

Star Trek und die Wissenschaften

Vorwort

An dieser Stelle soll ein Science-Fiction-Werk genauer unter die Lupe genommen werden, das zum ersten Mal im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts im Bereich von Film und Fernsehen in Erscheinung getreten ist. Die Rede ist von *Star Trek*. Wem nicht bekannt ist, worum es sich hierbei handelt, dem lege ich einen Besuch des entsprechenden [Wikipedia-Artikels](#) nahe, der sehr aufschlussreich ist. Seit der Entstehung von Star Trek vor mehr als 40 Jahren sind mehrere Serien und Filme zum Thema erschienen. In meinen Jugendjahren verpasste ich kaum eine Folge der in dieser Zeit erschienenen Serien *Raumschiff Enterprise (TOS)*, *Star Trek: The Next Generation* und *Star Trek: Deep Space Nine*, die für mich den Höhepunkt dessen darstellen, was bis dato zum Thema Star Trek ausgestrahlt wurde: Und zwar unter dem Aspekt der Behandlung gesellschaftskritischer bzw. philosophischer Themen. Genauso interessant und unterhaltsam, wie es für mich war, mir bestimmte Serien oder Filme von Star Trek anzuschauen, ist die kritische Hinterfragung dieses Science-Fiction-Werkes. Dies soll nun folgend geschehen: und zwar basierend auf einer Tagung der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel aus dem Jahre 1999 - diese wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Phänomen *Star Trek* ist zwar bereits fast 10 Jahre her, die dort gewonnenen Erkenntnisse sind jedoch noch immer höchst interessant!

Star Trek und die Wissenschaften

Im Sommersemester 1999 veranstaltete eine Arbeitsgruppe (zur Erforschung von Populärkultur am Beispiel von Star Trek) zusammen mit dem medienwissenschaftlichen Hauptseminar *Star Trek als populärkultureller Text* unter der Leitung von Prof. Dr. Hans-Jürgen Wulff die erste bundesweite, rein wissenschaftliche Tagung zu Star Trek in Deutschland. Unter dem Titel *Star Trek und die Wissenschaften* erforschten Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler unterschiedlichster Fachrichtungen aus ganz Deutschland zusammen mit den Studierenden des Hauptseminars das Verhältnis von Star Trek zu ihren jeweiligen Fachdisziplinen. Ich werde nun folgend die Ergebnisse präsentieren, die auf der bereits angesprochenen Tagung vom 9. - 11. Juni 1999 an der Christian-

Albrechts-Universität zu Kiel durch die Referentinnen und Referenten vorgetragen wurden. Die Veröffentlichung der Arbeiten auf dieser Seite erfolgt mit ausdrücklicher Genehmigung des Tagungsleiters [Prof. Dr. Hans-Jürgen Wulff](#). Zwar ist die Internetpräsenz des Projektes mittlerweile nicht mehr verfügbar, jedoch sind vor einiger Zeit zwei Buch-Bände mit dem Titel *Faszinierend. Star Trek und die Wissenschaften*. erschienen, die von den Projektmitgliedern Thomas Richter, Nina Rogotzki und Helga Brandt verfasst wurden. Übrigens entsprechen die im folgenden Inhaltsverzeichnis verwendeten Hauptüberschriften den Titeln von einzelnen Star Trek - Episoden, wobei die Inhalte dieser Episoden nicht notwendigerweise in einem Zusammenhang mit den jeweiligen hier vorgestellten Arbeiten stehen.

Und nun viel Spaß beim Studium der Texte!

Inhaltsverzeichnis

[1. Die Oberste Direktive](#)

- [1.1:](#) Von der Außenpolitik der Föderation und interplanetarischen Tempolimits:
Politikwissenschaftliche Perspektiven auf Star Trek
- [1.2:](#) Kooperation im Star Trek-Universum
- [1.3:](#) Unendliche Weiten: Der Weg zum weiblichen Captain

[2. Morgen ist Gestern](#)

- [2.1:](#) Ich bin Du: Die Borg als Parabel der Massengesellschaft
- [2.2:](#) Geschichte in Star Trek: Mythos und Wirklichkeit

[3. Phantasie oder Wirklichkeit](#)

- [3.1:](#) Der letzte phantastische Raum: Zum Holodeck bei Star Trek
- [3.2:](#) Alles nur in deinem Kopf:
Das Konzept der Virtualität in Star Trek
- [3.3:](#) Das Spiel mit Leben und Tod

[4. Reise nach Babel](#)

- [4.1:](#) Auf der Suche nach Mr. Gott:
Über die Darstellung von Religion in Star Trek
- [4.2:](#) Philosophische Ideen in Star Trek
- [4.3:](#) Star Trek: Mythos oder Science Fiction?

Zur Funktion der Pseudo-Fachsprache

[4.4:](#) Datas Pfadfinderbuch: Plausibilitätsstrategien in Star Trek

[5. Andere Sterne, Andere Sitten](#)

[5.1:](#) A Space Sociology: Gesellschaftsformen in Star Trek

[5.2:](#) Die Erfahrung des Fremden in Star Trek
aus soziologischer Perspektive

[5.3:](#) Vom Plastik-Glibber zum Hightech-Alien oder
von einer Crew, die auszog, das Fremde zu lernen

[6. Kleine, grüne Männchen](#)

[6.1:](#) Q: soziologisch betrachtet

[6.2:](#) Der Menschlichste von uns allen:
Zur Konzeption des Androiden Data in Star Trek

[6.3:](#) Charaktere und Ideologien in Star Trek: The Next Generation

[7. Was summt denn da?](#)

[7.1:](#) Grußfrequenzen aktivieren!
Fremdartige Sprachstrukturen und Kommunikationsweisen

[7.2:](#) Incoming message: Kommunikation in Star Trek

[7.3:](#) Mars macht mobil: Der Stellenwert des Bereiches
Sport und Fitness bei Star Trek

[7.4:](#) Lassen Sie sich inspirieren!
Star Trek und die Schönen Künste

[8. Ehre unter Dieben](#)

[8.1:](#) taH pagh taHbe': Star Trek und Shakespeare

[8.2:](#) Spiel's noch einmal, Quark!
Filmische Zitate und ihre Funktionen in Star Trek

[8.3:](#) To boldly go... where Star Trek has gone before

1. Die Oberste Direktive

[Originaltitel: Homeward (Die Oberste Direktive, The Next Generation, USA 1994, Alexander Singer)]

1.1 Von der Außenpolitik der Föderation und interplanetarischen Tempolimits: Politikwissenschaftliche Perspektiven auf Star Trek

Vorwort

Hat man die in der Politikwissenschaft weit verbreitete Scheu vor vermeintlich unpolitischen, alltagskulturellen Phänomenen (wie beispielsweise Spielfilmen und Fernsehserien) erst einmal überwunden, eröffnen sich vielfältige Forschungsperspektiven und Fragestellungen. Besonders geeignet sind weitverbreitete und langlaufende Serien wie Star Trek, da in ihnen eine relativ komplexe filmische Realität konstruiert wird. Im Vortrag sollen einige politikwissenschaftliche Forschungsperspektiven auf Star Trek vorgestellt und diskutiert werden. Dabei fließen Erfahrungen aus dem an der Universität Magdeburg im abgelaufenen Semester durchgeführten Seminar *Neue Welten... Neue Zivilisationen: Die Zukunft der Menschheit in Star Trek* ein.

Vortragstext

Referent: Herbert Heinicke (Uni Magdeburg)

Die Beschäftigung mit Star Trek gehört in der Politikwissenschaft nicht zum Mainstream. Dieser Befund lässt sich auf das gesamte Feld des Spielfilms übertragen. Im Fach gibt es aber Ansätze, dieses Arbeitsfeld zu erschließen. Bezogen auf das Phänomen Star Trek soll gefragt werden, welche politikwissenschaftlichen Perspektiven man sinnvoll einnehmen kann. Dabei fließen Erfahrungen aus dem Seminar *Neue Welten ... Neue Zivilisationen - Die Zukunft der Menschheit in Star Trek* ein.

Die Star Trek-Realität (filmische Welt)

Man kann zum einen von der realen Welt abstrahieren und die filmische Realität ernst nehmen. An diese Filmwelt lässt sich dann jede beliebige politikwissenschaftliche Frage stellen. Dabei sind aber folgende Einschränkungen zu beachten: Forschungsmethodisch steht allein die Textanalyse zur Verfügung. Es ist beispielsweise nicht möglich, ein Interview mit dem Präsidenten der Föderation zu führen, da dieser nur eine literarische Figur ist. Daneben ist zu berücksichtigen, dass die Filmwelt immer komplexitätsreduziert ist und viele Aspekte nur am Rande oder überhaupt nicht thematisiert. Untersuchen lässt sich aber nur, was auch thematisiert wird. Für Star Trek ist in diesem Zusammenhang

festzuhalten, dass viele politikwissenschaftlich interessante Fragen nicht sinnvoll bearbeitet werden können. Dies gilt für den gesamten Komplex des politischen und ökonomischen Systems der Erde und der Föderation. Außer einigen programmatischen Aussagen („Hunger und Armut sind überwunden, die Menschen sind friedlich geworden“) und einigen Szenen, die politische Ämter wie das des Präsidenten der Föderation thematisieren, gibt die Filmwelt nichts her, was für eine Analyse des politischen Systems herangezogen werden könnte. Anders sieht dies beispielsweise im Themenfeld „Internationale (bzw. Interplanetarische) Politik“ aus. Hier lassen sich viele politikwissenschaftliche Fragen stellen, da es sich um ein zentrales Motiv der Serie handelt, in Kontakt (ggf. auch in Konflikt) mit anderen Kulturen und Spezies zu treten.

Star Trek als Phänomen unserer Welt (Die politische Kultur von Star Trek)

Als zweite politikwissenschaftliche Perspektive auf Star Trek bietet sich die politische Kulturforschung an. In diesem Forschungsfeld geht es um die subjektive Dimension von Politik, d.h. die Frage, wie Politik wahrgenommen wird. Nachdem man sich lange auf statistisch auswertbare Befragungen gestützt hat, werden heute zunehmend alltagskulturelle Phänomene thematisiert. Dieser Herangehensweise liegt die Annahme zugrunde, dass gerade alltags- (bzw. populär-)kulturelle Produkte – dazu gehören ganz zentral Film und Fernsehen – wichtige Aussagen über das Selbstverständnis einer Gesellschaft und damit über ihre politische Kultur beinhalten. Konkretisiert auf Star Trek lässt sich beispielsweise nachweisen, dass einige für das amerikanische Selbstverständnis wichtige Mythen ein zentrales Moment der Konstellationen in Star Trek darstellen. Dazu gehören besonders der Frontier-Mythos (*The Original Series* und *The Next Generation*) sowie der Fort-Mythos (*Deep Space Nine*). Aufgrund der langen Produktionsgeschichte lässt sich Star Trek auch für Längsschnittanalysen heranziehen. Beispielsweise kann man die Frage stellen, inwieweit die verschiedenen Generationen von Star Trek rassische bzw. geschlechtsspezifische Stereotypen enthalten, bzw. inwieweit sich Emanzipationsprozesse in der Zusammensetzung und Rollenverteilung der einzelnen Crews widerspiegeln. Auch an der Person des Captains lässt sich diese Frage ergiebig bearbeiten.

Im Rahmen populärkultureller Werke werden darüber hinaus immer wieder

aktuelle politische Themen, Konstellationen oder Konflikte adaptiert und bearbeitet. Für *The Original Series* (TOS) ist beispielsweise die Übertragbarkeit des Konfliktes Föderation vs. Klingonen auf die Konfliktkonstellation USA vs. UdSSR nachgewiesen. Für die neueren Generationen lässt sich ein so präzises Feindbild nicht mehr belegen, dies korrespondiert allerdings mit der Erkenntnis, dass nach Ende des Ost-West-Konfliktes die Bedrohungen zwar nicht weniger schwerwiegend, aber weniger konkretisierbar wahrgenommen werden (internationaler Terrorismus, die ‚gelbe Gefahr‘ u.ä.). Aber auch die Bearbeitung bestimmter jeweils aktueller politischer Themen lässt sich in Star Trek nachweisen, zum Beispiel Umweltschutz in *Force Of Nature* (Die Raumkatastrophe, The Next Generation, USA 1993, Naren Shankar), medizinische Ethik in *Verwerfliche Experimente* (Scientific Method, Voyager, USA 1997, David Livingston) oder Umgang mit dem Altern in *Half A Life* (Die Auflösung, The Next Generation, USA 1991, Les Landau). Vielfach thematisiert werden desweiteren die Bezüge zwischen der UNO und der Föderation, deren Ähnlichkeiten nicht beim Logo aufhören, deren Unterschiede allerdings ebenso offensichtlich sind.

Fazit:

Es gibt bisher nur wenig politikwissenschaftliche Literatur zu Star Trek. Die Ausführungen mussten daher zwangsläufig allgemein bleiben und konnten nur wenige konkrete Ergebnisse präsentieren. Im deutschsprachigen Raum ist als Ausnahme allerdings der Band *Unendliche Weiten... - Star Trek zwischen Unterhaltung und Utopie* zu nennen, der schwerpunktmäßig der Frage nachgeht, ob Star Trek eine politische Utopie ist, d.h., ob ein alternativer Gesellschaftsentwurf dargestellt wird. Ein breites - wenn auch nicht unendlich weites - Forschungsfeld liegt vor der Politikwissenschaft und wartet auf seine detaillierte Kartographierung und Erforschung - Energie!

1.2 Kooperation im Star Trek-Universum

Vorwort

Interkulturelle Zusammenarbeit war Bestandteil der Vision Roddenberrys und ist in allen Elementen des Star Trek-Universums verwirklicht. Die Frage, inwiefern interkulturelle Kommunikation und interkulturelle Zusammenarbeit bei Star Trek

heutiges Wissen über Kulturen und Strategien der Zusammenarbeit reflektieren, blieb durch Kommunikationswissenschaftler und Psychologen jedoch weitgehend unbeantwortet. Parallelen zum öffentlichen Wissen des Entstehungszeitraums sind an einigen Stellen unübersehbar (man beachte nur Verfassung und politische Lage der Klingonen in späten Episoden wie Star Trek VI und The Next Generation). Demgegenüber muss die Analyse für andere Analogien und Phänomene, wie z. B. dem in *The Next Generation*, zweifelsohne hohen Stellenwert des Teamworks oder dem bedrohlichen Charakter der kollektivistisch veranlagten Borg weiter greifen.

Vortragstext

Referent: Stefan Jenzowsky (Siemens AG, München / University of Alabama, Tuscaloosa)

Interkulturelle Zusammenarbeit war Bestandteil der Vision Roddenberrys und ist in allen Elementen des Star Trek - Universums verwirklicht. Die multinationale Zusammensetzung der Raumschiffbesatzungen stellt dabei jedoch nur eine offensichtliche Facette des Aspektes ‚Kooperation‘ bei Star Trek dar, die sich bei vielen Science Fiction - Stoffen findet. Die These, dass es sich bei Star Trek um einen simulativen Baukasten handelt, mittels dessen Zukunftsentwürfe der jeweiligen Gegenwart des Entstehungszeitraumes durchgespielt und sozial verhandelt werden, soll an dieser Stelle ernst genommen und auf die Aspekte *Interkulturelle Kooperation* und *Kooperation als Managementstrategie* angewendet werden.

Interkulturelle Kooperation

Parallelen zum öffentlichen Wissen des Entstehungszeitraums sind an einigen Stellen unübersehbar und klar markiert. Man beachte nur Verfassung und politische Lage der Klingonen, wie beispielsweise in *The Undiscovered Country* (Das unentdeckte Land, Star Trek VI, USA 1991, Nicholas Meyer): Neben inneren Unruhen und den hohen Militärausgaben, die das Klingonische Reich in eine ökonomische Krise stürzen, verlieren die Klingonen durch die Explosion eines Mondes auch noch ihre Hauptenergieversorgung, was eine ökologische Katastrophe nach sich zieht. Einer Szene, in der ein klingonischer Horchposten, dessen Besatzung zuviel Alkohol konsumiert hat, die Enterprise (die sich als Frachtschiff ‚Morska‘ ausgibt!) nicht bemerkt und somit dem Flaggschiff der

Föderation gestattet, sich gänzlich unbehelligt im klingonischen Luft(leeren)raum zu bewegen, bedarf es eigentlich nicht mehr, um die Analogie zum Zerfall der Sowjetunion herzustellen.

Hier findet sich eine deutliche Reflexion der weltpolitischen Lage, die eine Fortschreibung findet in der wirtschaftlichen Unterstützung der Klingonen durch die Föderation, dem teilweisen Zerfall ihres Imperiums, der Bildung einer Allianz mit der Föderation und später der partiellen Aufkündigung dieser Kooperation (The Next Generation, Deep Space Nine). Bemühungen, Teile der ehemaligen UdSSR in die NATO zu integrieren, bilden die Hintergrundfolie dieser Entwicklungen. Auch der bedrohliche Charakter der kollektivistisch veranlagten Borg, die strategische Entscheidungen in absoluter Einmütigkeit treffen und denen jeder Individualismus nicht nur fremd, sondern auch als überflüssig erscheint, lässt sich als eine Aufarbeitung der in den USA empfundenen Bedrohung durch als kollektivistisch orientiert wahrgenommene asiatische Kulturen lesen. Hier folgt eine Verarbeitung, bei der die durch die Menschen dominierte Föderation die Borg zunächst militärisch mit großen Verlusten bekämpft und zurückschlägt, sie schließlich jedoch zu größerem Individualismus bekehrt - und damit zersplittert.

Könnte dies den Wunschtraum vieler Zuschauer hinsichtlich der ‚asiatischen Gefahr‘ widerspiegeln? Derartige Analogien müssen jedoch auf dem Niveau (u.U. plausibler) Spekulationen bleiben. Um sie zu stützen, wäre es notwendig, die Wahrnehmungen verschiedener kooperierender (oder sich bekämpfender) Völker des Star Trek - Universums mit den *perceptual images* real existierender Völker oder Bevölkerungsgruppen zu vergleichen. Eine der wenigen umfassenden kulturvergleichenden empirischen Analysen, die bis heute vorliegen, stammt von Hofstede (1992). Aufgrund von Umfrageuntersuchungen, die er bei einem großen Elektronikkonzern weltweit durchführte, bildet er Klassifikationen für Kulturen.

Wichtig ist hier, dass er dabei einige Grunddimensionen aufzeigt, die offenbar basale Unterscheidungskriterien für die Wahrnehmung von Kultur sind. Zu ihnen gehören Kollektivismus (vs. Individualismus), Machtdistanz (hohe Machtdistanz wäre u.a. durch statusabhängiges Verhalten und Symbolik gekennzeichnet) und Maskulinität (im Sinne von geschlechtsrollenabhängigen Verhaltensunterschieden). Diesen Konzepten liegen Skalen zugrunde, die empirisch gut abgesichert sind und auf einer großen Anzahl von Items basieren. Die Indikatoren, die Hofstede zur Klassifikation von Kulturen dieser Welt

verwendet, lassen sich prinzipiell auch auf fiktionale Kulturen übertragen - unter der Bedingung, dass deren fiktionale Darstellung hinreichend facettenreich ist.

Eben dies scheint bei Star Trek der Fall zu sein. Damit ergibt sich ein interessanter Ansatzpunkt für eine empirische Studie, bei der zum Beispiel auf das Wissen von Star Trek - Fans per Befragung zugegriffen werden könnte. Aus diesen empirischen Verortungen von Star Trek - Kulturen und Völkern ließen sich dann tatsächlich sinnvoll Analogien zu den *perceptual images* heute existierender Kulturen und Völker ziehen. Solche empirisch fundierten Analogien wären den bereits beschriebenen, auf Plausibilität basierenden, substantiell überlegen. Vergleiche zwischen echten und fiktionalen Kulturen wären insbesondere deshalb sinnvoll, da sich annehmen lässt, dass es sich bei beiden Wahrnehmungen weitestgehend um medial vermitteltes Wissen und (Vor-)Urteile handeln dürfte.

Kooperation als Managementstrategie

Kooperation ist eine Strategie zum Management von Problemlösungsprozessen, wie sie in fast jeder Star Trek - Episode angelegt sind. Zu solchen Managementprozessen findet sich eine kaum überschaubare Menge an wissenschaftlicher Literatur. Bislang wurde jedoch selten der Versuch unternommen, das Handeln der Besatzungen der verschiedenen Raumschiffe mit dem Namen Enterprise aus managementtheoretischer Sicht zu untersuchen. An dieser Stelle soll die eingangs erwähnte These hinsichtlich der verwendeten Managementstrategien näher betrachtet werden. Findet sich bei Star Trek eine Abbildung der jeweils im Entstehungszeitraum in der Wissenschaft und Wirtschaft populären Managementphilosophien wieder?

Wunderer (1997) weist darauf hin, dass es in den vergangenen 30 Jahren einen Wandel der Managementphilosophien insbesondere hinsichtlich des Aspektes der Kooperation gab. Während in den 60er und 70er Jahren kompetitive Führungsstile populär waren, bei denen beispielsweise Beförderungen durch Leistungsvergleiche innerhalb einer Abteilung realisiert wurden, wurde in den 80er Jahren ein Bewusstsein für die Vorteile ganzheitlicher und kooperativer Führungsstile entwickelt. Diese Phase der ‚Cooperation‘ wird u.a. in der Organisationsform der Matrixorganisation deutlich, bei der Verantwortung als Sachverantwortung verteilt wird und es vorkommen kann, dass Mitglieder einer Organisation, die in einer nominell höheren Position stehen, in einzelnen Sachfragen ihren Mitarbeitern untergeordnet sind. Der Gedanke des Teamwork,

bei dem einzelne Teile des Teams nicht nach Position oder Verantwortungsbereich, sondern nach anfallenden Aufgaben und spezifischen Fähigkeiten eingesetzt werden - wobei die Teammitglieder sich vollständig einem Teamziel verpflichtet sehen - beherrschte die Managementliteratur der 80er Jahre.

In den 90er Jahren verschmolz schließlich die Diskussion zu einer differenzierteren Managementphilosophie, die gezielt einzelne Projektteams miteinander und gegen andere arbeiten lässt. Dieser derzeit moderne Führungsstil wird oft mit der begrifflichen Verschmelzung ‚Coopetition‘ bezeichnet (Brandenburger/Nalebuff, 1998). Die Frage, ob auch im Führungsstil an Bord der diversen Raumschiffe im Star Trek - Universum eine Veränderung erkennbar ist, kann bejaht werden. Tatsächlich zeigt sich in *The Original Series* eine deutliche Dominanz der Hauptfigur Captain Kirk, die allenthalben anfallende Probleme rasch, impulsiv, oft unter Einsatz von physischer Gewalt ohne größere Konsultationen seines Führungsteams auf der Brücke (eine Ausnahme mag hier der vulkanische Wissenschaftsoffizier Spock bilden) auf männlich-dramatische Weise löst. Er verkörpert damit eine Art Westernheld, der dem Frontier-Gedanken verpflichtet als Anführer des Treks agiert. Von Teamwork lässt sich bei *The Original Series* vielleicht ein wenig, von ‚Cooperation‘ jedoch kaum sprechen. Diese Managementphilosophie wird auch bei den auf *The Original Series* basierenden Kinofilmen nur geringfügig abgewandelt. Anders stellt sich das Management bei *The Next Generation* dar.

Hier hat Captain Picard zwar eine unanfechtbare, durch militärische Hierarchie untermauerte Stellung, das (Dauer-)Krisenmanagement basiert jedoch nicht auf persönlichen, sondern Teamentscheidungen. Verantwortung wird als (insbesondere technische) Verantwortung delegiert, und in diesen Bereichen ordnet sich der Captain zeitweilig seinen Teammitgliedern unter - zumindest jedoch widerspricht er seinem Cheftechniker (im Gegensatz zu *The Original Series*) nicht. Im Führungsteam der Enterprise D dominiert Harmonie, die nur höchst selten durch Streit oder Chefentscheidungen gestört wird - dies würde dann thematisiert und zum Gegenstand der spezifischen Spielhandlung erhoben werden. Eine solche Sichtweise lässt sich vor allem für die frühen Staffeln von *The Next Generation* halten.

Später wird die Position des Captains zeitweilig dominanter. Ein Höhepunkt dieser Entwicklung wird in dem auf *The Next Generation* basierenden Kinofilm

First Contact (Der erste Kontakt, Star Trek VIII, USA 1996, Jonathan Frakes) erreicht, in einer Szene, in der nur eine Erdbewohnerin der Vergangenheit Picard von einem weiteren verbissenen und höchstwahrscheinlich sinnlosen Kampf gegen seinen Lieblingsfeind, die Borg, abhalten kann. Diese Entwicklung koinzidiert mit der oben beschriebenen Entwicklung von Managementphilosophien. Die stärkere Einbindung eines Teams bei Entscheidungen ist in *The Next Generation* offensichtlich und entspricht dem, was im Entstehungszeitraum von *The Next Generation* wirtschaftswissenschaftlich *en vogue* war.

Auch die spätere Dämpfung der Erwartung, die man an den Erfolg von Teamwork hatte, lässt sich bei Star Trek nachvollziehen. In Voyager findet sich eine partiell erstarkte Führungsperson. Bei der Figur Janeway ist jedoch nicht klar, ob der dominanteren Führungsstil nicht auch auf eine Kompensation eines als schwächer wahrgenommenen weiblichen Captain zurückgeführt werden kann. Und wo bleibt die Coopetition? Es lässt sich zwar argumentieren, dass der parallele Einsatz von hochmotivierten Subteams, wie er zum Beispiel bei *The Best of Both Worlds* (Angriffsziel Erde, The Next Generation, USA 1990, Cliff Bole), *First Contact* (Der Erste Kontakt, Star Trek VIII, USA 1996, Jonathan Frakes) und mehreren *Deep Space Nine* - Episoden erkennbar ist, einen Ansatz von Coopetition darstellt.

Tatsächlich aber ist die Idee von Coopetition eine Vision der Zukunft der Zukunft. Da sich von einem *time-lag* zwischen wirtschaftswissenschaftlicher Theoriebildung und Übernahme in Star Trek ausgehen lässt, sollte, wenn die eingangs erwähnte Grundthese zutrifft, Coopetition demnächst stärker im Star Trek-Universum Einzug halten.

1.3 Unendliche Weiten: Der Weg zum weiblichen Captain

Vorwort

“Man kommt nicht als Frau zur Welt, man wird es.“

(Simone de Beauvoir)

Geschlechterrollen, sowohl weibliche als auch männliche, sind nicht

naturgegeben, sondern werden meist von der Gesellschaft geprägt, sind also wandelbar. Die im wesentlichen durch die feministische Bewegung vorangetriebene Entwicklung von der kurzberockten Nebendarstellerin zur coolen ‚Space-Lady‘ Janeway, vom Macho Kirk zum korrekten, moralischen Picard, spiegelt tendenziell die gesellschaftlichen Veränderungen der späten 60er bis in die 90er wider. Anhand von Filmbeispielen aus *The Original Series* über *The Next Generation* bis hin zu *Deep Space Nine* und *Voyager* werden wir einen kurzen historischen Abriss der Geschlechterirrungen und -wirrungen im Kontext der Zeit geben.

Vortragstext

Referenten: Regine Marxen, Michael Ramin (CAU Kiel)

Im Rahmen des Seminars *Star Trek als populärkultureller Text* wurde Star Trek die Laborthese unterstellt. Dies würde bedeuten, dass auch wissenschaftliche Bestrebungen in Bezug auf die gesellschaftliche Rollenverteilung von Mann und Frau sich in Star Trek finden lassen müssten, was in der Tat spätestens seit den 90er Jahren immer mehr der Fall ist. Ende der 60er Jahre findet Star Trek seinen Anfang. Das Raumschiff Enterprise erkundet unter Captain Kirk und seiner Crew den Weltraum. Es sind genau diese Charaktere, die generell im Handlungsmittelpunkt stehen. Kirk, Pille, Spock und Scotty sind das aktive Männer-Quartett, welches mit Hilfe von traditionellen männlichen Verhaltensweisen Probleme zu lösen gewohnt ist. Frauen dagegen sind in der Serie schmückendes Beiwerk, zu erkennen an der knappen Uniform; sie schaffen höchstens Probleme, lösen sie aber nie.

Innovativ ist die Figur Uhura, Funkoffizier auf der Enterprise. Der Name ‚Uhura‘ bedeutet auf Suaheli ‚Freiheit‘, und fürwahr ist Uhura als erster weiblicher Offizier ein Symbol für den Befreiungskampf der Frauen, für den Kampf um Gleichberechtigung. Parallel zum Serienstart formuliert die Feministische Theorie die Befreiung vom sexuellen und gesellschaftlichen Diktat des Mannes. Dass *The Original Series* nichtsdestotrotz eine patriarchalisch geprägte Fernsehserie ist, erkennt man vor allem an der sexuellen Aktivität der männlichen Charaktere – insbesondere Kirks –, ein Bereich, in dem die weiblichen Figuren generell passiv sind. Agieren sie aktiv, handelt es sich um Figuren mit zerstörerischer, tödlicher Sexualität, wie in *That Witch Survives* (Gefährliche Planetengirls, *The Original Series*, USA 1969, Herb Wallerstein).

Mit der Weiterführung der Serie in den 80er Jahren ändert sich jedoch auch die Figurenkonzeption. Im Handlungsmittelpunkt von *The Next Generation* stehen nicht mehr ausschließlich Männer. Das ‚Quartett‘ der 60er Jahre wird durch eine Gruppe von Charakteren ersetzt, darunter drei Frauen. An Stelle der Sexualität tritt die Freundschaft auf der Brücke. Dennoch ist die Funktion der weiblichen Figuren auf einen frauentypischen Bereich, nämlich den sozialkaritativen festgelegt. Deanna Troi ist eine Art Psychologin und Beverly Crusher ist Ärztin. Der Bereich der Sicherheit und der Technik ist weiterhin männlich dominiert. Nur Tasha Yar, Sicherheitsoffizier auf der Enterprise, bildet die Ausnahme. Nach ihrem Serientod wird sie allerdings durch einen Mann, durch den Klingonen Worf, ersetzt.

Definiert sich die Aufgabe und Funktion an Bord der Enterprise weiterhin maßgeblich über das Geschlecht, ist die Figurenkonzeption selbst vielfältiger. Der Versuch, die Charaktere möglichst differenziert darzustellen, ist ganz im Sinne der *gender studies*, die in den 80er Jahren von der Feministischen Philosophie popularisiert wurden. Rollenverhalten wird nun losgelöst vom biologischen Geschlecht untersucht; Männer können ‚weibliche‘ und Frauen ‚männliche‘ Eigenschaften haben. Die Frauen in *The Next Generation* sind selbstbewusster, handeln, auch in sexueller Hinsicht, aktiver und haben ebenfalls Befehlsgewalt an Bord; die Männer erkennen sie als gleichberechtigt an. Was das äußere Erscheinungsbild anbelangt, bleibt allerdings auch *The Next Generation* weiterhin sexistischen Klischees verhaftet.

Deanna Troi erinnert mit ihren wallenden Locken und den kurzen Röcken zu Beginn der Serie stark an *The Original Series*, und auch Dr. Crushers Weiblichkeit wird betont. Tasha Yar jedoch, die in den männlichen Raum eindringt, unterscheidet sich durch ihren knabenhaften Kurzhaarschnitt und ihr Auftreten optisch von ihren Kolleginnen. Die Laborthese lässt sich in *The Next Generation* zwar stärker nachweisen als im Vorgänger der 60er Jahre, jedoch ist die Serie nicht so fortschrittlich, wie es die Produzenten stets behaupten. In den 90er Jahren findet ein neuer Star Trek-spin-off seinen Anfang: *Deep Space Nine*. Die Serie ist eine Fortführung des bereits in *The Next Generation* eingeschlagenen Weges, die Figurenkonzeption ist im Sinne der Emanzipation und der *gender studies* weiter gedacht und ausgeprägter. Chef der neuen Mannschaft ist Benjamin Sisko, schwarzer alleinerziehender Witwer. Als farbiger Captain ist er Vertreter einer Minderheit, als alleinerziehender Vater eine

Innovation. Er ist ein Gefühlsmensch, aber auch ein sehr entscheidungskräftiger, im Beruf erfolgreicher Mann. In seiner Figur vereinen sich also sowohl ‚weibliche‘ als auch ‚männliche‘ Eigenschaften.

Dies verhält sich bei Kira, dem weiblichen ersten Offizier auf *Deep Space Nine*, ähnlich. Interessant ist die Konzeption der Figur Jadzia Dax. In ihrer Person lösen sich die Geschlechtergrenzen auf, da sie als Trill die Erfahrung von sieben Vorwirten unterschiedlichen Geschlechts in sich vereint. Durch die geschlechtliche Grenzüberschreitung wird dieser Charakter zum Gender-Beispielfall schlechthin. Die Definition des Gender-Begriffes beinhaltet eine Gleichberechtigung. Wenn das Figurenensemble der Serie im Sinne von *gender* konzipiert ist, sollte davon ausgegangen werden können, dass *Deep Space Nine* eine vollständige Gleichberechtigung zwischen Mann und Frau postuliert.

Die Serie reflektiert auch ganz bewusst die Anfänge der Emanzipationsbewegung mit: Beispielsweise erlauben die Ferengi es ihren Frauen nicht, zu reisen, Geschäfte abzuschließen oder gar Kleidung zu tragen. Die vollständige Gleichberechtigung der Geschlechter wird in *Voyager*, dem jüngsten spin-off von *Star Trek*, erreicht. Erstmals steht hier ein weiblicher Captain, Kathryn Janeway, im Mittelpunkt. Sie ist ein sehr facettenreicher Charakter: Auf der einen Seite kommen bei ihr mütterliche und gefühlvolle Seiten zum Ausdruck, auf der anderen Seite ist sie eine entschlosskräftige, durchsetzungsfähige Frau. *Voyager* wird also der Laborthese gerecht: Mit der Einführung eines weiblichen Captains ist der letzte männlich dominierte Bereich von den Frauen erobert worden.

Doch ob damit wirklich ein Endpunkt im Kampf um die Gleichberechtigung erreicht ist, ist fraglich. Die *gender studies* gehen gerade in den vergangenen Jahren vermehrt auf die Thematisierung und Umsetzung von Homosexualität ein. Diese Thematik wird in *Star Trek* - wenn überhaupt - nur durch die Hintertür angesprochen. In *The Original Series* wurde der Bereich der Homosexualität vollständig ausgegrenzt, in der Folge *The Outcast* (Verbotene Liebe, *The Next Generation*, USA 1992, Robert Scheerer) mehr als vorsichtig angesprochen. Riker küsst hier ein androgynes Wesen, das sich jedoch tendenziell als Frau fühlt. Auf keinen Fall steht in dieser Episode Homosexualität im Mittelpunkt, sondern eher der Umstand, dass es dem Wesen verboten ist, ein Geschlecht zu haben.

Auch in *Dax* (Der Fall ‚Dax‘, *Deep Space Nine*, USA 1993, David Carson) wird nicht die Homosexualität thematisiert. Zwar wird hier ein erotischer Kuss

zwischen Jadzia Dax und einem weiblichen Trill gezeigt, doch wird dieses damit ‚entschuldigt‘, dass die beiden Trill in einem vorigen Leben eine heterosexuelle Beziehung hatten. In beiden Beispielen scheitert der Versuch durch die Ablehnung der Umwelt, obwohl die Sympathie des Zuschauers auf Rikers bzw. Dax Seite gelenkt wird. Es ist hier eine Doppelmoral erkennbar, die wohl typisch amerikanisch ist. Wenn Star Trek der Laborthese gerecht werden und weiterhin gesellschaftliche Entwicklungen und wissenschaftliche Theorien nachzeichnen will, sind Inhalte gleichgeschlechtlicher Liebe und eine Gleichberechtigung homosexueller Beziehungen unumgänglich.

2. Morgen ist Gestern

[Originaltitel: Tomorrow is Yesterday (Morgen ist Gestern, The Original Series, USA 1967, Michael O’Herlihy)]

2.1 Ich bin Du: Die Borg als Parabel der Massengesellschaft

Vorwort

Die innere Ordnung der Gesellschaft von Star Trek erweist sich als progressiv utopistisch: So sind Kapitalismus, Hunger, Rassismus etc. überwunden. Soziale Probleme der ‚Jetztzeit‘ werden als von außen kommende Systemstörungen dargestellt. Dieses dramaturgische Prinzip ist analog dem Mechanismus der schizoiden Abspaltung und Projektion. Folglich muss eine Analyse von Star Trek im ersten Schritt den Problemhorizont rekonstruieren, der in der ‚Jetztzeit‘ der schizoiddramaturgischen Abspaltung zugrunde lag. Mit Bezug auf die Borg soll untersucht werden: Für welche abgespaltenen Probleme der ‚Jetztzeit‘ stehen die Borg? Und: Welche ideologischen Aussagen macht *The Next Generation* durch Darstellung der / Umgang mit den Borg über unsere heutige Zeit?

Vortragstext

Referenten: Holger Götz, Michael Hergt, Louisa von der Osten (CAU Kiel)

“Unfortunately [television is a giant medium] [...] to sell ideas - like that America is decent and pure and the rest of the world [...] is less so”, hat Gene Roddenberry einmal in einem Interview gesagt (Harrison et al., 1996, S. 67), mit dem Anspruch, dass Star Trek sich von dieser Art der Ideologie unterscheide. Am

Beispiel der Borg in *The Next Generation* kann man hingegen zeigen, dass es sich auch bei Star Trek um einen konservativen Text mit konservativer amerikanischer Mittelstandsideologie handelt, der dies aber, ebenso wie sein Schöpfer, auf der Oberfläche massiv leugnet.

Darstellungsweise

Ästhetisch werden die Borg als der absolute Gegensatz zum Star Trek - Universum eingeführt. Bereits ihr Raumschiff unterscheidet sich von denen aller anderen Spezies durch die monolithische Bauweise entgegen der sonst üblichen modularen Gliederung. Dazu kommt auf Ebene der ‚Individuen‘ ein leichenhaftes Aussehen mit Verwesungsfarben und die Vermischung von Mensch und Maschine, die einerseits dem abendländischen Prinzip der Dualität zuwiderläuft und andererseits die Gelegenheit bietet, mit aufwendiger Maske die Verletzung der Körpergrenze durch die implantierte Technik darzustellen. Die Darstellung bietet keinen Ansatzpunkt für den Zuschauer, sich mit den Dargestellten zu identifizieren, die Borg werden als ‚das Andere‘ in den Text eingeführt.

Gemeinsame Wurzeln

Auf der Ebene der Darstellung werden Gemeinsamkeiten zwischen der Starfleet und den Borg geleugnet. Dabei wird überdeckt, dass beide utopischen Gesellschaften die gleichen ideologischen Wurzeln haben: Star Trek ist zutiefst dem Humanismus des 19. Jahrhunderts verbunden, allem voran einem ungebrochenen Glauben an die unbegrenzten Möglichkeiten des Fortschritts und die freien Entfaltungsmöglichkeiten des Individuums, sowie an eine teleologische Weltordnung. ‚Borders‘ sind für Star Trek keine ‚boundaries‘, sondern ‚frontiers‘ in einer Welt, die sich zwangsläufig zum Besseren entwickelt.

Dabei übergeht *The Next Generation*, dass die Kategorie des Fortschritts seit dem Aufkommen moderner, vor allem aber postmoderner Philosophie sehr viel gebrochener beurteilt wird und das Telos spätestens von nachmarxistischen Positionen zu einer annähernd religiösen Kategorie erklärt worden ist. Aber auch die Borg sind keine postmoderne Spezies, sondern lediglich die dunkle Kehrseite einer Ideologie der Progressivität, “a nightmare vision of technological progress from which the self has been eliminated” (Harrison et al., 1996, S. 105). Dargestellt wird letztlich die Dichotomie ‚guter‘ vs. ‚böser‘ Fortschritt, ohne die Kategorie Fortschritt selbst zu problematisieren.

Individualität und Kollektiv

Eine zweite Dichotomie, die *The Next Generation* in den Borgfolgen aufbaut, ist die zwischen Individuum und Kollektiv. Dabei stellen die Borg eine Extremform des Kollektivismus dar, aus dem jedwede Individualität getilgt ist. Antagonistisch hierzu steht die Position von Starfleet; die Borg verhalten sich dabei zu dieser Position reaffirmativ: Da ihr Gesellschaftskonzept auf einer Skala von freiheitlich zu unfrei am extremen Ende der Unfreiheit liegt, erscheint demgegenüber die Welt von Starfleet als extrem individuell und frei, wodurch die Relativität letzterer Position geleugnet wird. Durch die Projektion des Kollektivismusproblems auf die Borg wird die Problematisierung des eigenen Standpunktes vermieden:

Auch an Bord der Enterprise finden sich kollektive Strukturen, in die der Einzelne sich einfügen muss, wenngleich in *The Next Generation* militärische Zwangsstrukturen dadurch geleugnet werden, dass Entscheidungen zumeist im auf ‚common sense‘ (hier lacht uns Hegels Weltgeist entgegen!) basierenden Konsens gefunden werden. In ‚I Borg‘ (Ich bin Hugh, *The Next Generation*, USA 1992, Robert Lederman) wird uns dann die Überlegenheit des Star Trek - Standpunktes explizit dargelegt: Hugh entscheidet sich nach seiner Trennung vom Borg-Kollektiv in freier Wahl für die Individualität à la Enterprise, jenes wird durch den eingeschleppten Keim des Selbstbewusstseins zerstört. Das liberalistische Individuum ist gefeit gegen faschistische Tendenzen, Freiheit bleibt gewährleistet, die Borg haben es bewiesen, soziale oder psychische Determination wird geleugnet.

Assimilierung und Kulturimperialismus

In ähnlicher Form wird auch das Motiv der Assimilierung auf die Borg projiziert, wodurch vermieden wird, den eigenen Standpunkt zu hinterfragen (Harrison et al., 1996, S. 157 ff.). Dadurch wird einerseits der problematische Umgang von *The Next Generation* mit anderen Kulturen verschleiert, aber auch mit den anderen Rassen an Bord der Enterprise (lies: idealisierte amerikanische Gesellschaft): Rassismus (gegenüber Menschen) gibt es an Bord der Enterprise nicht; er ist überflüssig geworden, weil kulturelle Unterschiede komplett getilgt sind - der schwarze Geordi LaForge unterscheidet sich nur noch durch seine Hautfarbe von den Weißen in *The Next Generation*, Toleranz ist durch Assimilierung erkaufte, eine vorherrschende Tendenz der heutigen US-

amerikanischen Gesellschaft. *The Next Generation* leugnet darüber hinaus aber durch das Mittel der Projektion auf das Andere auch die aggressiven Assimilierungstendenzen der amerikanischen Populärkultur, von der Star Trek ein Teil ist.

Fazit

Mit den Borg werden in *The Next Generation* die Unzulänglichkeiten des eigenen ideologischen Standpunktes verdrängt, Mittel hierzu ist die Projektion auf das Andere, die Borg. Geleugnet werden hierbei die Verhaftung in einer längst überholten Ideologie des 19. Jahrhunderts, die Determinierung durch soziale und psychologische Faktoren und die Tendenz der heutigen amerikanischen Kultur zur Assimilierung anderer Kulturen. Star Trek ist dementsprechend kein moderner Text, sondern ein Stück aus der liberalistischen Klamottenkiste: "Star Trek takes us forward into the past, and indeed we find that to go where no one has gone before is to rediscover where we all have been" (Harrison et al., 1996, S. 207).

2.2 Geschichte in Star Trek: Mythos und Wirklichkeit

Vorwort

In diesem Vortrag soll die Rezeption von Geschichte in Star Trek untersucht werden. Dabei steht die Behandlung folgender Aspekte im Vordergrund:

- Welche Hilfsmittel und Konstruktionen werden verwendet, um historische Motive einzubringen?
- Werden zeitliche oder geographische Schwerpunkte gesetzt?
- Welche Ziele werden damit verfolgt?
- Inwiefern ändert sich die historisch-kritische Position seit Beginn der *Original Series* bis zu *Star Trek: Voyager*?

Es lässt sich nämlich durchaus eine Veränderung ausmachen:

Geschieht beispielsweise die Behandlung des Themas Nationalsozialismus in der Folge *Patterns of Force* (The Original Series) noch in einer sehr unkritischen, naiven und missverständlichen Art, weshalb die Folge zunächst in Deutschland nicht gesendet wurde, so lassen sich in den Folgeserien *The Next Generation*, *Deep Space Nine* und *Voyager* teilweise wesentlich differenziertere Geschichtsbezüge feststellen.

Dies soll anhand von Beispielen aus allen vier Serien gezeigt werden.

Vortragstext

Referenten: Dirk Harrie, Karen Schlee, Jan Steffen, Swantje Wittstock (CAU Kiel)

Geschichte wird in Star Trek häufig thematisiert. Aufgrund der Fülle an Material wird sich diese Untersuchung auf Episoden mit eindeutigen Geschichtsbezügen beschränken müssen. Also werden die vielen kleinen Anspielungen und Zitate, der häufige Bezug auf historische Personen, wie zum Beispiel Shakespeare, außer acht gelassen. Zum Zweck der Analyse von Geschichte in Star Trek stehen folgende Aspekte im Vordergrund:

- Wie wird Geschichte dargestellt?
- Welche Hilfsmittel und Konstruktionen werden verwendet, um historische Motive einzubringen?
- Werden zeitliche oder geographische Schwerpunkte gesetzt?
- Welche Ziele werden damit verfolgt?
- Inwiefern ändert sich die historisch-kritische Position von *The Original Series* bis zu *Voyager*?

Ein beliebtes Mittel, um in Geschichtsthemen einzuführen, sind fremde Planeten, auf denen die Besatzungen der Raumschiffe bzw. Stationen auf Lebewesen oder Situationen treffen, die sich direkt oder indirekt auf historische Ereignisse beziehen. Als Beispiel hierfür sei die Folge *Bread and Circuses* (Brot und Spiele, The Original Series, USA 1968, Ralph Senensky) genannt, in der ein Planet den technischen Entwicklungsstand des 20. Jahrhunderts mit der

Gesellschaftsstruktur und der Kleidung des römischen Reiches verbindet.

Weitere Instrumente in allen Star Trek - Serien sind Zeitreisen, Zeitsprünge und Visionen. Ein Beispiel für Letzteres ist die Folge *Far beyond the Stars* (Jenseits der Sterne, Deep Space Nine, USA 1998, Avery Brooks), hier erfolgt - ausgelöst durch Visionen Captain Siskos - eine Auseinandersetzung mit dem Rassismus im Amerika der 50er Jahre. Oft wird auf historische Themen nur über indirekte Vermittlung rekurriert. Die Handlungen dieser Folgen spielen in der Star Trek - Gegenwart und ziehen eine Parallele zu bekannten geschichtlichen Ereignissen.

So lehnen sich die cardassianischen Kriegsverbrechen, die in der Folge *Duet* (Der undurchschaubare Marritza, Deep Space Nine, USA 1993, James L. Conway) thematisiert werden, an Kriegsverbrechen des Dritten Reiches und des Bosnienkonfliktes an. Ein anderes Beispiel hierfür ist die Folge *The High Ground* (Terror auf Rutia Vier, The Next Generation, USA 1990, Gabrielle Beaumont), die den Nordirlandkonflikt verarbeitet. Zeitlich und geographisch konzentrieren sich die Folgen vor allem auf das Amerika und das Europa des 19. und 20. Jahrhunderts. Auffällig ist im Gegensatz hierzu, dass die Folgen, in denen historische Kulissen, Kostüme etc. verwendet werden, sich nicht mit Ereignisgeschichte, sondern eher mit Literaturgeschichte und Mythen beschäftigen.

Bezüglich der Ziele der Geschichtsdarstellung lässt sich folgendes festhalten:

Allen Star Trek - Serien gemeinsam ist der Wunsch nach Freiräumen für Abenteuer in einer weniger technisierten Welt als der im Star Trek - Universum. In *The Next Generation* wird immer wieder auf den Gegensatz zwischen der alten, unvollkommenen Gesellschaft, die jedoch auch mehr Natürlichkeit und mehr Rückzugsmöglichkeiten bietet, und der neuen vollkommenen (Föderations-)Gesellschaft hingewiesen, in deren Infrastruktur die alten Schwächen der Menschheit, zum Beispiel Armut, Krieg etc. abgeschafft wurden.

Dieser Gegensatz wird auch in den späteren Serien aufrechterhalten. Der Aufbau der Serie *Deep Space Nine* lässt weniger Spielraum, um Geschichte darzustellen. Die Handlungsstränge bauen eher aufeinander auf, bilden eher eine in sich stringente Kontinuität. Im Allgemeinen kann man sagen, dass sich Star Trek in der Art und Weise, wie Geschichte präsentiert wird, wie historische Assoziationen hervorgerufen werden, einfacher, alter Klischees bedient. Dies trifft vor allem auf

The Original Series zu, in denen Säulen und römische Gewänder ausreichen, um bei dem Zuschauer ein Bild von der Antike zu vermitteln; in denen Sand, umherwehendes Prärie gras, ein Saloonschild und ein Revolver ausreichen, um den ‚Wilden Westen‘ darzustellen.

Ob das Amerika des letzten Jahrhunderts wirklich so ausgesehen hat, ist dabei nebensächlich. Denn es kommt darauf an, mit der Präsentation von Stereotypen und Klischees Bilder hervorzurufen, die jedem Zuschauer geläufig sind. Es gibt zwar auch Folgen, die Geschichte kritisch hinterfragen, aber diese sind selten und zumeist auf *The Next Generation* und *Deep Space Nine* beschränkt. Die Behandlung des schwierigen Themas Nationalsozialismus beispielsweise, die in *Patterns of Force* (Schablonen der Gewalt, *The Original Series*, USA 1968, Vincent McEveety) vorgenommen wurde, misslang völlig.

Und die Episode *Living Witness* (Der Zeitzeuge, *Voyager*, USA 1998, Tim Russ) ist auf eine theoretische Frage der Geschichtswissenschaft reduziert. Gerade *Voyager* kehrt zu einem amerikanisch-zentristischen Geschichtsbild zurück, das in *The Next Generation* bereits abgelegt wurde. Die dem Seminar *Star Trek als populärkultureller Text* zugrundeliegende These, die *Star Trek* als ein Labor zeitgenössischen Denkens versteht, trifft für die Geschichtswissenschaft nur insofern zu, als dass *Star Trek* häufig zeitgenössische, aber ausschließlich konservative amerikanische Geschichtsbilder und -auffassungen widerspiegelt, und selten eine kritische Position einnimmt.

3. Phantasie oder Wirklichkeit

[Originaltitel: *Frame of Mind* (Phantasie oder Wahrheit, *The Next Generation*, USA 1993, James L. Conway)]

3.1 Der letzte phantastische Raum: Zum Holodeck bei *Star Trek*

Vorwort

Nichts anderes konnte in den letzten zehn Jahren so derartig viele utopische Besetzungen auf sich ziehen wie die Computertechnologie. Neben den mit dem Internet verbundenen Phantasmen eines ‚reibungslosen Kapitalismus‘ oder eines kollektiven ‚globalen Gehirns‘ sind es vor allem Phantasmen über die Omnipotenz der Computersimulation, die proliferieren. Dieses Phantasma durchzieht sowohl

manche Texte der Medientheorie als auch populäre Film- und Fernsehtexte. Ein Beispiel dafür: 1991 schrieb Vilém Flusser, dass die Welten aus dem Computer ‚in naher Zukunft auch betastet, berochen und geschmeckt werden‘ könnten.

1987 wurde mit der Science Fiction-Serie *Star Trek: The Next Generation* das ‚Holodeck‘ eingeführt: ein Raum, in dem ein Computer jede beliebige Umgebung nicht nur audiovisuell, sondern auch haptisch, olfaktorisch und gustatorisch simulieren kann. In Anbetracht der praktischen Fortschritte der Computersimulation, die in der Haptik, im Duft und Geschmack, gegenwärtig ihre Grenzen findet, sind beide Texte, der Flussers und der von Star Trek medienutopisch. Die Analyse der fiktionalen Visualisierungen und Narrativierungen der Computersimulation im ‚Holodeck‘ erlaubt Aufschlüsse über die gegenwärtigen Computerphantasmen und ihre heterogenen Strukturen.

Vortragstext

Referent: Jens Schröter (Uni Bochum)

Unter historischem Blickwinkel kann beobachtet werden, dass alle Medien bei ihrem Erscheinen von Utopien begleitet wurden, die ihre Durchsetzung ermöglichten. Michael Giesecke hat dies beispielsweise für den Buchdruck, Geoffrey Batchen für die Photographie, Lynn Spigel für das Fernsehen in den USA gezeigt. Es ist wohl kaum übersehbar, dass gegenwärtig um den Computer ein ganzer Hof von Utopien entstanden ist. Das Spektrum der Phantasmen reicht vom ‚reibungslosen Kapitalismus‘, den Bill Gates beschwört, über das ‚globale Gehirn‘ oder die ‚kollektive Intelligenz‘ als neue Form der Sozietät, die im Zusammenhang mit dem Internet artikuliert wird, und superintelligenten Maschinen, die den Menschen mehr oder minder von der Erde verdrängen, bis zur absolut realistischen, in nichts von der normalen Realität unterscheidbaren Simulationskraft einer zukünftigen ‚Virtual Reality‘.

Die letztgenannte Medienutopie, die keineswegs nur im Feuilleton oder im Film, sondern auch in wissenschaftlichen Texten, beispielsweise von Vilém Flusser oder Friedrich Kittler, in Erscheinung tritt, hat eine lange genealogische Linie. Man könnte bis zu Platons Höhlengleichnis zurückgehen – eine solche ahistorische Verallgemeinerung beraubt die zu beschreibende Utopie jedoch jeder Spezifität. Aber gerade wenn man sich an die konkrete Vorgeschichte der ‚Virtual Reality‘, die in ihren gegenwärtig vorliegenden technologischen Manifestationen

meilenweit von der Totalsimulation entfernt ist, hält, stößt man auf den äußerst interessanten kleinen Text ‚The Ultimate Display‘, den der Virtual Reality-Pionier und Entwickler der ersten Datenbrille Ivan Sutherland auf dem vom 24. bis zum 29. Mai 1965 in New York veranstalteten Kongress der *International Federation for Information Processing* vortrug (Sutherland, 1965).

Dieser Text beschreibt einen Raum, in welchem ‚der Computer die Existenz der Materie kontrolliert‘. D.h. von Anfang an war die Virtual Reality-Forschung nicht nur von militärischen Interessen (beispielsweise dem Bau von Flugsimulatoren u.ä.), sondern auch von einer literarisch beeinflussten Utopie einer totalen Simulation durchdrungen, die mindestens Haptik (und auch Olfaktorik und Gustatorik) einschließt. Zu ergänzen ist hier allerdings, dass Sutherland am Ende des Vortrages darauf hinweist, dass in dem so generierten Raum Handschellen fesseln und Kugeln töten können – eine merkwürdige Beispielwahl für einen Text, der sich ansonsten auf die Metaphorik von Alices Gang durch den Spiegel beruft.

Zunächst wurde es um die Möglichkeiten der Simulation wieder stiller; außer im militärischen Bereich und ab 1985 bei der NASA, die ihr Projekt nicht ‚Virtuelle Realität‘, sondern ‚Virtual Environment Display System‘ nannte, gab es kaum Forschungen auf dem Gebiet. 1984 erscheint William Gibsons *Neuromancer*, der den ‚Cyberspace‘ als ‚konsensuelle Halluzination‘ zum Schlagwort der beginnenden Cyberkultur machte (Gibson, 1996) und 1989 kreiert Jaron Lanier den Begriff ‚Virtuelle Realität‘, der um einiges stärker ist als ‚Ultimate Display‘ oder ‚Virtual Environment Display System‘, suggeriert er doch die Möglichkeit der vollständigen, eben von Realität nicht mehr differenzierbaren Simulation und nicht nur die Erzeugung einer klar von der Realität geschiedenen virtuellen Umgebung.

Ohne simple Einflussthesen lancieren zu wollen, ist doch bemerkenswert, dass ab 1987 in den USA *The Next Generation* im Fernsehen lief, eine Fernsehserie, die zum ersten Mal breitenwirksam die Fiktion eines totalen simulativen Raumes zeigte: das Holodeck – die fiktionale Darstellung von Sutherlands ultimativem Display. Und in manchen Episoden wird exakt der Fall, dass in einem solchen Raum virtuelle Kugeln töten können, durchgespielt.

Michael Heim hat darauf hingewiesen, dass auf den ersten beiden Siggraph-Konferenzen 1989 in Boston und 1990 in Dallas das Star Trek – Holodeck neben Gibsons Cyberspace buchstäblich Leitbilder (im techniksoziologischen Sinn) und

Wunschziele der Virtual Reality - Forscher waren (Heim, 1993). Insofern ist hier der Fall zu beobachten, dass Diskurse über Medien keineswegs immer nur Reflexe auf eine vorgängige technische Determination sind, sondern auch umgekehrt dem Medium und seiner endgültigen Formierung (die im Falle des Computers noch keineswegs abgeschlossen ist) vorausgehen können. Und im übrigen können solche utopischen Diskurse auch noch ganz banalen kommerziellen Interessen dienlich sein.

Das Fernziel einer totalrealistischen Simulation, wie es ständig durch Film, Fernsehen, Tagespresse, Computerwerbung und sogar den wissenschaftlichen Diskurs geistert, ist ja auch die Leitlinie, an der sich das Design von Computerspielen und damit die Notwendigkeit immer neue, noch leistungsfähigere Grafikkarten zu kaufen, orientiert. Und nicht zufällig werben Clips mit einer hochauflösenden Grafik, die der beworbene Prozessor nur mit Mühe und viel Zeit zum Rendern (wenn überhaupt) generieren könnte. Das Holodeck als äußerst populäres Medienphantasma ist aber nicht auf solche Funktionen reduzierbar.

Beachtung verdient, dass immer wieder Störungen der Holodeck-Technik und eigendynamische Prozesse im Holodeck, die der Kontrolle der Charaktere entgleiten, inszeniert werden. Solche Inszenierungen ermöglichen als semiotische Ressource die alltägliche Bedeutungsproduktion von ‚fließender Skepsis‘, wie Fiske sagt, gegenüber den sich expansiv ausbreitenden Computerutopien [5] (Fiske, 1995). Abschließend bleibt zu sagen, dass die Untersuchung der Diskurse über Medien, der Utopien und heterogenen Phantasmen nicht bloß heisst, die Überbau-Widerspiegelung einer schon fertigen Technik-Basis zu beobachten, sondern auch, der allmählichen Verfertigung der Technologien beim Darüber-Reden zuzusehen.

3.2 Alles nur in deinem Kopf: Das Konzept der Virtualität in Star Trek

Vorwort

Wie Platon bereits mit seinem Höhlengleichnis postulierte, kann die Realität keineswegs als eine absolute Größe, sondern nur als ein allgemeines Konzept

gelten. Wissenschaften wie Neurobiologie, KI-Forschung oder Soziologie gehen heute davon aus, "dass wir keinen direkten Zugang zu einer Objektivität besitzen, sondern dass unser Gehirn als ein selbstorganisierendes System aufgrund von Irritationen Wirklichkeiten erzeugt, sie also projiziert oder simuliert" (Rötzer 1993, 83). ‚Virtual Reality‘, ‚Cyberspace‘, ‚Artificial Intelligence‘ sind zu Schlagworten der 90er herangereift. Wohin die Erforschung der Virtualität und ihrer Anwendung in Technologien führen könnten, wird im ‚medialen Labor‘ Star Trek experimentell durchgespielt.

Vortragstext

Referenten: Petra Friedrich, Christoph Lorenz (CAU Kiel)

Ausgehend von der These, dass Star Trek ein mediales Labor sei, das die Optionen technologischer Entwicklungen aufnimmt und in einer fiktiven Zukunft auf ihre Grenzen und Möglichkeiten prüft, konzentriert sich diese Untersuchung auf das Konzept der Virtualität in *The Next Generation*, *Deep Space Nine* und *Voyager*. Der Begriff der virtuellen Realität hat in den letzten Jahren sowohl in den Wissenschaften als auch in der breiten Öffentlichkeit eine immer größer werdende Popularität erlangt.

Was meint jedoch dieser Begriff? Wie grenzt sich Realität von Virtualität ab? Folgt man dem Konstruktivismus, der eine bedeutende Rolle in den Wissenschaften wie Neurologie, Biologie, Soziologie und der KI-Forschung gewonnen hat, ist eine klare Grenzziehung zwischen den beiden Begriffen unmöglich. Realität erscheint als ein Konstrukt der Wahrnehmung und Kommunikation, eine objektive ontologische Wirklichkeitserfassung ist dem Menschen verwehrt. Sollten die Fähigkeiten zur Erschaffung virtueller Welten irgendwann zur Perfektion heranreifen, wird es für einen Menschen unmöglich sein, den Unterschied zwischen der wahren und der synthetisierten Realität zu erkennen.

Bereits in den Achtzigern schuf William Gibson eine Ästhetik des fiktiven Cyberspace, in dem sogenannte Cyberpunks nach geheimen Informationen o.ä. suchen. In der Cyberpunk-Fiktion, deren Schauplätze meist in einer dystopischen Landschaft in der nahen Zukunft angesiedelt sind, steht das Grenzgängertum mit seinen technologischen, psychologischen und kommunikativen Aspekten im Vordergrund. Die Spannung der Handlung baut auf dem schnellen, gezielten

Wechsel zwischen der Virtualität und der Realität auf. Es folgten in den Neunzigern einige Kinoproduktionen zu diesem Thema, wie zum Beispiel: ‚The Lawnmower Man‘ (Der Rasenmähermann, USA 1992, B. Leonard), ‚Johnny Mnemonic‘ (Vernetzt, USA 1995, Robert Longo) und ‚Total Recall‘ (Totale Erinnerung, USA 1990, Paul Verhoeven).

Als aktuellstes Beispiel, das alle relevanten Aspekte der neuromantischen Fiktion vereint, muss schließlich ‚The Matrix‘ (Matrix, USA 1999, Andy & Larry Wachowski) genannt werden. Bei Star Trek haben wir es allerdings mit einer völlig anderen Konzeption zu tun. Die Virtualität in Gestalt des Holodecks gehört zum täglichen Leben. Die Technologie ist soweit fortgeschritten, dass keine Hilfsmittel wie Datenhandschuhe o.ä. mehr benötigt werden. Man ist in der Lage, Materie so real erscheinen zu lassen, dass man sie anfassen und erleben kann. Aber gerade diese Alltäglichkeit der virtuellen Möglichkeiten birgt Gefahren. Die Besatzung der Enterprise und des Raumschiffs Voyager oder auch die Bewohner der Raumstation Deep Space Nine benutzen das Holodeck vor allem zu ihrer Entspannung. Man erschafft sich Phantasiewelten, in die man in der Freizeit eintaucht, um harmlose Abenteuer zu erleben – so die Regel.

Die auffällig naive Herangehensweise an das Phänomen der virtuellen Realität erweist sich jedoch bei eingehenden Betrachtungen als idealer Nährboden für krisenhafte Vorfälle, die die Grenzen und Gefahren des ansonsten peripher genutzten Mediums klarer zu umreißen helfen. So zum Beispiel in *Elementary, Dear Data* (Sherlock Data Holmes, The Next Generation, USA 1988, Robert Bowman) und *Ship in a Bottle* (Das Schiff in der Flasche, The Next Generation, USA 1993, Alexander Singer), wo aus Nachlässigkeit im Umgang mit dem Computer eine virtuelle Figur geschaffen wird, die ein Bewusstsein entwickelt – nach Föderationsethik eine neue Lebensform. Die Crew der Enterprise vermag auf solche Grenzsituationen nicht adäquat zu reagieren. Sie löst das Problem auf rein technische und provisorische Weise.

Ebenfalls bedrohlich erscheint die Virtualität in der Folge *Frame of Mind* (Phantasie oder Wahrheit, The Next Generation, USA 1993, James L. Conway), in der Riker gekidnappt und mittels einer virtuellen Realität einer Gehirnwäsche unterzogen wird, die ihm geheime Föderationsinterna entlocken soll. In *The Thaw* (Das Ultimatum, Voyager, USA 1996, Marvin V. Rush) begegnet Captain Janeway einer Virtual Reality – Technologie, mit Hilfe derer das Überleben einer Spezies nach einer globalen Katastrophe gewährleistet werden sollte. Durch das Erleben

einer synthetisierten Umwelt soll das Bewusstsein der Humanoiden, die in einen künstlichen Tiefschlaf versetzt wurden, vor der Verkümmern bewahrt werden.

Die Ängste der Schlafenden haben sich in der Gestalt eines grausamen Clowns manifestiert, der sie in seiner Welt gefangen hält. Einige der Crewmitglieder der Voyager treten in die Virtualität ein, um die Gefangenen zu retten. Die Spannung der Handlung entsteht durch den schnellen Wechsel zwischen den beiden Realitäten. Hier wird mit der gleichen Dramaturgie wie in der Cyberpunkästhetik gearbeitet. Anders als in der neuromantischen Fiktion spielt bei Star Trek der virtuelle Raum keine große Rolle in der gesamtgesellschaftlichen Kommunikation. Für das Fällen wichtiger Entscheidungen wird der physische Kontakt mit den Verhandlungspartnern vorgezogen. Die Nutzung des Cyberspace entspricht eher der heutigen, d.h. das Holodeck dient vor allem spielerischen Freizeitaktivitäten.

Kann Star Trek somit als mediales Labor gelten? Eine eindeutige Antwort ist nicht zu geben. Die Möglichkeiten der virtuellen Realität, die in heutigen Tagen mit Sehnsucht erwartet werden, versucht Star Trek kritisch zu durchleuchten. Damit wird eine Sensibilisierung für die Problematik einer Technologie erreicht, die gestern nur Idee war, heute bereits Realität ist, und uns vielleicht schon morgen die Erforschung ungeahnter Möglichkeiten erlauben könnte.

3.3 Das Spiel mit Leben und Tod

Vorwort

Die Star Trek-Serien haben im Laufe ihrer Erfolgsgeschichte ein komplexes Universum mit einer eigenen Philosophie geschaffen. Vor dem Hintergrund der unendlichen Weiten des Weltraums erscheinen die Fragen nach dem Wert des Lebens oder die Auseinandersetzung mit dem Tod besonders bedeutungsvoll. Aber was hat das mit uns Zuschauern zu tun, wenn Tausende von Lichtjahren von der Erde entfernte, erfundene Figuren mit immer neuen Möglichkeiten von Existenz konfrontiert werden? Wenn unsere Grundbegriffe von Humanität sich auf die Erfahrung von Leben und Tod stützen, welchen Sinn hat dann diese spielerische Auseinandersetzung mit den Grenzbereichen von Existenz?

Anhand ausgewählter Beispiele der Serie *The Next Generation* fragen wir nach dem Verhältnis von Star Trek, einer fiktionalen Unterhaltungsserie, und dem

Wunder des Lebens.

Vortragstext

Referenten: Nils-Ole Hokamp, Christina Kraus (CAU Kiel)

Das Star Trek - Universum hat in den 30 Jahren seiner Erfolgsgeschichte eine eigene Philosophie entwickelt, die sich auch mit so existentiellen Themenkomplexen wie Leben und Tod beschäftigt. Vor dem Hintergrund der unendlichen Weiten des Weltraums ermöglicht die Serie ihren Zuschauern, sich spielerisch den mystischen Fragen nach dem ‚Woher‘ und ‚Wohin‘ zu nähern. Anhand von drei ausgewählten Folgen von *The Next Generation* soll aufgezeigt werden, wie vielfältig der Umgang mit diesen Themen sein kann, welche Werte im einzelnen vermittelt werden und was dieses Spiel mit den Möglichkeiten von Leben und Tod für den Zuschauer bedeuten kann:

1. Die Folge *Half a Life* (Die Auflösung, The Next Generation, USA 1990, Les Landau) behandelt ein sehr aktuelles Thema aus dem Grenzbereich zwischen Leben und Tod: An Bord der Enterprise befindet sich ein Wissenschaftler namens Timicin, auf dessen Planeten es seit 2000 Jahren Brauch ist, sich mit 60 Jahren das Leben zu nehmen. Auf dem Raumschiff entwickelt sich eine Liebesbeziehung zwischen ihm und Lwaxana Troi. Als diese erfährt, dass Timicin sich nach der Rückkehr auf seinen Planeten das Leben nehmen muss, weil sein 60. Geburtstag unmittelbar bevorsteht, kommt es zu heftigen Diskussionen. Timicin versucht ihr zu erklären, dass die ‚Auflösung‘ ein sehr euphemistischer Ausdruck für den Tod, ein Fest des Lebens sei. Alte Menschen müssten sich nicht als überflüssige Nutznießer der Gesellschaft fühlen, sondern erhielten als Sechzigjährige auf dem Höhepunkt ihres Lebens einen feierlichen Abschied. Lwaxana setzt Einwände dagegen, die auch von dem Zuschauer kommen könnten: Menschen zu beseitigen sei keine Lösung für das Problem der Überbevölkerung, zudem könne man von den eigenen Kindern doch erwarten, dass sie sich um ihre Eltern, die noch gar nicht ‚lebensmüde‘ sind, kümmern. Die Autoren der Serie enthalten sich allerdings einer eindeutigen Stellungnahme zu diesem Thema, sie führen dem Zuschauer lediglich dessen Aktualität vor Augen. Dieser muss sich seine Meinung selbst bilden, obwohl Lwaxana zwischenzeitlich folgert, dass ein Planet, auf dem alte Menschen keine Existenzberechtigung haben, ebenfalls kein Recht habe, zu existieren. Diese These scheint von der parabelhaften Rahmenhandlung noch untermauert zu werden. Am Ende fügt Lwaxana sich jedoch dem Brauch und will

Timicins Auflösung beiwohnen.

2. In der Folge *Skin of Evil* (Die schwarze Seele, The Next Generation, USA 1987, Joseph L. Scanlan) wird der Tod selbst thematisiert: Tasha Yar, ein Mitglied der Brückenbesatzung, wird von einem böartigen Monster umgebracht, wobei der Schwerpunkt der Folge darauf liegt, wie die Crew diesen sinnlosen Tod verarbeitet. Die allgemein als unterdurchschnittlich eingestufte Folge endet damit, dass sich die Brückenbesatzung zu einer Abschiedsfeier auf dem Holodeck versammelt, wo Tasha in einer Art umgekehrten Totenzeremonie jeden Anwesenden mit einigen Worten ehrt. Sie beendet ihre eigene Totenrede mit den Worten: "Der Tod ist der Zustand, der durch das Erinnern der anderen bedeutungslos wird." Obwohl mit diesem Gedanken interessante Aspekte angedeutet werden, überwiegen doch der Kitsch und die Effekthascherei. Star Trek gerät hier an die Grenzen der Darstellbarkeit, denn es wird versucht, mit den Mitteln der Unterhaltung etwas zu erzählen, was (wie der Tod) außerhalb menschlicher Vorstellungskraft liegt und nicht in das ‚Korsett‘ einer Unterhaltungsserie passt.

3. Das letzte Beispiel soll dagegen das Potential der Serie aufzeigen, wenn es um die Auseinandersetzung mit dem Leben geht. In der Episode *The Inner Light* (Das Zweite Leben, The Next Generation, USA 1992, Peter Lauritson) wird das Bewusstsein von Captain Picard durch eine mysteriöse Sonde in eine fremde Welt transportiert. Während er auf der Enterprise kurzzeitig bewusstlos ist, findet er sich selbst auf einem fremden Planeten wieder, der zu seinem neuen Zuhause wird. Er hat zwar sein anderes Leben auf dem Raumschiff nicht vergessen, doch muss er sich in seine Lage fügen und gründet eine Familie, wird Großvater und lebt 30 Jahre in einer Welt, die dem Untergang geweiht ist, weil ihre Sonne zur Supernova wird. Da die Menschen dieses Planeten bald sterben müssen, bauen sie eine Sonde, die Picard 1000 Jahre später ihre Botschaft übermitteln wird. Von seiner Frau erfährt der Captain nun endlich den Grund seiner zweiten Existenz: "Alles andere von uns ist seit 1000 Jahren vergangen". Aber "wenn Du Dich erinnerst, wer wir waren und wie wir lebten, dann werden wir weiterleben."

Dieser Gedanke erinnert an Tashas Schlussworte in *Skin of Evil*, wo er jedoch in einem sentimental aufgeladenen Szenario untergeht. Auch in *The Inner Light* bleibt es allerdings fraglich, ob die Erinnerung den Tod negieren kann. Der Akzent liegt hier jedoch nicht auf dem Tod, sondern auf dem Leben. Picard bleibt von der Erfahrung eines erfüllten Lebens nicht unbeeindruckt: Bereichert mit

dem Erfahrungsschatz von 30 Jahren, der ihm verdeutlicht, wozu er noch fähig gewesen wäre, erwacht er wieder auf der Enterprise, wo lediglich 30 Minuten verstrichen sind. Dennoch zweifelt er nicht an der Richtigkeit seines Lebensweges als einsamer Sternenflottenkapitän. Dem Zuschauer wird so auf ansprechende Art vermittelt, dass es auch für ihn mehr als nur einen Lebensweg gibt, dass man manchmal versuchen sollte, aus dem Alltag auszubrechen, um sich selbst mit anderen (und besseren?) Möglichkeiten des Lebens zu konfrontieren. Abschließend lässt sich sagen, dass sich gerade in der Folge *The Inner Light* die Stärken der Serie offenbaren, die darin liegen, dem Menschen daheim vor dem Fernseher Denkanstöße zu geben, die bestenfalls zu einer Bereicherung seines Lebens führen können.

4. Reise nach Babel

[Originaltitel: Journey to Babel (Reise nach Babel, The Original Series, USA 1967, Joseph Pevney)

4.1 Auf der Suche nach Mr. Gott: Über die Darstellung von Religion in Star Trek

Vorwort

Das ursprüngliche Konzept von Star Trek sah vor, Politik und Religion aus der Serie weitestgehend herauszuholen. Gene Roddenberry war es von Anfang wichtig, die Gleichheit aller Menschen zu betonen, für überkommene Ideologien und auf Ausschließlichkeit basierende Religionen gab es keinen Platz in seiner Zukunftsvision. Er achtete streng auf die Einhaltung dieser Vorgabe. Die wissenschaftlich orientierte Starfleet steht Religionen in der Regel ablehnend, mindestens aber kritisch gegenüber. Bei ihrem Streben nach einer menschenwürdigen Welt gibt es keinen Platz für Religionen mit Absolutheitsanspruch und ‚anbetungswürdige Gottheiten‘. Die Einstellung der Föderation gegenüber Religion soll im einzelnen an den Folgen *Die Stunde der Erkenntnis* (The Original Series), *Der rechtmäßige Erbe* und *Der Komet* (The Next Generation), *Heilige Visionen* (Deep Space Nine) und *Das Ritual* (Voyager) verdeutlicht werden.

Vortragstext

Referent: Thomas Richter (CAU Kiel)

Das ursprüngliche Konzept von Star Trek sah vor, Politik und Religion aus der Serie weitestgehend herauszuhalten. Gene Roddenberry war es von Anfang an wichtig, die Gleichheit aller Menschen zu betonen, für überkommene Ideologien und auf Ausschließlichkeit basierende Religionen gab es keinen Platz in seiner Zukunftsvision. Er achtete streng auf die Einhaltung dieser Vorgabe (Alexander, 1997). Die Menschheit des Star Trek - Universums hat das überkommene Prinzip Religion abgelegt und sich von der jenseitigen Ausrichtung des Daseins hin zur Ausrichtung auf das Diesseits, das Hier und Jetzt, entwickelt, vom Dogma zum freien Willen. Technischer Fortschritt und die Überwindung gegenwärtiger Probleme (Krieg, Hunger, Krankheit) sind die Basis für menschliches Handeln. Da religiöse Themen aus einem so komplexen Universum dennoch nicht völlig wegzudenken sind, wurde Religion von Anfang an eher negativ belegt und diente in erster Linie dazu, die Fortschrittlichkeit der von Star Trek propagierten Lebensphilosophie zu bekräftigen.

Auch wenn Religion später in *Deep Space Nine* zu einem zentralen Thema erhoben wurde, änderte sich die generelle Religionskonzeption nur unwesentlich. In *The Original Series* ist Religion ausnahmslos negativ belegt und in der Regel durch Außenstehende vertreten; entweder durch Wesen, die sich aufgrund von Unsterblichkeit und überlegener Macht für Gottheiten ausgeben, allerdings lediglich evolutionär höher (als der Mensch) entwickelte Wesensheiten mit all ihrer Fehlbarkeit und Verletzlichkeit sind, wie etwa in *Who Mourns for Adonais?* (Der Tempel des Apoll, The Original Series, USA 1967, Marc Daniels), oder durch außerirdische Völker, deren Gottheiten als Maschinen längst untergegangener, ehemals hochentwickelter Kulturen entlarvt werden, wie in *The Apple* (Die Stunde der Erkenntnis, The Original Series, USA 1967, Joseph Pevney). Bezwingen und Aufklären ist die Crew der Enterprise, deren Weltbild nicht durch Gottheiten beeinflusst ist.

Eine Ausnahme bildet der (Halb-)Außerirdische Spock, der die Enterprise immer wieder verlässt, um sich den Riten und Dogmen seiner Heimatwelt zu unterwerfen. Dies führt von einfachen Problemen bis hin zur Selbstaufgabe und stellt eine Bedrohung seiner selbst und der Menschen, die ihm etwas bedeuten, dar, so dass er immer wieder mit der Einsicht, einen Fehler begangen zu haben,

auf die Enterprise zurückkehrt, beispielsweise in *Amok Time* (Weltraumfieber/Pon Farr, The Original Series, USA 1967, Joseph Pevney).

Auch in *The Next Generation*, auf deren Entwicklung Gene Roddenberry noch Einfluss nahm, wurde dieses Konzept beibehalten. Sogenannte Götter sind Außerirdische einer technisch oder evolutionär hoch entwickelten Spezies, die ihre Macht für persönliche Zwecke missbrauchen, beispielsweise in *Devils Due* (Der Pakt mit dem Teufel, The Next Generation, USA 1991, Tom Benko); Religionen bringen gefährlichen Fanatismus hervor, wie in der Episode *Who Watches the Watchers* (Der Gott der Mintakaner, The Next Generation, USA 1989, Robert Wiemer); oder religiös motivierte mystische Ereignisse gefährden die Enterprise und ihre Crew, so in *Masks* (Der Komet, The Next Generation, USA 1994, Robert Wiemer).

Während in *The Original Series* noch missionarisch gegen Religion vorgegangen wurde, werden religiöse Praktiken und Gefühle nun seitens der Starfleet im Rahmen der ‚Nichteinmischung‘ toleriert. Innerhalb der Starfleet gilt dies nur soweit, wie der Dienst dadurch nicht beeinflusst wird, so dürfen religiöse Symbole zur Uniform nicht getragen werden. Kurz, Religion ist eine Privatangelegenheit. Hierzu gibt es zahlreiche Belegstellen, unter anderem in *The rightful heir* (Der rechtmäßige Erbe, The Next Generation, USA 1993, Winrich Kolbe). In dieser Folge zeigt uns Captain Picard, Verkörperung all dessen, was die Sternenflotte ihren Statuten nach ist, welchen Stellenwert Religiosität für die Sternenflotte einnimmt.

Als Worf, der klingonische Sicherheitschef an Bord der Enterprise D, aufgrund seines Glaubens seinen Dienst vernachlässigt, wird er vor Picard zitiert:

Worf: “[...] mein Verhalten war...” Picard (unterbrechend, in hartem Tonfall): “Unentschuldigbar..., (fährt väterlich fort) aber verständlich. [...] Vielleicht müssen Sie sich weitaus mehr in die klingonische Glaubenslehre vertiefen, um festzustellen (runzelt die Stirn), ob diese für Sie irgendwelche Wahrheiten beinhaltet...!”

Die Sternenflotte ist wie ein Vater, der sein unwissendes Kind belächelt, in dem Wissen, das dieses auch irgendwann seinen Erkenntnisstand erreichen wird. Ein weiterer Satz aus derselben Folge verdeutlicht die überhebliche Arroganz der Sternenflotte gegenüber dem Glauben Andersdenkender: Nachdem Kahless, der

von den Klingonen wie ein Gott verehrt wird, wiedererschienen ist und an Bord der Enterprise gebracht wurde, zählt Dr. Crusher zunächst verschiedene Möglichkeiten auf, wer diese Person sein könnte (Bioreplikant, chirurgisch veränderter Klingone, etc.). Worf merkt schließlich an, dass man auch nicht ausschließen könne, dass es sich tatsächlich um den aus dem Jenseits wiedergekehrten Kahless handle:

Picard (gutmütig): "Hören Sie, wir haben keinen Grund irgend etwas auszuschließen. Wir haben weder den Befehl, die Herkunft unseres Gastes zu untersuchen, noch irgendjemandem vorzuschreiben, was er glauben soll. Wir sollen Kahless nur in seine Heimatwelt bringen. (Erhebt sich, zögert) Und während er hier an Bord ist, behandeln wir ihn als ehrenwerten Gast!"

Einen ersten großen Bruch mit dem Konzept gab es 1987, als über Gene Roddenberry hinweg das Drehbuch zu *The Final Frontier* (Am Rande des Universums, Star Trek V, USA 1989, William Shatner) in Auftrag gegeben wurde. Die gesamte Crew der Enterprise, die in *The Original Series* als über Religion stehend dargestellt wurde, gibt sich, mit Ausnahme von Kirk, dem Einfluss eines selbsternannten Botschafters Gottes, Sybok, dem vulkanischen Halbbruder Spocks, hin. Dieser führt sie ins Zentrum unserer Galaxie, wo er Gott (hier der Schöpfer des Universums und all seiner Völker) vermutet. Dort angelangt, und angesichts des Wesens, das sich hier für die Menschheit als der christliche Gott (ein alter Mann mit weißem Bart) präsentiert, welcher die Enterprise benötigt, um diesen Planeten zu verlassen, kehrt die Besatzung zur Besinnung zurück und entlarvt diesen Gott als eine betrügerische außerirdische Lebensform, mit der Begründung, dass Gott kein Raumschiff benötigen würde. Neu ist hier, dass die Menschheit, repräsentiert durch die Enterprise-Crew, sich der Religion unterordnet, obwohl diese schon lange als negativ erkannt und abgelegt wurde.

In *Deep Space Nine* rückt mit den Bajoranern zum ersten Mal ein religiöses Volk und seine Religion in das Zentrum einer ganzen Star Trek - Serie. Hier wird der Starfleet-Commander (später Captain), ein Mensch von der Erde, nicht nur von den Bajoranern für einen Abgesandten ihrer Götter gehalten, im Laufe der Serie stellt sich heraus, dass er tatsächlich der Abgesandte ihrer Götter (Propheten genannt) ist. Ganz dem Star Trek zugrundeliegenden Konzept folgend, wehrt sich Commander Sisko zunächst gegen diese ihm aufgezwungene Rolle. Später erkennt er jedoch, dass er nicht nur tatsächlich von den Propheten auserwählt ist, es stellt sich in *Shadows and Symbols* (Schatten und Symbole, Deep Space Nine,

USA 1998, Allan Kroeker) sogar heraus, dass seine Geburt von den Propheten geplant wurde. Am Ende schließlich steigt er in *What You Leave Behind* (Deep Space Nine, USA 1999, Allan Kroeker) selber in den bajoranischen Götterpantheon auf.

Zwar gibt es auch in *Deep Space Nine* religiösen Fanatismus - aktuellstes Beispiel hierfür stellt die Episode *Covenant* (Entscheidung auf Empok Nor, Deep Space Nine, USA 1998, Jonathen Kretchmer) dar und Amtsmissbrauch des Klerus, wie in *The Changing Face of Evil* (Deep Space Nine, USA 1999, Mike Vejar), als traditionell negative Beispiele, alles in allem aber wird Religion wesentlich differenzierter dargestellt, und zum ersten Mal bekommen wir in einer Star Trek - Serie ‚funktionierende‘ Religion präsentiert. Das Star Trek - Konzept wird aber auch hier nicht völlig über Bord geworfen, sondern spiegelt sich in dem Umgang der Starfleet mit dieser ungewohnten Konfrontation mit Religion wieder. Dennoch ist *Deep Space Nine* hier als Ausnahme zu nennen.

In Voyager schließlich kehrt man insofern zu den Wurzeln zurück, als dass Religion so gut wie keine Rolle in der Serie spielt. Zwar hat man mit Commander Chakotay, einem Menschen indianischer Abstammung, den Vertreter einer Naturreligion an Bord, dennoch wird diese Religion nie zentrales Thema einer Episode. *Sacred Ground* (Das Ritual, Voyager, USA 1996, Duncan McNeill), die einzige Folge, die sich mit Religion beschäftigt, unterstreicht die Position der Starfleet: Janeway (überlegen lächelnd):

“Jedem das Seine [...], aber ich glaube, wenn wir nur tief genug graben, dann gibt es eine wissenschaftliche Basis für die meisten religiösen Doktrinen.”

Im großen und ganzen folgt Star Trek der konzeptionellen Grundlage Gene Roddenberrys auch heute noch. Lediglich die Argumentation hat sich gewandelt. Wo früher oft einfach nur die negativen Einflüsse der Religion auf das Umfeld ausreichten, diese bloßzustellen, wird heute jeder göttliche Aspekt wissenschaftlich entlarvt.

4.2 Philosophische Ideen in Star Trek

Vorwort

Das Referat thematisiert die Drehbuchideen von Gene Roddenberry, dem Schöpfer von Star Trek. In einem Vergleich zur Utopie von Thomas Morus werden die wesentlichen philosophischen Ideen der ‚Eutopie‘ in Star Trek herausgearbeitet: Vernunftprinzip, Toleranzprinzip, Eigentumslosigkeit als oberste Prinzipien einer zukünftigen Gesellschaftsordnung. Außerdem wird die sogenannte ‚Erste Direktive‘ der Nichteinmischung und deren notwendige Übertretung thematisiert.

Star Trek wird von Roddenberry als fortlaufender Lernprozess im Rahmen des humanistischen Paradigmas zu diesem ‚eutopischen‘ Gesellschaftszustand hin entworfen, wobei die Drehbuchideen von Star Trek auf gesellschaftliche Verhältnisse der Zeit ihres Entwurfs verweisen, diese Verhältnisse widerspiegeln und ins Utopische übersteigern. Am Ende zeigt sich jedoch, dass das aufklärerische, humanistische Paradigma nicht durchgehalten werden kann, sondern durch unausweichliche ‚Anomalien‘ durchbrochen wird. Die Frage, ob in Star Trek eine doppelte Botschaft enthalten ist, zum einen, die Aufklärung und den Humanismus weiterzuentwickeln, zum anderen, das humanistische Paradigma durch ein neues, noch unbekanntes Paradigma abzulösen, bleibt in Star Trek ebenso offen wie im Referat.

Vortragstext

Referent: Gottlieb Florschütz (CAU Kiel)

Bezugspunkt dieses Artikels sind die grundlegenden Drehbuchideen von Gene Roddenberry, dem Urschöpfer von Star Trek. Dabei wird der Frage nachgegangen, aus welchen Quellen Roddenberry seinen Stoff für Star Trek bezogen hat. Es wird herausgearbeitet, dass dies zumeist Quellen aus der griechischen und römischen Antike oder aus der germanischen Mythologie sind, die Roddenberry nur variiert und modernisiert. Kants Aufklärungsphilosophie findet in Roddenberrys Drehbuchideen ebenso Raum, wie Humboldts humanistisches Menschenbild. So stellt er in Star Trek Figuren wie zum Beispiel Kirk und Picard vor, die aufgeklärt denken und humanistisch handeln. Darüber hinaus wird ein neuer Mythos von Roddenberry mit seiner Enterprise-Saga konstruiert: der Wissenschaftsmythos. Das bedingungslose Vertrauen auf wissenschaftlichen Fortschritt und moderne Technologien prägt den Mythos der Neuzeit und der Moderne seit Francis Bacons ‚Novum Organum‘.

Roddenberry transzendiert diesen Wissenschaftsmythos in eine pseudo-religiöse Dimension, indem er der künstlichen Intelligenz des Zentralcomputers die Fähigkeit zuspricht, sämtliche Probleme durch logisches Kalkül lösen zu können. Der Zentralcomputer wird in Star Trek zu einer Art religiösem Subjekt, das in Krisensituationen das Raumschiff Enterprise ganz allein steuern und aus bedrohlichen Notsituationen herauslotsen kann. Die künstliche Intelligenz erweist sich auf der Enterprise als verlässlicher Partner der Besatzungsmitglieder, die ohne Bordcomputer den herausfordernden Situationen im Weltraum vollkommen hilflos ausgeliefert wären. Die Logik des Zentralcomputers wird allerdings durch die intuitive Begabung der Captains Kirk und Picard ergänzt. Nur wenn beide Fähigkeiten zusammenkommen, die nüchtern kalkulierende Logik des Bordcomputers und die emotionale Intelligenz von Menschen wie Kirk und Picard, gelingt die Lösung der anstehenden Probleme auf der Enterprise.

Hier kommt zur künstlichen Intelligenz noch eine menschliche Dimension hinzu, deren Wurzeln wiederum im Humanismus liegen. Der neue Mythos von Star Trek setzt sich somit aus dem modernen Wissenschaftsmythos und humanistischen Elementen zusammen. Der Computer liefert die Daten, welche die notwendige Grundlage für eine vernünftige Entscheidung bilden, die letzte Entscheidung liegt jedoch immer noch in der Hand humanistisch gesonnener und aufgeklärt denkender Menschen. Unter Einbeziehung empirischer Untersuchungen zur Star Trek - Fankultur muss konstatiert werden, dass auch die Fernsehserie Star Trek selbst zum modernen Medienmythos avanciert ist. Idolisierung und Sakralisierung bestimmter Figuren in Star Trek, wie Spock oder Data, nehmen pseudoreligiöse Züge an.

Figuren wie Kirk und Picard avancieren zu ‚Heiligen mit Medienschein‘. Klingonische Hochzeitsrituale und Schlüsselsätze wie ‚Beam me up, Scotty!‘ als Grabinschrift von verstorbenen Trekkies zeigen die zunehmende ‚Religiösifizierung‘ der Science Fiction-Serie Star Trek bei eingeschworenen Fans. Der Fernsehmythos Star Trek füllt offenbar die Lücke der ‚transzendentalen Obdachlosigkeit‘ aus, die der postmoderne Mensch in seiner Patchwork-Existenz zu schließen sucht. Fernsehserien erfüllen gemäß dem funktionalen Religionsbegriff die Funktion einer Ersatzreligion bzw. Surrogat-Transzendenz. Der Serie werden von Star Trek - Fans quasi religiöse Funktionen zugesprochen, die sie von sich aus nie beansprucht hatte und die sie in ihrer Funktion als Unterhaltungsprogramm überfordern. Star Trek erfüllt somit eine mythische

Absicherungsfunktion auf mehreren Ebenen:

1. Politische Utopie

Auf der politischen Ebene sendet Star Trek die hoffnungsvolle Botschaft von einem ethisch vernünftig denkenden, toleranten und humanistisch handelnden Menschen, der selbst Außerirdische zu einer intergalaktischen Kooperation bewegen kann. Damit extrapoliert Star Trek das aufklärerische und humanistische Paradigma unserer abendländischen Kultur in die ‚unendlichen Weiten‘ des Weltraums und in die Zukunft.

2. Wissenschaftsmythos

Auf der lebensweltlichen Ebene sendet Star Trek die Botschaft einer stetig voranschreitenden, wissenschaftlichen Erforschung und vollkommenen technologischen Kontrollierbarkeit der Umwelt und des gesamten Universums. Damit extrapoliert Star Trek den neuzeitlichen Wissenschaftsmythos in galaktische Dimensionen.

3. Fernsehmythos

Auf der emotionalen Ebene gibt Star Trek seiner eingeschworenen Fangemeinde Gelegenheit zu kultischer Verehrung seiner Figuren. Damit erfüllt Star Trek die Funktion einer Ersatzreligion für den modernen Menschen, der seine ‚transzendente Obdachlosigkeit‘ durch den Fernsehmythos Star Trek zu kompensieren sucht. Zusammenfassend ließe sich sagen, dass es dem genialen Drehbuchautor Gene Roddenberry gelungen ist, mit Hilfe alter Mythen einen neuen Mythos zu kreieren, den Wissenschaftsmythos, der für das Fernsehpublikum plausibel erscheint, wengleich die Wissenschaft verzerrt und verfälscht dargestellt wird, zum Beispiel im Falle des ‚Beamens‘ und des ‚Warpantriebs‘. Gerade durch die Verzerrung der echten Wissenschaft in eine Pseudo-Wissenschaft entsteht die Möglichkeit, die tatsächliche Wissenschaft ihrer Nüchternheit zu entheben und in eine pseudoreligiöse Dimension zu transzendieren.

Star Trek - Figuren wie Kirk, Spock, Picard und Data werden dabei zu anbetungswürdigen ‚Heiligen mit Medienschein‘ sakralisiert, die von ihren eingeschworenen Fans kultisch verehrt werden. Dadurch wird das Fernsehen selbst mythologisiert und zu einem religiösen Surrogat transzendiert, denn die

Fernsehzuschauer glauben, das, was sie im Fernsehen sehen, sei bereits Wirklichkeit. Vermittelt durch Star Trek erleben wir unsere eigene Zukunft bereits heute so, wie wir sie in der Realität gern erleben möchten. Star Trek kommt so dem Bedürfnis des verunsicherten Menschen am Ende des Millenniums nach gut endenden Geschichten entgegen. Diese Motive erklären den langjährigen Erfolg von Star Trek und die Faszination, die von der Serie auf ein breites Fernsehpublikum ausstrahlt.

4.3 Star Trek: Mythos oder Science Fiction? Zur Funktion der Pseudo-Fachsprache

Vorwort

Die Untersuchung der Sprache von Star Trek bestätigt diejenigen Theorien, die der Serie Science Fiction-Qualitäten absprechen und sie als vorrangig durch ihr Format gekennzeichnet betrachten. Hoher Motivbedarf und Fortsetzbarkeit sind die beiden hier zu nennenden Hauptcharakteristika. Sie haben nicht nur Einfluss auf die Inhalte, sondern auch auf die Sprache der Serie. Wissenschaft ist zwar eine wichtige Quelle in Star Trek (sowohl für Themen als auch für Sprache), die zentrale Funktion von Star Trek ist jedoch eher als mythisch zu bezeichnen. Mythen werden benutzt, um fundamentale menschliche Ängste zu beschwichtigen. Dabei entsteht bei Star Trek ein ganz eigener Wissenschaftsmythos.

Die Serie verwendet eine Pseudo-Fachsprache, deren Form und Funktion sich aus den oben genannten Anforderungen an das Serienformat erklären lassen.

Vortragstext

Referentin: Maria Barbara Lange (Uni Hamburg)

Inhalt wie Sprache werden bei Star Trek vom Format langlaufender Serien bestimmt. Erstens wird dieses durch einen hohen Motivbedarf bei gleichzeitig hoher Kapazität zur Vereinnahmung bereits existierender Mythen und Erzählungen gekennzeichnet, zweitens ergibt sich daraus die Notwendigkeit der

Fortsetzbarkeit. Auf textlicher Ebene führt Ersteres zur Mischung der unterschiedlichsten Themen sowie zu einer großen stilistischen Vielfalt. Der zweite Umstand wirkt sich dahingehend aus, dass viele Themen nur angesprochen werden, so dass sie bei Motivbedarf von Folgeepisoden aufgegriffen und vertieft werden können. Auf elementarer sprachlicher Ebene liegt derselbe Mechanismus vor: Häufig tauchen Wörter zur Bezeichnung von Personen, Bräuchen, Orten und Gegenständen etc. auf, die unerklärt bleiben, die aber in anderen Folgen näher erläutert werden können oder gar zum zentralen Motiv einer Episode werden. Die Serien sichern damit ihren eigenen Fortbestand.

Sprachschöpfungen, die oberflächlich gesehen den besonderen stilistischen Mitteln der Science Fiction-Literatur zu entsprechen scheinen, dienen in den Star Trek - Serien zur Schaffung einer exotisch-fremdartigen Grundstimmung. Alien-Sprachen und auf die ins All erweiterte Umwelt des Menschen bezogene Vergleiche oder Alien-Idiome, sowie etliche der in der Serie vorkommenden Kunstwörter sind aber reine Verzierungen und steigern lediglich den Unterhaltungswert der Serie. Näher betrachtet erfüllt die Serie weder thematisch noch inhaltlich die spezifischen Funktionen der Science Fiction, ganz gleich, welche der verschiedenen Theorien über dieses Genre man ansetzt. So dienen zum Beispiel bei Star Trek wissenschaftliche Themen nur als Lieferanten für Motive und halten zur Legitimierung der Erzählung her - sie zeigen nicht etwa neue Möglichkeiten für die Menschheit auf oder halten ihr einen kritischen Spiegel vor, wie dies von Science Fiction oder Utopien zu erwarten wäre. Star Trek gibt sich als wissenschaftlich, obwohl die Serien tatsächlich eher phantastisch sind.

Die zentralen Funktionen langlaufender Fernsehserien sind als mythisch (die Funktion von sogenannten ‚eigentlichen Mythen‘ erfüllend) zu bezeichnen, denn sie ermöglichen den Zuschauern, die in ihrer Realität tatsächlich ständig mit rational unvereinbaren Ereignissen konfrontiert werden, eine ganzheitliche Weltaneignung. Star Trek greift dementsprechend häufig auch inhaltlich auf bereits existierende mythologische Motive zurück, die der Serie mehr oder weniger unverändert einverleibt werden. Dabei kann zwischen serienimmanenten Mythen und solchen, die außerhalb der Serie angelegt sind, unterschieden werden. Letztere konnten in meiner Magisterarbeit (Lange, 1997), auf deren Grundlage der vorliegende Artikel entstand, nicht weiter untersucht werden, u.a. weil es dazu erst noch genauere Analysen des Fandiskurses bedarf. Die zu

beobachtende hohe Ideologisierung des Star Trek - Fandiskurses legt jedoch nahe, dass dieses Gebiet künftig ein fruchtbares Feld für weitere Forschungen darstellen wird, da immerhin fundamentale menschliche Ängste und Fragen betroffen sind.

Die Untersuchung der Seriensprache zeigt, dass die in den Fernsehserien gelieferten Antworten im Gegensatz zur vorherrschenden Meinung dabei nicht mittels zukunftsorientierter wissenschaftlicher Fiktion auf rationaler Basis erfolgen, sondern sich auf die reale menschliche Vergangenheit konzentrieren (deren Erzählungen eingeschlossen). Bei den untersuchten innerhalb der Serie angesiedelten Mythen sind zwei Bereiche zu unterscheiden:

1. Es lässt sich ein starker Bezug zur amerikanischen Vergangenheit beobachten, die über Symbole wiederbelebt wird, die dem für die amerikanische Kultur wichtigen ‚myth of the frontier‘ entstammen. Mit ihnen wird der Eindruck von Kontinuität hervorgerufen und damit betont, was als ein mythisches Absicherungs- und Kontinuitätsversprechen angesichts der tatsächlich herrschenden Unsicherheit menschlicher Umstände verstanden werden kann (etwa: “Wir wissen, woher wir kommen. Unsere Geschichte verläuft linear. Also wissen wir auch, wohin wir gehen.”).
1. Die Star Trek - Serien schaffen aber auch einen ganz eigenen Mythos. Es handelt sich bei diesem aus mehreren Gründen um einen ‚Wissenschaftsmythos‘: Er verwendet nicht nur zweckentfremdete wissenschaftliche Modelle (wodurch er Wissenschaft - nämlich als Erklärung für Magie - selbst zum Mythos macht), seine Funktionen sind auch die, die Überlegenheit des Menschen über die Technik zu beschwören und die ständig bestehende potentielle Bedrohung der Stabilität der Welt durch unser Weltbild erschütternde wissenschaftliche Erkenntnisse zu verharmlosen. Dadurch, dass die Wissenschaft sowohl Hauptanliegen als auch Medium des Star Trek - Mythos ist, erklärt sich die scheinbare Nähe zum Genre der Science Fiction.

Beide serienimmanenten Mythen bleiben nicht ohne Auswirkung auf die Sprache: Häufig explizit auf textlicher Ebene erscheinend finden sich zahlreiche Verweise auf die menschliche Vergangenheit. Dies reicht von bloßen Anspielungen über ausgedehnte Zitate bis hin zur kaum veränderten Verwendung von Erzählmotiven, die filmisch-literarischer oder auch geschichtlicher Natur sein können, was die eigene Seriengeschichte von Star Trek miteinbezieht. Extra- und intradiegetischer Bereich sind deshalb oft untrennbar miteinander verwoben, was die Diskussion über die Serien gelegentlich erschwert; beispielsweise sind die *Jefferies tubes* nach dem künstlerischen Leiter von *The Original Series* Matt Jefferies und die *Cliffs of Bole* nach dem Star Trek - Regisseur Cliff Bole benannt. Auch auf der Ebene einzelner Kunstwörter, und zwar über deren Wortstämme, wird ganz entsprechend eine Verbindung zu anderen Erzählungen, Mythen oder zur (Serien-)Geschichte hergestellt. Die ‚Romulans‘ lassen sich zum Beispiel von den ‚Römern‘ (als kriegerisches Volk), ‚Idanian spice pudding‘ von dem Berg ‚Ida‘, auf dem Paris die schicksalhafte Entscheidung traf, Helena zur schönsten Frau zu erklären, ableiten.

Die Serie erweitert das Vokabular der Erzählsprache vorrangig durch den simplen Mechanismus der Denominalbildung, wie etwa ‚stardate‘, ‚plasmaburst‘ oder ‚tractorbeam‘. Die Neologismen dienen dazu, eine Art Fachsprache vorzutäuschen, die innerhalb der Serie das Verbindungsglied zwischen den ansonsten durch besondere Vielfalt gekennzeichneten Besatzungsmitgliedern darstellt. Es handelt sich bei diesen um Fachleute der verschiedensten – bis vor kurzem meist naturwissenschaftlichen oder technischen – Disziplinen, die, im Gegensatz zu der von uns leidvoll erfahrenen Realität, miteinander durch eine einzige Fachsprache verbunden sind. Die Pseudo-Fachsprache besteht einerseits aus realen Wörtern, oft griechischen oder lateinischen Ursprungs, andererseits aus frei erfundenem Vokabular, welches dann aber nach den Regeln wissenschaftlicher Nomenklatur gebildet wird: So entspricht ‚latinum‘ den Regeln zur Benennung von Elementen, ‚Kila/Quilaflowers‘ scheinen entsprechend der Konvention nach ihrer Heimat oder ihrem Entdecker benannt zu sein.

Da die Elemente der Fachsprache fast immer durch Elemente der Erzählsprache ergänzt auftreten, wirkt das Ergebnis wissenschaftlich legitim, bleibt dabei aber immer noch nahe an der Erzählsprache. Es wird mit minimalen Mitteln erfolgreich der Eindruck von Komplexität geschaffen. Auch bei der Mehrzahl der nicht der technischen Fachsprache angehörenden Kunstwörter in Star Trek

handelt es sich um Nomen, deren Bedeutung aus dem Kontext leicht ersichtlich ist. Begriffe wie beispielsweise 'schplikt', 'graco milk', 'fermeliate fibre' (alle der Episode *Learning Curve* - Erfahrungswerte, Voyager, USA 1995, David Livingstone - entnommen) wirken, wie eine von mir durchgeführte Umfrage zeigte, auf englische und deutsche Muttersprachler exotisch, jedoch nicht unnatürlich. Sie tauchen in den Serien vorwiegend durch reale Wörter der Erzählsprache ergänzt auf, denn die Sprache muss immer noch für ein breites Publikum verständlich bleiben. Schließlich handelt es sich bei Star Trek um ein Produkt, das für möglichst viele Käufer attraktiv sein soll, also auch Gelegenheitszuschauer ansprechen muss.

Wenn es sich bei den Kunstwörtern nicht gerade um phonologisch von der Erzählsprache abgesetzte, ausschließlich zum klanglichen Hervorrufen exotischer Konnotationen verwendete Wörter handelt, dienen sie dazu, über inhaltliche Konnotationen auf die Vergangenheit zu verweisen (s.o.). Suggestiver Wortwandel dient dazu, Erklärungsbedarf zu schaffen - wiederum ein Kunstgriff zur Erhaltung der Fortsetzbarkeit der Serien. Das Denotat zu 'helm' beispielsweise ist in der Serie noch weiter entfernt vom Steuerruder, als es dies bereits heute ist. Tatsächlicher Wortwandel kommt in Star Trek nicht vor; er wäre auch kontraproduktiv, da schon die Andeutung der Möglichkeit eines wie auch immer gearteten Wandels die Plausibilität des von den Serien gemachten Kontinuitätsversprechens einschränken würde.

Alles in allem belegt die Untersuchung der Seriensprache also die Verbindung von Star Trek und dem Bereich der Mythologie, während die von Machern und Fans gerne betonte Nähe der Erzählungen zum Genre der Science Fiction als lediglich vordergründig entlarvt wird.

Die Komplexität der Seriensprache ist nur scheinbar. Anschließende Untersuchungen zum Thema Star Trek und Sprache sollten darum sinnvollerweise künftig auf dem Gebiet der Fansprache erfolgen, also außerhalb der Serien. Überhaupt muss die Rezeption der Serie, noch weitaus stärker als bislang erfolgt, in die Betrachtungen des Star Trek - Phänomens mit einbezogen werden. Ein regelmäßiger Austausch der verschiedenen mit diesem Phänomen beschäftigten Disziplinen und eine verbesserte Koordination der interdisziplinären Zusammenarbeit wird dazu, wie die Kieler Tagung *Star Trek und die Wissenschaften* im Juli 1999 beispielhaft demonstrierte, unerlässlich sein.

4.4 Datas Pfadfinderbuch: Plausibilitätsstrategien in Star Trek

Vorwort

Die Frage nach Plausibilität behandelt nicht nur die Frage nach Möglichkeit und Unmöglichkeit von Raumschiffen, Zeitreisen oder (fast) menschengleichen Außerirdischen. Weitergehend soll untersucht werden, mit welchen dramaturgischen Mitteln Abweichungen vom allgemeinen Realitätsbegriff erklärt, oder besser: Erklärungen als solche präsentiert werden. Dabei ist es eben dieser Realitätsbegriff, der bestimmt, was abweichend und damit erklärungsbedürftig ist. Anhand der Leitfragen: "Wie werden abweichende Phänomene präsentiert?" und "Welche abweichenden Phänomene werden präsentiert und erklärt?" sollen zwei gegenläufige Tendenzen in den beiden Erzählsituationen von Star Trek erörtert werden: Während in einer Einzelfolge unstimmige Plausibilitätskonzepte die Einbettung einer Story in eine Science Fiction-Welt entlarven, tritt in der interaktiven Fankultur der Serie die Spekulation in den Vordergrund, die von der Geschichte des Forschungsraumschiffs Enterprise getragen wird.

Vortragstext

Referenten: Lars Juister, Christof Knodel, Sabine Kupris (CAU Kiel)

Star Trek ist ein heterogenes Textsystem, in dessen Einzeltexten verschiedenartige Science Fiction-Elemente auftreten. Während einige davon immer wiederkehren - im Falle von *The Next Generation* beispielsweise das Raumschiff Enterprise, Strahlenwaffen bestimmten Typs und altbekannte außerirdische Spezies - und somit die SF-Welt konstituieren, sind andere, außergewöhnliche Phänomene von stärkerer Handlungsrelevanz, wie etwa das erstmalige Auftreten der Borg in *Q Who* (Zeitsprung mit Q, *The Next Generation*, USA 1989, Rob Bowman). Im folgenden sollen die Methoden gezeigt werden, mit denen diese SF-Elemente dargestellt und erklärt werden.

Science Fiction-Struktur eine Arbeitsdefinition

Ausgehend von einer aktuellen Lexikondefinition des Begriffs ‚phantastisch‘ (Krah/Wünsch, 1998, o.S.), soll hier eine Abweichung von einem wie auch immer gearteten, technisch-naturwissenschaftlich ausgerichteten Realitätskonzept als

‚SF-Struktur‘ bezeichnet werden. Dabei sind in beliebigen Formen künstlerischer Texte zwei Typen von Abweichungen möglich: 1. die Darstellung einer vom jeweiligen kulturspezifischen Realitätsbegriff abweichenden Welt (bezeichnet als SF-Welt A1), und 2. das Auftreten von Phänomenen, die vom textinternen Realitätsbegriff abweichen (bezeichnet als SF-Ereignis A2). Während der Rezipient des Textes die SF-Welt A1 direkt als Abweichung registriert, geschieht dies bei dem SF-Ereignis A2 durch eine Erzählinstanz oder die Figuren, beispielsweise durch Anmeldung von Erklärungsbedarf. Wird ein Phänomen nicht als Abweichung herausgestellt, muss man davon ausgehen, dass es im textinternen Realitätsverständnis als möglich angesehen wird, auch wenn es eventuell den bisher aufgebauten Gesetzmäßigkeiten der textinternen Welt (scheinbar) widerspricht.

Plausibilisierungen

Im Gegensatz zu Fantasy- und Märchentexten werden in Science Fiction-Texten die abweichenden Phänomene meistens plausibilisiert. Sie werden nicht kontextlos dargestellt, sondern es wird eine (pseudo-)naturwissenschaftliche Erklärung angeboten oder zumindest eine Erklärbarkeit gesetzt. Notwendig ist eine Plausibilisierung dort, wo sonst die Handlungslogik gefährdet ist, also vor allem bei bedeutsamen Abweichungen des Typs A2. Durch die Plausibilisierung von A1 wird dem Zuschauer eine (angeblich) stimmige Welt gezeigt.

Filmische Präsentation und Plausibilisierung von SF-Strukturen in Star Trek

Das Star Trek - Universum wird uns als eine Welt präsentiert, deren technischer Stand sich von dem des späten 20. Jahrhunderts wesentlich unterscheidet, und es treten, wenn auch nicht in allen Episoden, SF-Ereignisse auf. Zu beobachten sind vor allem vier Techniken, mit denen sowohl die SF-Welt als auch abweichende Phänomene dargestellt werden:

1. Verbalisierungen

Die auftretenden SF-Elemente werden grundsätzlich benannt. Dabei wird das Vokabular des modernen westlichen Wissenschaftssystems imitiert, womit eine naturwissenschaftliche Erklärbarkeit der Elemente unterstellt wird, auch ohne dass eine exakte, außerhalb des Textes haltbare Erklärung angeboten wird (Lange, 1997). Es fällt hierbei auf, dass Elemente aus A1 mit wiederkehrendem

Vokabular benannt werden, so dass die regelmäßigen Zuschauer das Vokabular erlernen können – beispielsweise erkennen die ‚Scanner‘ die ‚Energiesignatur‘ beliebiger Objekte, es sei denn, ‚Interferenzen‘ stören die ‚Sensoren‘; neu eingeführte Phänomene werden mit neuen Begriffen belegt.

2. Dialogische Präsentation

Einige Phänomene werden nicht nur einfach benannt, sondern von einer oder mehreren Figuren erörtert. Dabei wird das oben erwähnte pseudowissenschaftliche Vokabular benutzt. Auf diese Weise werden dem Zuschauer historische oder technische Entwicklungen oder akute Probleme und deren Lösungen vermittelt und somit die SF-Welt illustriert. Auftretende Probleme (zumeist SF-Ereignisse) werden im Dialog gelöst. Die zentrale Rolle in *The Next Generation* spielt dabei meist Data mit seinem herausragenden Wissen. Durch diese Figur werden Antworten und Problemlösungen quasi aus dem Hut gezaubert, dem allwissenden Pfadfinderhandbuch der Donald Duck-Comics vergleichbar. Andere Figuren dienen dazu, Datas Erklärungsangebote in die Alltagssprache zu übersetzen oder ihn durch Nachfrage zu einer weniger fachsprachlichen Erklärung zu veranlassen. Auf diese Weise wird die Erklärung dem Zuschauer als plausibel dargestellt. Deutlichstes Beispiel ist die Erklärung des Phänomens ‚Anti-Zeit‘ in *All good Things...* (Gestern, heute, morgen, *The Next Generation*, USA 1994, Winrich Kolbe).

3. Displays

Auf der Enterprise finden sich verschiedenste Displays, die das Schiff, Teile davon (wie etwa die Schilde oder den Warpcore) oder Phänomene und Objekte der Außenwelt zeigen. Wird damit einfach nur A1 dargestellt, haben sie eine dekorative Funktion und die alleinige Aussage: „Wir befinden uns an Bord eines hochtechnisierten Raumschiffes“. Verschiedene Abteilungen werden unterschiedlich ausgestattet: im Maschinenraum finden sich bauplanähnliche Abbildungen, in der Krankenstation DNA-ähnliche Anzeigen. Sobald aber abweichende Phänomene innerhalb oder außerhalb des Raumschiffes auftreten, dienen die Displays auch zur konkreten Illustration. Vor allem technische Probleme an Bord (beispielsweise ein anomales Ansteigen der Hüllentemperatur) werden so dargestellt.

4. Animationen

Geschehnisse im Weltraum sieht man als Trickaufnahmen. Dabei teilt der Betrachter entweder die Perspektive der Figuren, die beispielsweise einen Planeten oder ein Raumschiff auf einem Bildschirm beobachten, oder er nimmt eine außerhalb des Raumschiffes liegende Position ein. Die Art der Darstellung ist ‚halbrealistisch‘, d.h. sie rekuriert auf die (vermeintlichen) außertextlichen Alltagserfahrungen der Zuschauer. Deutlich wird das vor allem bei Kampfszenen mit (im Vakuum) sichtbaren Phaserstrahlen, lauten Explosionen mit viel Feuer oder dem langsamen Absterben der Triebwerkgeräusche beim Stoppen eines Raumschiffes. Raumschiffe werden also (auch im kräfte- und reibungsfreien Weltraum) wie Autos auf der Erde angehalten, und sie explodieren so, wie man es aus typischen Szenen in Actionfilmen kennt. Analog zu den Verbalisierungen lernt der regelmäßige Zuschauer auch auf der visuellen Ebene das Star Trek-spezifische Vokabular, beispielsweise indem Föderations- und Romulanerschiffe Phaser unterschiedlicher Farbe benutzen.

Mischformen

Vor allem bei der Erläuterung abweichender Phänomene werden die oben beschriebenen Methoden parallel angewandt; so werden Geschehnisse als Trickaufnahme gezeigt, bestimmte Aspekte in der nächsten Einstellung an Bord diskutiert und die Erklärung mit Display-Aufnahmen illustriert.

Außertextliche und innertextliche Plausibilität

Immer wieder wird von verschiedenen Naturwissenschaftlern dargelegt, dass die Welt von Star Trek dem heutigen Forschungsstand in großen Teilen widerspricht, die gesamte SF-Welt in höchstem Maße unplausibel ist. Dennoch ist festzustellen, dass Star Trek sich auf dramaturgischer Ebene verstärkt um Plausibilität bemüht, wobei vornehmlich Abweichungen vom textinternen Realitätskonzept plausibilisiert werden. Die Spannung zwischen Unstimmigkeit aus außertextlicher Sicht und interner Plausibilität schwindet jedoch mit zunehmender Identifikation der Zuschauer mit den Figuren.

Fazit

Die Serie kann also nicht ernsthaft den Anspruch für sich erheben, naturwissenschaftliche Kenntnisse zu reflektieren und über den Stand der heutigen Wissenschaft hinaus weiterzudenken. Wie bei vielen anderen groß angelegten Science Fiction-Werken dient Wissenschaft Star Trek vor allem als

Aufhänger, um Geschichten zu transportieren.

5. Andere Sterne, Andere Sitten

[Originaltitel: Man Hunt (Andere Sterne, andere Sitten, The Next Generation, USA 1989, Rob Bowman)]

5.1 A Space Sociology: Gesellschaftsformen in Star Trek

Vorwort

Die Auseinandersetzung mit Zivilisationen und deren Kulturen ist ein immer wiederkehrendes Thema in Star Trek. Die einzelnen Spezies unterscheiden sich nicht nur durch rein äußerliche Merkmale, sondern sind zusätzlich durch eine ihnen explizit zugewiesene Gesellschaftsstruktur getrennt. Es soll vorgestellt werden, in welcher Form die Star Trek-„Macher“ die utopischen Gesellschaften fremder Planeten als Versuchslabor benutzen, indem sie Spiegelbilder existierender oder vergangener Gesellschaftsformen und darüber hinaus Probleme ihrer eigenen Gesellschaft auf die utopischen Star Trek-Welten projizieren. Das sind zum einen Gesellschaften, wie etwa die der Borg oder der Klingonen, die uns durch ganze Serien begleiten, und zum anderen Gesellschaftsformen, wie etwa auf „Angel One“ oder „Moab IV“, die nur in einer einzelnen Folge auftauchen, dann aber für den Fortlauf der Serie nicht weiter relevant sind. Im Hinblick auf die Laborthese wird untersucht, wie die Gesellschaftsformen bewertet und deren Konflikte durch die Föderation gelöst werden.

Vortragstext

Referent: Carsten Brettschneider, Markus Oddey (CAU Kiel)

Hinter Star Treks ‚final frontier‘ steckt weitaus mehr als nur der Aufbruch zu fremden Welten und neuen Zivilisationen. Jedes Zusammentreffen des Föderationsraumschiffes Enterprise mit einer anderen Spezies bedeutet auch stets die Konfrontation zweier voneinander abweichender Kulturen mit ihren jeweils eigenen Gesellschaftsformen. In der Regel ist dabei jede Spezies durch eine homogene Gesellschaftsform charakterisiert, die für die gesamte Spezies

gleichermaßen gilt. Mehrere Gesellschaftsformen innerhalb einer Spezies sind nur durch eine signifikante räumliche Trennung möglich, zum Beispiel durch die Kolonisation eines fremden Planeten, eine Raumstation oder ein Raumschiff. Konflikte innerhalb dieser Gesellschaften gibt es entweder nicht - es herrscht allgemeine Harmonie - oder die Gesellschaft polarisiert sich in Befürworter und Gegner des Systems oder in eine Klassengesellschaft, in der eine als privilegiert gesetzte Schicht auf Kosten einer minderprivilegierten lebt. Generell lassen sich die abgebildeten Gesellschaftsformen nach den folgenden vier Kriterien unterscheiden:

1. Intensität der Darstellung:

Eine Gesellschaftsform wird permanent über die ganze Serie hinweg dargestellt oder tritt nur in einer einzigen Folge in Erscheinung.

1. Entwicklungsgrad:

Die gegebenen Gesellschaftsformen lassen sich gegenüber der Föderationsgesellschaft als unterlegen, gleichgestellt oder überlegen unterscheiden.

1. Plausibilität: Eine Gesellschaftsform greift auf bekannte, weil bereits in der Realität vorhandene Muster der Gesellschaftsorganisation zurück, ist somit existierend, oder sie ist eine mögliche Gesellschaft, da in ihr philosophische Ideen, politische Konzepte oder Technologien extrapoliert werden, die bisher noch nicht in die Tat umgesetzt wurden.

1. Handlungseinbettung:

Die Gesellschaftsformen der Spezies sind meist nur Teil des Handlungsrahmens. In einzelnen Folgen wird jedoch auch die Gesellschaftsform einer Spezies zum zentralen Thema der Folge erhoben.

Da das idealisierte Gesellschaftsbild der Föderation in der Tradition Jule Vernes und H.G. Wells steht und deren Auffassung von einer grundsätzlich fortschrittsgläubigen und technikfreundlichen Science-Fiction widerspiegelt, haben dystopische Elemente in der Tradition George Orwells oder Aldous Huxleys hier keinen Platz. Sie müssen daher auf Gesellschaften fremder Welten projiziert werden, um auf diesem Umweg die sozialen Probleme der Gegenwartsgesellschaft zu diskutieren. Die Art und Weise, wie die Weltraumpolizisten der Enterprise-Besatzung aus *The Original Series* planetare Konflikte beilegen, kann dann als Vorschlag gewertet werden, wie man diese Konflikte auch im Amerika der 60er Jahre beheben hätte können. Diese Projektion muss als eine wesentliche Leistung von Star Trek gesehen werden.

Generell handelt es sich dabei um überholte Spiegelbilder kulturell bekannter Gesellschaften, was häufig durch Parallelen in der Architektur angezeigt wird: die Hauptstadt auf ‚Angel One‘ in der Episode *Angel One* (Planet Angel One, *The Next Generation*, USA 1988, Michael Rhodes) erinnert an eine amerikanische Großstadt des 20. Jahrhunderts, die in *Bread and Circuses* (Brot und Spiele, *The Original Series*, USA 1968, Ralph Senensky) an das antike Rom. So wie diese Gesellschaften nach der Vorstellung der Star Trek - Produzenten funktioniert haben, funktionieren sie auch im Film. In *The Omega Glory* (Das Jahr des Roten Vogels, *The Original Series*, USA 1968, Vincent McEveety) setzt sich Kirk mit den ‚Yangs‘, einem plakativen Abbild amerikanischer Indianer auseinander.

In *Code of Honor* (Der Ehrenkodex, *The Next Generation*, USA 1987, Russ Mayberry) begegnet Picard dem Häuptling einer ‚typischen‘ afrikanischen Stammeskultur. Von der Föderation unterscheiden sich diese Gesellschaftsformen fundamental, im Extremfall werden Kirk und Picard für Götter gehalten. Aufgrund dieser Leitdifferenz können Konflikte nicht auf der Enterprise beigelegt werden. Es bedarf - mit Hilfe der Crew der Enterprise als Vermittler - einer Aussöhnung oppositioneller Kräfte, in der Regel zwei konkurrierende Gruppen, die sich scheinbar fundamental unterscheiden, zum einen äußerlich im Phänotyp, zum anderen in der Struktur der zugewiesenen Räume. Beispielsweise lebt eine offensichtlich gesellschaftlich und kulturell weiterentwickelte Gruppe A in einem

helleren, offeneren Raum auf Kosten einer meist in Höhlen vegetierenden Gruppe B.

Trotz dieser Raumgrenzen ist in *The Original Series* ein problemloser Ausgleich zwischen den Gruppen nach dem Muster "Ein Held kommt von außen und löst im Inneren des ihm fremden Raumes die dortigen Probleme mit eigenen Mitteln" möglich, worin sich die Normen und Werte Amerikas der 60er Jahre widerspiegeln. Das Verhalten Picards in *The Next Generation* ist dagegen sehr viel differenzierter: die Anwendung von Gewalt wird generell abgelehnt, auch die Oberste Direktive, das Nichteingreifen, wird von Picard problematisiert.

Nicht nur verfeindete planetare oder außerplanetare Gruppen stellen die Bedrohung der Gesellschaften dar, sondern die pure Anwesenheit der Föderation und der Enterprise selbst birgt eine latente Gefahr. In *Deep Space Nine* und *Voyager* kommen klassische Gesellschaftsfolgen seltener vor, da diese Serien ihrem Konzept nach grundsätzlich anders angelegt sind. Aber auch hier findet der Zuschauer in scheinbar völlig fremden Planetengesellschaften letztendlich immer nur Bekanntes und Vertrautes wieder.

5.2 Die Erfahrung des Fremden in Star Trek aus soziologischer Perspektive

Vorwort

Das 'normale' massenhafte Fremderleben in der Moderne besitzt immer weniger eine Qualität jenseits vertrauter Muster. Das Bedürfnis nach radikaler Fremdheit kann die reale Welt nicht mehr stillen. In diese Lücke springen die produzierten Fremderlebnisse in den imaginierten Welten der Medien. Vor allem im Genre Science Fiction und besonders in Star Trek taucht Fremdheit in Superlativen auf: in größter räumlicher, zeitlicher, kultureller oder auch wesensartiger Distanz. ‚Die große Transzendenz‘ findet nur noch hier ihre topographischen Koordinaten. Kontakte mit Fremden ist zentrales Motiv der Serien, nicht nur nach außen bei der Entdeckung neuer Lebensformen, sondern auch nach innen durch Aufnahme nichtmenschlicher Besatzungsmitglieder, die ihre Fremdheit an Bord nicht verlieren.

Vortragstext

Referent: Roland Bausch (Uni Freiburg)

Unter dem Gesichtspunkt der Macht lassen sich Klingonen, Romulaner und Cardassianer als ebenbürtige Spezies im jeweiligen Vergleich zur Menschheit einordnen. Ihre Fremdheit gegenüber den Menschen der Föderation lässt sich als soziale Konstruktion einer Resonanz zum Eigenen und zum Zwecke eines Gegenbildes verstehen. Es wird hier von allen Seiten weniger eine kulturelle Fremdheit empfunden als vielmehr ein klares soziales Außen definiert. Der Verständnishorizont wird in Bezug auf kulturell empfundene Fremdheit bei diesen Kontakten nur unerheblich erweitert. In der Episode *The Chase* (Das fehlende Fragment, *The Next Generation*, USA 1993, Jonathan Frakes) stellt sich bei einem Aufeinandertreffen von Menschen, Romulanern, Klingonen und Cardassianern heraus, dass alle vier Spezies von einem gemeinsamen Urvolk abstammen. Die unterschiedlichen Ausprägungen der verschiedenen Weltraumvölker können damit, auf die ‚Realwelt‘ übertragen, als verschiedene Vergesellschaftungsmöglichkeiten der Gattung Mensch interpretiert werden.

Die der Föderation technisch weit überlegenen Borg verstehen fremde Spezies als Ergänzungspotential. Umgekehrt empfindet die Föderation die kollektive Struktur der Borg als explizites Gegenbild zu ihren Vorstellungen von Individualität und Freiheit. Die totalitäre Assimilation der Borg lässt das Fremde nicht als Fremdes weiterbestehen, sie nimmt den Wissensbestand des Fremden auf und lässt ihn nur unter ihren Bedingungen der kollektiven und biologisch-mechanischen Existenz weiterleben - allerdings als vollwertiges Mitglied des Kollektivs. Durch die Eingliederung der fremden Spezies in die eigene wird nachträglich eine originär ungeteilte Einheit von Eigenheit und Fremdheit geschaffen. Die ‚Komputation‘ der kybernetischen Organismen der Borg zielt darauf ab, nicht nur den Gegensatz von Mensch und Maschine aufzuheben, sondern letztlich sogar die Nivellierung von Kultur und Natur voranzutreiben. Gegenüber der aggressiven und umfassenden Assimilation der Borg propagiert die Föderation das Gebot der Toleranz. Wie die Beschreibung der ‚Fremden-im-Innern‘ (Weber, 1997) im allgemeinen und von *Seven of Nine* im besonderen zeigt, greift dieses Prinzip aber erst nach Anpassung an menschliche Werte.

Die andere Abstammung der Fremden-im-Innern wird als vorteilhaft angesehen, wenn sich aus der ‚multikulturellen‘ Zusammensetzung ein unverhofftes Rettungspotential ergibt, das zu Problemlösungen genutzt werden kann. Die Fremden-im-Innern nehmen Aufgaben wahr, die ihnen schon Georg Simmel

zugeschrieben hat, wenn er die ‚Objektivität des Fremden‘ (Simmel, 1958, S. 510) betont: Sie besitzen durch ihre kulturelle Distanz eine besondere Sensibilität in Bereichen und Situationen, die von einheimischer Seite her als gegeben angesehen und daher nicht hinterfragt werden. Nicht zufällig ist es Data, der in der Folge *The Quality of Life* (Datas Hypothese, The Next Generation, USA 1992, Jonathan Frakes) herausfindet, dass es sich bei den Exocomps um eine Lebensform (nach menschlichen Definitionen) handelt.

Die Fremden-im-Innern erfahren weniger eine soziale als vielmehr eine kulturelle Fremdheit. Ihre Inklusion durch die aufnehmende Gesellschaft findet auf ähnliche Weise wie in stratifikatorisch differenzierten Gesellschaften statt. Die Fremden-im-Innern haben einen geringeren Anteil an der Sinnwelt der Föderation als die ‚schon immer dagewesenen‘ menschlichen Offiziere. Einerseits sind sie zwar inkludiert in die Machthierarchie der Gesellschaft durch ihren militärischen Rang in der Sternenflotte und damit rechtlich relativ abgesichert, aber durch die ungeschriebenen Gesetze und die informellen Umgangsweisen im menschlichen Interaktionsbereich werden sie auf der anderen Seite exkludiert.

Viele Fremdkontakte in Star Trek bewegen sich darüber hinaus entlang einfacher und reflexiver Formen von Unvertrautheit. Im Universum dieser fiktiven Welt siedelt sich die topologische Plausibilität der These einer von kognitiv schwer oder kaum zugänglichen Wesen bevölkerten Außen- oder auch Gegenwelt an, für die in der modernen Gesellschaft nirgendwo sonst Raum zur Verfügung steht. In der Folge *Darmok* (Darmok, The Next Generation, USA 1991, Winrich Kolbe) etwa begegnet die Crew einer fremden Spezies, die ihr nicht mehr nur unbekannt, sondern auch unverständlich ist. Um mit Husserl zu sprechen, zeigt sich hier „Zugänglichkeit in der eigentlichen Unzugänglichkeit, im Modus der Unverständlichkeit“ (Husserl, 1973, S. 631).

Das Paradox dieser kulturellen Fremderfahrung kann nach Husserl dann aufgelöst werden, wenn drei Gemeinsamkeiten vorliegen: dieselbe zugängliche Natur, eine ähnliche leibliche Ausstattung und „der gemeinschaftliche Charakter der Kulturwelt als solcher“ (Waldenfels, 1994, S. 13). Durch das Föderationsprinzip der Ersten Direktive soll das Fremde explizit als Fremdes aufrechterhalten werden. Das Gebot steht aber im direkten Widerspruch zu den Bestrebungen der Allianz, den Weltraum zu erforschen und mit neuen Spezies in Kontakt zu treten. Hierin spiegelt sich die ganze Aporie einer Xenologie wider.

5.3 Vom Plastik-Glibber zum Hightech-Alien oder von einer Crew, die auszog, das Fremde zu lernen

Vorwort

Einleitend soll anhand von Beispielen ein kurzer Abriss über die Entwicklung der Aliens in der Geschichte des Films gegeben werden. Die Evolution der Aliens in den Star Trek-Serien stellt jedoch den Hauptteil dieses Vortrages dar. Es sollen Optik und Architektur der Aliens unter den Aspekten Symmetrie, Ästhetik, Komik und Schrecken untersucht werden. Außerdem werden Antworten auf folgende Fragen gesucht:

- Was ist uns eigentlich fremd ?
- Welche Funktionen erfüllen ‚Super-Aliens‘ ?
- Wie gehen die Charaktere mit dem absolut Fremdartigen um (Kirk: ‚Schlagdraufundmachschluss‘” vs. Picard: ‚Duhauentuichmichnichttrauen‘)?
- Und: inwiefern repräsentieren die Aliens Ideale/Wünsche/Vorbilder des Menschen oder dienen zur Versinnbildlichung der menschlichen Urängste?

Vortragstext

Referenten: Stefan Andresen, Michael Carstens, Bianca Thode (CAU Kiel)

In der Science Fiction personifizieren Aliens (lateinisch ‚alienus‘: fremd, fernstehend, ausländisch) meistens die Ängste der Menschen auf der Erde, zum Beispiel durch Invasoren in *The Thing from Another World* (Das Ding aus einer anderen Welt, USA 1951, Christian Nyby/Howard Hawks). Seltener ist der positive Einfluss von außerirdischen Intelligenzen, die zum Beispiel als ‚Deus ex Machina‘ in Form übermächtiger Wesen die Menschheit vor ihrer Vernichtung bewahren, wie beispielsweise in *The Day the Earth Stood Still* (Der Tag, an dem

die Erde stillstand, USA 1951, Robert Wise).

Wie wird dieses Konzept nun in Star Trek umgesetzt?

Die Attitüde der Föderation dem Fremden gegenüber und der Umgang mit den Außerirdischen wird durch die Figur des jeweiligen Captains repräsentiert. In *The Original Series* erinnert Captain James Kirk an die Heldenfiguren des klassischen Abenteuerfilms, denn hier gilt es, die Enterprise gegen Aliens zu verteidigen, die in erster Linie eine latente oder offene Gefahr für das Schiff oder die gesamte Föderation darstellen, so zum Beispiel in der Folge *Who Mourns for Adonais* (Der Tempel des Apoll, *The Original Series*, USA 1967, Marc Daniels), in der sich das Flaggschiff der Föderation mit einer Figur der irdischen Mythologie konfrontiert sieht, die Unterwerfung verlangt. Die angreifenden Aliens werden immer besiegt, man behauptet sich ihnen gegenüber. Fremde Welten, die für die Föderation eine Vorbildfunktion in Bezug auf ihre Gesellschaftsform o.ä. sein könnten, treten nicht in Erscheinung. Die Crew der alten Enterprise hat zwar eine Mission als Forscherteam zu erfüllen, die primär darin besteht, das Außerirdische kennenzulernen und zu verstehen, der Forschergeist wird aber von der Notwendigkeit dominiert, sich gegen das Unbekannte zu verteidigen.

In *The Next Generation* betritt nun ein Captain die Brücke, der weniger ein ‚Space Cowboy‘ oder ‚Mann der Tat‘ als ein ‚Mann des Kopfes‘ ist. Jean-Luc Picard ist eine Figur, die vom Sinn für das Geistige und die schönen Künste und dem Hang zum Philosophieren geprägt ist. Vor allem jedoch wird seine Aufgabe als Forscher betont, wie beispielsweise in der Folge *The Inner Light* (Das Zweite Leben, *The Next Generation*, USA 1992, Peter Lauritson), in der Picard das Leben eines Angehörigen einer ausgestorbenen Spezies nachvollzieht, um deren Kultur vor dem Vergessen zu bewahren. Wird eine neue Lebensform als solche erkannt, wird sie ab *The Next Generation* unbedingt akzeptiert: In *Silicon Avatar* (Das Recht auf Leben, *The Next Generation*, USA 1991, Cliff Bole) trifft die Enterprise auf ein sogenanntes ‚Kristallinwesen‘, das sich von organischem Material ernährt und dabei auch Menschen tötet. Dennoch versucht die Crew zunächst diplomatischen Kontakt zu ihm herzustellen.

Im Gegensatz zu *The Original Series* können Aliens in ihrer Lebensweise nun auch Vorbilder für die Föderation repräsentieren [Ein aktuelles Beispiel bietet das Volk der Bak’u im Kinofilm *Insurrection* (Der Aufstand, *Star Trek IX*, USA 1998, Jonathan Frakes)] oder zumindest Bewunderung und Faszination auslösen.

Untersucht man generell die Darstellung der Aliens, ist zu bedenken, dass das Fremde nur mit Dingen abgebildet werden kann, die wir schon kennen; bekannte Dinge werden rekombiniert und ergeben dadurch etwas Neues. Dies trifft sowohl für die Optik als auch die funktionalen Aspekte der Aliens zu.

1. Äußeres Erscheinungsbild

Aus ökonomischen Zwängen musste *The Original Series* als Low-Budget-Produktion noch nach Einfachkonzepten wie Haarapplikationen suchen, um das Fremde zur Schau zu stellen (als bekanntester ‚billiger‘ Alien sei hier Mr. Spock genannt). Die Mittel, die auf maskenbildnerischer Ebene, aber natürlich auch insgesamt, eingesetzt werden, sind im Verlaufe der Geschichte von Star Trek deutlich subtiler und raffinierter geworden, das Produktionsbudget bedeutend höher. Aus dem einfachen Plastik-Glibber wurde ein Hightech-Alien [Ein klassisches Beispiel für den Plastik-Glibber ist das ‚fliegende-Pizza-Alien‘ in *Operation: Annihilate!* (Spock außer Kontrolle, *The Original Series*, USA 1967, Herschel Daugherty). In *Scorpion, Part I* (Skorpion, Teil 1, *Voyager*, USA 1997, David Livingstone) begegnen wir einem komplett computergenerierten Alien, der Spezies 8472].

Im Falle von ‚Super-Aliens‘, die so komplex erscheinen, dass sie das Begriffsvermögen der Menschen übersteigen, manifestiert sich die Fremdartigkeit hinlänglich über ihre mentale, intellektuelle und physische Überlegenheit, so dass sie es sich ‚leisten‘ können, in menschlicher Gestalt aufzutreten, beispielsweise das Metawesen Q (*The Next Generation*, später auch *Deep Space Nine* und *Voyager*) oder der ‚Fürsorger‘ in *Caretaker* (Der Fürsorger, *Voyager*, USA 1995, Winrich Kolbe). Oft werden Aliens dieser Art jedoch auch als reine Energiewesen präsentiert, als vielfarbige Lichterscheinungen. Weiß und Blau, die hier dominierenden Farben, erinnern stark an die Darstellung des Übersinnlichen, wie wir sie in der Kirchenmalerei bei der Abbildung von Engeln oder Heiligen vorfinden [Die Farbgestaltung ist ein maßgebliches Kriterium für filmischoptische Manifestation von Aliens. Grün signalisiert beispielsweise in der Tradition früherer panchromatischer Filme und von Science Fiction-Comics (The Hulk) Bösartigkeit und wird selten eingesetzt, eine Ausnahme bildet hier die Haut der Borg].

2. Funktion

Ein Zusammentreffen mit Aliens ist nur auf der Textoberfläche eine Konfrontation mit dem ‚Erdfremden‘. In den Tiefenstrukturen des fiktiven Star Trek - Universums finden sich jedoch Verweise auf irdische Problemstellungen. Die Aliens spiegeln immer einen Teil irdischer Gesellschaften wider, besonders der Gesellschaft der USA. So wird in Star Trek die Suppression ethnischer Minoritäten in vielen Folgen anhand außerirdischer Zivilisationen thematisiert, ein Beispiel hierfür bietet die Folge *Let that be your last Battlefield* (Bele jagt Lokai, The Original Series, USA 1969, Jud Taylor).

Jede fremde Spezies liefert weiterhin eine Folie für die Präsentation gewisser Wesenszüge des Menschen, seien diese nun positiv oder negativ, Ideale oder Laster. Diese menschlichen Charakteristika werden in überzeichneter Form dargestellt und sind für die Lebensform existenzbestimmend. So repräsentieren die Vulkanier die Logik und Rationalität, Ferengi stehen für Gier und Triebhaftigkeit. Der Star Trek - Zuschauer entdeckt in ihnen nicht nur Charaktereigenschaften seiner selbst, sondern erkennt auch seine Wünsche und Ängste in den fremden Lebensformen und ihren Kulturen. Die Urangst des Individuums vor dem Verlust seiner Identität ist beispielsweise in der Gesellschaftsform der Borg angelegt, deren Kollektiv kein ‚Ich‘ mehr zulässt, sondern nur ein ‚Wir‘, in dem der Einzelne vollständig auswechselbar wird. Wenn dem Terraner im TV das Fremde vorgeführt wird, so sieht er letztlich nur allzu Vertrautes, nämlich seinen Heimatplaneten und sich selbst.

6. Kleine, grüne Männchen

[Originaltitel: Little Green Men (Kleine grüne Männchen, Deep Space Nine, USA 1995, James L. Conway)]

6.1 Q: soziologisch betrachtet

Vorwort

Q ist einer der schillerndsten Charaktere des Star Trek-Universums. Auf den ersten Blick hinterlässt er den Eindruck eines narrativen Jokers, eines anarchistisch-clownesken ‚Deus-ex-machina‘, der kindliche Phantasien von Omnipotenz und Omnipräsenz verkörpert. Q bildet den Schnittpunkt zweier sozialer Kreise, der Starfleet in Form der neuen Enterprise (Picard) bzw. von Deep Space Nine (Sisko) und der Voyager (Janeway) und des Q-Kontinuums, die

miteinander interagieren. Mit dem Fokus der Picard-Q-Beziehung (*The Next Generation*) wird analysiert, wann Q welche Fähigkeiten mit welchen Zielen einsetzt und wie dieses Verhalten vom Publikum interpretiert wird.

Vortragstext

Referentin: Britta Madeleine Woitschig (CAU Kiel)

Die Figur des Q erscheint in allen Star Trek-spin-offs. Eine Analyse sämtlicher Episoden mit Q erscheint nicht sinnvoll, da zu befürchten ist, dass keine kohärente Hypothese entwickelt werden kann. Deshalb beschränkt sich der Beitrag auf *The Next Generation*. Q tritt nicht nur regelmäßig in *The Next Generation* auf, sein Erscheinen wird vielmehr dramaturgisch exponiert, indem er in *Encounter at Farpoint, Part I & II* (Der Mächtige & Begegnung auf Farpoint, *The Next Generation*, USA 1987, Corey Allen) und *All good Things ...* (Gestern, heute, morgen, *The Next Generation*, USA 1994, Winrich Kolbe), der ersten und der letzten Episode, das gesamte Geschehen der Serie einklammert.

Q gehört zu einer Gruppe von ‚Mächtigen‘ mit übermenschlichen Kräften, mit denen die Besatzung der Enterprise D in den sieben Staffeln konfrontiert wird. Im Vergleich mit anderen ‚Mächtigen‘, wie zum Beispiel dem ‚Traveler‘ in *Where No One Has Gone Before* (Der Reisende, *The Next Generation*, USA 1987, Rob Bowman) fällt auf, dass sich seine Omnipotenz nicht wie die des ‚Travelers‘ erschöpft: die Leichtigkeit eines Fingerschnippens genügt. Im Gegensatz zu dem Underdog der Crew, Lieutenant Barclay, dessen außergewöhnliche Fähigkeiten in der Episode *The Noth Degree* (Die Reise ins Ungewisse, *The Next Generation*, USA 1991, Robert Legato) erst dramaturgisch durch einen Sondenkontakt begründet werden müssen, muss die Abwesenheit von Qs Kräften in *Deja Q* (Noch einmal Q, *The Next Generation*, USA 1990, Les Landau) als Bestrafung durch sein ‚Volk‘, dem ‚Kontinuum‘, rationalisiert werden – zunächst scheint diese lediglich ein weiteres von Qs Spielen zu sein.

Denn für gewöhnlich referiert Q bei seinen Auftritten auf die Metapher des ‚Spiels‘: Im Gegensatz zur Kontinuität der Starfleet – Uniformen wechselt er sein äußeres Erscheinungsbild, was Picard in *Hide & Q* (Rikers Versuchung, *The Next Generation*, USA 1987, Cliff Bole) als ‚kostümieren‘ bezeichnet und als Bruch der ‚Identität‘ empfindet. Q erscheint als derjenige, der die Crew zu seinen ‚Spielen‘ auffordert und sie dabei mit Situationen konfrontiert, deren Regeln er festlegt.

Obwohl er dabei auf Wissen referiert, das der Crew bekannt ist, modifiziert er die Rahmenbedingungen bis zur Karikatur, wie zum Beispiel das Waterloo-Szenario unter den zwei Sonnen eines kargen Planeten in *Hide & Q*.

Q entspricht so dem Rollenmodell eines übermenschlichen Tricksters, der 'schwächere Lebensformen' beschützt und sie vor der ‚Kolonisation‘ durch die Föderation bewahrt. Aufgrund der Koppelung seiner Auftritte mit (aus humanoider Sicht) überdimensionalen Lebensformen, deren Andersartigkeit zu einem Incommunicado mit der Crew führt - wie zum Beispiel in *Encounter at Farpoint, Part I & II* oder in *Q Who* (Zeitsprung mit Q, The Next Generation, USA 1989, Rob Bowman), in der die Enterprise zum ersten Mal auf die Gesellschaft der biotechnischen Borg trifft, welche die von der Föderation als fundamental gesetzten Werte wie die Individualität bedrohen - erfüllt er die Funktion eines Dolmetschers.

Der Fokus auf Kommunikation legt nahe, dass Qs Verspieltheit seine Art der Kommunikation ist, die durch ihr Potential als ‚über-humanoid‘ gesetzt wird. Dieser Faktor lässt eine biologische Interpretation Qs zu, bei der er zum Stellvertreter eines ‚evolutionären Sprungs‘ wird, der die unterentwickelten Humanoiden ‚coach‘. Qs Potential der Sabotage wird in *The Next Generation* nie ganz ausgereizt: Theoretisch kann er sich jederzeit überall in beliebiger Anzahl manifestieren, so dass es ihm möglich wäre, gleichzeitig in allen Sektionen der Enterprise D zu erscheinen - diese Art der Bedrohung wird in Form der Borg nur skizziert.

Wie andere ‚Mächtige‘ baut er eine Beziehung zu einem Crewmitglied auf: Während der ‚Traveler‘ in *Journeys End* (Am Ende der Reise, The Next Generation, USA 1993, Corey Allen) mit Wesley Crusher aus dem Star Trek - Universum verschwindet, drängt Q in seiner Meister-Schüler-Beziehung zu Captain Jean-Luc Picard diesem in *All good Things...* einen riskanten Führungsstil auf, der sich in den bestehenden Krisenmomenten vor der Crew sprachlich nicht rechtfertigen lässt. Picards Rhetorik beschränkt sich auf Phrasen wie ‚Vertrauen auf Gegenseitigkeit‘, ‚Ehrlichkeit‘ und ‚höhere Interessen‘. Picard eignet sich dabei die ‚Spiel‘-Metapher Qs an, weist ‚Zweifel‘ von sich und will ‚handeln‘.

Mit seinem Appell an die Flaggsschiff-Crew der Starfleet als ‚die Besten‘ knüpft er an die Tradition des Ethos in den *The Original Series* - Folgen an, wie beispielsweise in *The Squire of Gothos* (Tödliche Spiele auf Gothos, The Original

Series, USA 1967, Don McDougall). Auf diese Weise wird der Captain der Enterprise D als Elite der Crew-Elite der Starfleet zur bedeutendsten Figur des dargestellten Universums, ohne dass die sozialen Implikationen deutlich werden. In dieser narrativen Verengung erscheint es um so bizarrer, dass er zum Erreichen seiner exponierten Position auf die Unterstützung eines eigentlich außerhalb der Föderation gesetzten Wesens wie Q angewiesen ist. Oder gehört Q zur Starfleet Academy?

6.2 Der Menschlichste von uns allen: Zur Konzeption des Androiden Data in Star Trek

Vorwort

Data ist die wohl beliebteste und sympathischste Figur, die das Star Trek-Universum bisher hervorgebracht hat. Doch wie ist es möglich, dass ausgerechnet ein Androide, ein späterer Nachfahre Pinocchios, zum liebsten Kind der Fans wurde? Welche speziellen Eigenschaften hat er, die ihn von den anderen Charakteren der Serie unterscheiden? Ist es überhaupt möglich, einer nichtmenschlichen ‚Person‘ so viel Kontur zu geben, dass sie plausibel wird? Wie funktioniert die Konstruktion einer emotionslosen Figur? Und vor allem: Welche Funktion hat diese Figur in Star Trek? Der Vortrag soll versuchen, diesen Fragen ein Stück nachzugehen.

Vortragstext

Referent: Klemens Hippel (FU Berlin)

“Denn woran erkennt man in der Fantastik einen Androiden? Daran, dass bei ihm, wenn man ihm einen Finger abtrennt, kein Blut fließt, und statt Knochen und Muskeln Nylonsehnen und Gelenksbänder aus Plastik zu sehen sind” (Lem, 1984, S. 80).

Mag diese Bemerkung im Allgemeinen zutreffen, den wohl beliebtesten und bekanntesten aller Androiden, den Sternenflottenoffizier Data, kann man mit dieser Beschreibung nur verfehlen. Der Charakter Datas als ‚Maschinenmensch‘ spielt in Star Trek eine ausgesprochen geringe Rolle. Nur gelegentlich zeigt er

seine überlegenen physischen Fähigkeiten. Und ganz selten kommt statt Knochen und Muskeln ‚Plastik‘ zum Vorschein. Doch wenn Star Trek auf die Konstruktion eines Maschinenmenschen weitgehend verzichtet, wie gelingt es dann, einen Androiden als ‚Anderen‘, als Nichtmenschen zum Leben zu erwecken?

Auf den ersten Blick ist die Antwort sehr einfach: Data fehlt es an Emotionen, Gefühlen. Das ist es, was ihn vor allem von seinen Mitfiguren unterscheidet, in unzähligen Dialogen wird darauf hingewiesen, dass es sich so verhalte, und nicht zuletzt gibt es ja den Versuch, durch einen Gefühlschip diesen Mangel zu beheben. Doch: wie ist es Star Trek überhaupt möglich, mit Data eine emotionslose Figur zu konstruieren? Lehren uns doch die Psychologen, dass eine der Grundemotionen ‚Interesse‘ sei, eine Eigenschaft, die man Data keinesfalls absprechen kann.

Zum einen werden immer wieder Geschichten erzählt, die um Datas Bemühen kreisen, menschliche Emotionen besser zu verstehen. Demonstriert wird dabei einerseits die Vergeblichkeit des Versuchs, durch Informationssammlung Zugriff auf Emotionalität zu bekommen, andererseits die Erfolglosigkeit von Datas Version des umgekehrten ‚method acting‘: Er versetzt sich nicht in eine Stimmung, um eine Rolle geben zu können, sondern versucht, durch das Spielen von Rollen Zugriff auf deren Emotionen zu erhalten. Es werden also Geschichten erzählt, die Datas Streben nach Emotionalität zum Inhalt haben.

Daneben scheinen drei Verfahren wesentlich zu sein

1. Obwohl Data prinzipiell über keinerlei Emotionen verfügen soll, gibt es eine entscheidende Differenz zwischen den positiven und den negativen Emotionen, die er nicht hat. Die Abwesenheit von ‚Traurigkeit‘ oder ‚Freundschaft‘ hindert Data keineswegs daran, sich so zu verhalten, als sei er traurig oder ein Freund. Folgen für die Handlung hat die Abwesenheit von Emotionen nur dann, wenn es sich um negative Emotionen handelt: So ist Data häufig nicht ‚beleidigt‘, wenn er ein ‚Recht‘ dazu hätte, empfindet keinen Zorn oder Ärger. Dies ist ein ausgesprochen geschickter Schachzug von Star Trek – es sind vor allem negative Emotionen, deren Fehlen Auswirkungen auf Datas Verhalten hat. Die Abwesenheit positiver Gefühle wird dagegen immer nur verbal festgestellt.

1. Als Markierung von Datas Androidität wird regelmäßig sein Unverständnis menschlicher Verhaltensweisen verwendet. Der wichtigste Aspekt hierbei ist seine Kindlichkeit. Data wird immer wieder als eine noch in einem Entwicklungsprozess befindliche Figur installiert, eine Figur, die sich vor allem hinsichtlich emotionaler Phänomene in einem Zustand der Unschuld befindet. Er hat zwar davon gehört, dass es so etwas gibt (zum Beispiel Eifersucht oder Schwiegermütter), kann aber nichts Rechtes damit anfangen. Oder er kommt einfach nicht auf die Idee, sein allgemeines Wissen auf den speziellen vorliegenden Fall anzuwenden.

1. Um demonstrieren zu können, dass Data bestimmte Emotionen nicht hat, ist es das entscheidende Verfahren Star Trek's, Situationen zu konstruieren, in denen eine erforderliche, 'normale' emotionale Reaktion überdeterminiert ist, so dass das Ausfallen der entsprechenden Reaktion auffällt. Dies beschränkt sich, wie schon oben angemerkt, auf negative Emotionen. Star Trek entwirft also Situationen, in denen die Abwesenheit emotionaler Reaktionen Datas signifikant ist, Situationen, in denen es nur eine, allgemein verbindliche plausible emotionale Reaktion für eine handelnde Figur gibt, und genau diese Reaktion zeigt Data dann nicht. Diese Strategie scheint die wichtigste in Star Trek zu sein.

Der Zuschauer soll einen gefühllosen Data dadurch konstruieren, dass er die erforderliche Emotion wahrnimmt, sie aber Data gleich wieder abzieht: "Eigentlich müsste man jetzt wütend, beleidigt, zornig etc. sein, aber Data hat ja keine Gefühle". Der Zuschauer muss also stellvertretend für Data die erforderliche Emotion einbringen. Möglicherweise ist es gerade diese Strategie, die zu Datas außergewöhnlicher Beliebtheit bei den Zuschauern führt.

6.3 Charaktere und Ideologien in Star Trek: The Next Generation

Vorwort

In diesem Beitrag werden die Charaktere aus *Star Trek: The Next Generation* im Hinblick darauf analysiert, wie die Figuren in dieser Serie angelegt sind und welche ideologischen Tendenzen durch sie vermittelt werden. Als typische Ensembleserie besteht *The Next Generation* im wesentlichen aus einer Stammbesetzung, ergänzt durch regelmäßig auftretende Gäste und Hintergrundcharaktere. Im Rahmen des Vortrags werden die einzelnen Figurengruppen sowie ihre Funktionen im Rahmen der Serie vorgestellt. Zusätzlich soll am Beispiel der Charaktere von Counselor Troi und Lt. Worf die Repräsentation bestimmter gesellschaftlicher Gruppen näher beleuchtet werden. Die Borg werden als Gegenentwurf zu der auf der Enterprise dargestellten ‚idealen Gesellschaft‘ vorgestellt.

Vortragstext lag nicht vor!

7. Was summt denn da?

[Originaltitel: Wink of an Eye (Was summt denn da?, The Original Series, USA 1968, Jud Taylor)]

7.1 Grußfrequenzen aktivieren! Fremdartige Sprachstrukturen und Kommunikationsweisen

Vorwort

Der Vortrag betrachtet Star Trek aus kommunikationstheoretischer Perspektive. Vorgestellt werden fremdartige Sprachstrukturen und Kommunikationsweisen, wobei z. B. der Technik der Informationsübermittlung, unterschiedlichen Übersetzungstechnologien oder der Telepathie besondere Aufmerksamkeit gewidmet wird. Schwerpunktmäßig wird der Bereich ‚Erstkontakt mit fremden Spezies‘ behandelt, wobei hier vor allem problematische Kommunikationssituationen im Mittelpunkt des Interesses stehen.

Vortragstext

Referentin: Silke Schnitzer (Universität Giessen)

Bei den im folgenden behandelten Kommunikationssituationen werden die in Star Trek vorherrschenden Erstkontakte mit fremden Wesen, bei denen die Verständigung problemlos funktioniert, weitestgehend vernachlässigt. Das Hauptinteresse liegt bei den Erstkontaktsituationen, in denen die Sprachstrukturen und Kommunikationsweisen derartig fremd sind, dass ein Gelingen der Kommunikation problematisch ist.

In zahlreichen Star Trek - Folgen wird die Leistung des Universalübersetzers von den Autoren nicht angesprochen. Es erscheint fast so, als hätten die Crewmitglieder nicht eine neue Spezies getroffen, sondern einen Bekannten, mit dem noch nie Kommunikationsprobleme aufgetreten sind, wie in *Captive Pursuit* (Tosk, der gejagte, Deep Space Nine, USA 1993, Corey Allen) und *Phage* (Transplantationen, Voyager, USA 1995, Winrich Kolbe). Diese Folgen behandeln den Kommunikationsaspekt in Star Trek auf nicht zufriedenstellende Weise, denn der Fremdheitsaspekt einer anderen Sprache wird in solchen Szenen vernachlässigt.

Es darf allerdings nicht unberücksichtigt bleiben, dass es sich bei Star Trek um eine Fernsehsendung der Unterhaltungsindustrie handelt, die schwerlich sämtlichen Interessensgebieten des vielschichtigen Publikums gerecht werden kann. Bei meiner Untersuchung (Schnitzer, 1999) fanden sich unter den vier Star Trek - Serien 25 Folgen, in denen solche Situationen mehr oder weniger differenziert dargestellt werden. Im folgenden sollen drei Problemfälle der Kommunikation exemplarisch vorgestellt werden.

1. In *Little Green Men* (Kleine, Grüne Männchen, Deep Space Nine, USA 1995, James L. Conway) wird ein momentaner Defekt des Universalübersetzers von den Autoren sehr bewusst thematisiert. Es handelt sich hierbei hinsichtlich der Kommunikationsthematik um eine der wichtigsten Folgen des zweiten spin-offs. Der Verständigungsprozess wird in dieser Episode eindringlich dargestellt, da das Nichtverstehen technisch sehr eindrücklich für den Zuschauer verdeutlicht wird. Er kann die Problematik der Situation mitempfinden und wird unbewusst dazu verleitet, sich selbst alternative Verständigungsmöglichkeiten auszudenken. Diese Darstellungsform der Gegensätzlichkeit findet in solcher Ausprägung in keiner anderen Episode in Star Trek statt. Leider wird nach der erfolgreichen Reparatur des Universalübersetzers

nicht weiter auf seine Funktionsweise eingegangen.

1. In *Sanctuary* (Auge des Universums, Deep Space Nine, USA 1993, Les Landau) funktioniert der Universalübersetzer, bedingt durch die hohe Komplexität der fremden Sprache, nicht sofort, sondern hat gewisse Anlaufschwierigkeiten. Auch wenn sich bezüglich der Kommunikationsthematik offensichtliche Unachtsamkeiten der Drehbuchautoren eingeschlichen haben, handelt es sich doch um eine interessante Verständigungssituation.

1. *Darmok* (Darmok, The Next Generation, USA 1991, Winrich Kolbe) stellt eine herausragende Episode dar, da sie die möglichen problematischen Aspekte von Kommunikation in den Vordergrund stellt. Dem normalerweise unproblematischen Kontakt zu fremden Wesen wird mit dieser Folge ein starker Kontrast gegenübergestellt, denn hier ist der Erstkontakt keineswegs ein Augenblick der Transparenz und Klarheit, sondern des Unverständnisses und der Fehlinterpretation. Es handelt sich bei dieser Folge um eine herausragende Leistung der Autoren, da der Zuschauer mit auf die Entdeckungsreise der fremden Sprache genommen wird.

Abschließend ist das Fazit zu ziehen, dass die Thematisierung von problematischen Kommunikationssituationen in Star Trek als selten aber gut zu bewerten ist. Negativ fällt auf, dass sich Star Trek nicht richtig in ein neues Gebiet wagt, sondern im Bereich der Kommunikation eher ‚althergebrachte‘ Ideen realisiert. Eine zu erörternde These wäre, dass Science Fiction-Autoren davon ausgehen, dass Zuschauer eigentlich nichts wirklich Neues sehen wollen, sondern das Abweichen von der Norm bereits ausreicht, um das ‚Fremde‘ zu charakterisieren. Es wäre weiter zu diskutieren, was sprachlich gesehen eigentlich als ‚wirklich neu‘ klassifiziert werden kann...

7.2 Incoming message: Kommunikation in Star Trek

Vorwort

Der Kommunikation kommt in Star Trek immer wieder eine Schlüsselrolle zu – wie oft konnte nicht erst durch gelingende Kommunikation eine Katastrophe in letzter Sekunde abgewendet werden? In Star Trek wird nicht nur auf irdische Weise kommuniziert: wir treffen unhörbar plaudernde Telepathen, Borg, die über Subraumsignale Assimilationsstrategien austauschen, vulkanische Gedankenverschmelzer, intelligente Computer, interaktive Räume und vieles mehr.

Wie wurde das Problem mit dem babylonischen Sprachwirrwarr im Star Trek – Universum gelöst? Wie funktioniert eigentlich der Universalübersetzer? Was ist aus Handy und Fernseher geworden? Schreibt man noch Briefe oder e-mail?

Der Vortrag soll zeigen, welche Arten von Kommunikation es in Star Trek gibt, wie sie – laut den Autoren – funktionieren und welche Aufgaben ihnen zukommen.

Vortragstext

Referent: Oliver Dabelstein, Stefan Wuttke (CAU Kiel)

Allgemeine Beobachtungen

Betrachtet man Kommunikation in Star Trek zunächst im Allgemeinen, so fallen vier Eigenschaften auf: ständige Kommunikationsmöglichkeit und Erreichbarkeit für jeden Einzelnen, keine Kosten für Gespräche, meistens audiovisuelle Unterhaltungen und leicht zu bedienende Geräte. Desweiteren ermöglicht fiktive Technik die synchrone und bidirektionale Informationsübermittlung selbst über Lichtjahre hinweg ohne zeitliche Verzögerung. Bedrucktes Papier kommt nur als Antiquität vor; wenn man Aufzeichnungen nicht dem Computer direkt diktiert, werden elektronische Schreibtafeln benutzt.

Mensch-Maschine

Der Computer der Enterprise und alle an ihn angeschlossenen Maschinen können jederzeit angesprochen werden und sind in der Lage, die menschliche Stimme wahrzunehmen, Sprache zu verstehen und die korrekte Intention zu erkennen. Darüber hinaus verfügt der Computer über visuelle Wahrnehmung, die es ihm

ermöglicht, zu erkennen, wer gerade mit welchem Gerät spricht. Hinzu kommt Wissen über die Mitglieder der Enterprise-Crew, die es ihm ermöglicht, ungenannte persönliche Vorlieben zu ergänzen. Dies sind die Voraussetzungen, die nötig sind, um den Umgang des Menschen mit der Maschine so einfach wie möglich zu gestalten. Die Konsequenz daraus ist die totale Überwachung aller Menschen, die sich an Bord der Enterprise befinden.

Künstliche Intelligenz

Der Computer der Enterprise kann per Stimme zur Beantwortung von Fragen und der Lösung von Problemen aufgefordert werden. Er verfügt über eine enorme Sammlung von Wissen, jedoch nicht über ein eigenes Bewusstsein oder einen eigenen Willen. Niemals mischt er sich ungefragt in Streitfragen ein oder weigert sich, Befehle auszuführen. Dennoch besitzt der Computer scheinbar das Potential, eigenes Bewusstsein oder Willen zu entwickeln, wie beispielsweise in der Folge *Elementary, Dear Data* (Sherlock Data Holmes, The Next Generation, USA 1988, Rob Bowman) gezeigt wird, in der die im Holodeck erzeugte Figur des Moriarty über beides verfügt.

Der Universalübersetzer

Ohne die Hilfe des Universalübersetzers wäre eine Kommunikation zwischen den vielen in Star Trek gezeigten Spezies kaum möglich. Der Universalübersetzer ist schon allein aus diesem Grund eine dramaturgische Notwendigkeit. Nach Vorstellung der Macher durchsucht das Gerät die ‚brainwave frequenzies‘ des Sprechers nach ‚mental concepts‘ und setzt sie in ein dem Zuhörer bekanntes Zeichensystem um. An anderer Stelle wird gesagt, dass der Universalübersetzer über mehrere hundert verschiedene linguistische Datenbanken verfügt.

Der Begriff der ‚mental concepts‘ findet sich im strukturalistischen Zeichenmodell Ferdinand Saussures. Nach Saussure verstehen wir nicht die tatsächlichen Dinge mit Zeichen (zum Beispiel mit Worten), sondern nur die mentalen Konzepte dieser Dinge. Die Idee des Universalübersetzers ist es nun, den Schritt der Übersetzung eines Zeichensystems in ein anderes (zum Beispiel Finnisch-Russisch) wegzulassen.

Statt dessen werden gleich die mentalen Konzepte eines Sprechers analysiert und in das vom Rezipienten benutzte Zeichensystem übertragen. Scheitern würde eine Realisierung dieses Konzeptes u.a. daran, dass für das detaillierte Auslesen

der Gehirntätigkeit im Sprachzentrum ein invasiver Eingriff nötig wäre. Aber auch linguistische Gründe lassen sich gegen ein solches Gerät anführen. Die ‚mental concepts‘ sind keinesfalls bei jedem Menschen gleich, sondern abhängig vom Kulturkreis, in dem er sich befindet.

Der Universalübersetzer müsste zwischen unterschiedlichen Wahrnehmungskonzepten vermitteln, d.h. eine Übersetzung müsste auch dann gelingen, wenn es zwischen den Wahrnehmungsrealitäten zweier Sprecher erhebliche Diskrepanzen gibt, wie sie zwischen Menschen verschiedener Kulturen durchaus bestehen. Auch die Überbrückung sprachlicher Inkonsistenzen dürfte Probleme bereiten. Sprache ist trotz vieler ableitbarer Regeln nicht logisch aufgebaut und beinhaltet eine Vielzahl von Ausnahmen. Bei näherer Betrachtung wird noch ein Problem deutlich, das innerhalb der Serie nie thematisiert wird. Ein Zuhörer müsste das ursprünglich Gesagte und die Übersetzung überlagert hören, so als würde man bei einem Zweikanaltonfilm beide Kanäle einschalten. Ist der Universalübersetzer aus Star Trek also eine Utopie? Wenn man die Fähigkeit des Universalübersetzers, selbst vorher unbekannte Sprachen übersetzen zu können, betrachtet, ganz sicher. Die Entwicklung eines Gerätes, das bekannte irdische Sprachen übersetzen soll, ist dagegen bereits Realität.

Telepathie

Es lassen sich in Star Trek prinzipiell zwei Formen von Telepathie feststellen: Zum einen natürliche Telepathie, die wie eine verbale Sprache einigen Wesen zusätzlich angeboren ist. Und zum anderen technisch erzeugte Telepathie, die man vor allem bei den Borg vorfindet, aber auch in Form von allerlei technischem Gerät zur Gedankenmanipulation o.ä. An dieser Stelle kann nur auf erstere eingegangen werden. Telepathen haben die natürliche Fähigkeit, die Gefühle, Intentionen und Gedanken anderer zu empfangen. Das qualifiziert sie innerhalb der Sternenflotte für Erstkontakte und Beraterfunktionen. Telepathie wird in der Sternenflotte als Hilfsmittel eingesetzt, wie ein Thermometer oder eine Waage, um mehr über andere Wesen zu erfahren. Obwohl sie den ultimativen Eingriff in die Privatsphäre bedeutet, wird sie in der Föderation im Allgemeinen akzeptiert. Star Trek zeigt uns, dass die gedankliche Offenlegung nur Vorteile für die betroffenen Personen bringt. Und Telepathen der Sternenflotte werden ohnehin als verantwortungsvoll und moralisch integer dargestellt, so dass sie ihr Wissen niemals für ein Verbrechen ausnutzen würden. Hier wird ein positives Bild einer Welt entworfen, die ohne den Grundsatz auskommt: „Die Gedanken sind frei.“

Dies ist ein Plädoyer für die Überwachung von Gedanken - wenn es die Möglichkeiten dazu gäbe.

Öffentlichkeit

Es gibt einen Zusammenhang zwischen dem politischen System einer Gesellschaft und der Öffentlichkeit von Informationen. Demokratische Systeme gelten als liberal, während beispielsweise diktatorische als restriktiv gelten. Sind die gezeigten Kommunikationsformen der Starfleet liberal oder restriktiv? Schule ist eine der wenigen Formen der öffentlichen Kommunikation, der man in Star Trek begegnet.

Als größere Bildungsinstitution wird immer wieder die Starfleet Academy, die Militärakademie der Föderation, genannt. Vorherrschend ist ein ‚Information-on-demand-System‘. Wer nach einer Information fragt, bekommt sie, sofern die Antwort bekannt und uneingeschränkt zugänglich ist. Unklar bleibt, wie groß die Menge an Informationen ist, die abgerufen werden kann und welcher Art die Informationen sein können. Man kann nur erahnen, ob eine Öffentlichkeit im Sinne einer Fernseh- und Zeitungsöffentlichkeit existiert oder ob es sich um Teilöffentlichkeiten bzw. Gruppen mit bestimmten Informationen handelt. Das Informationssystem erscheint liberal, da jeder jederzeit alles fragen kann und auch Antworten bekommt. Unklar bleibt in welcher Form Informationen gesammelt und verbreitet werden.

7.3 Mars macht mobil: Der Stellenwert des Bereiches Sport und Fitness bei Star Trek

Vorwort

Es ist doch mehr als fraglich, ob die überdurchschnittliche Fitness der Star Trek - Crew auf den Genuss von galaktischen Schokoriegeln zurückzuführen ist. Dennoch fällt auf, welche gute Figur sämtliche Besatzungsmitglieder besonders bei der Arbeit machen. Sport und Spiel nehmen einen sehr überschaubaren Anteil der Handlung ein. Da Sport und Fitness in unserer Gesellschaft einen sehr hohen Stellenwert haben und mit der Vision von Star Trek eine mögliche Zukunft der

Menschheit abgebildet wird, stellen sich die Fragen:

- Wie hält sich das ‚All Star Team‘ der Enterprise fit?
- Welche Art von Sport betreibt die Besatzung?
- Was für eine Funktion hat der Sport in der Handlung?

May the sport be with you!

Vortragstext

Referenten: Philip Kraft, Arne Miltkau, Stephanie Tybussek (CAU Kiel)

Es ist auffallend, dass in einer sonst von Technik dominierten Science Fiction-Serie überhaupt Sportszenen vorkommen. Im folgenden sollen daher die Sportarten und deren Funktion für die Handlung bei Star Trek betrachtet werden. Als Sportarten werden nur solche angesehen, die mit einer konkreten körperlichen Anstrengung verbunden sind. Deshalb bleiben Spielformen wie zum Beispiel Darts, Poker oder 3D-Schach unberücksichtigt. Es überwiegen bekannte Sportarten wie Fechten, Baseball und Tennis, die auch in der Gegenwart betrieben werden. Als fiktive Sportarten werden Springball, Racquetball, Hoverball, Parisses Square, Anbo-Jytsu und Mok`bara eingeführt, die zum Teil aber deutlich an heutige angelehnt sind.

Das auffällige Übergewicht der bekannten Sportarten hat mehrere Gründe. Die Einführung einer neuen Sportart lässt dieser automatisch einen größeren Handlungsrahmen zukommen, da die Ausführung und das Regelwerk den Zuschauern nicht bekannt sind und erklärt werden müssten. Außerdem steht jeder Staffel nur ein begrenztes Budget zur Verfügung.

Finanzielle Mittel werden eher zur Deckung anderer Unkosten verwendet als für den in einer Science Fiction-Serie untergeordneten Sport. Der Zuschauer kann auf unterschiedliche Weise von den Sportarten erfahren. Sport wird in einem Gespräch erwähnt, die Charaktere zeigen sich in Sportbekleidung oder werden bei der Ausübung der Sportart gezeigt.

Sport wird fast ausschließlich in der Freizeit getrieben. Es gibt lediglich Andeutungen, dass Kampfsport im Dienst verpflichtend ist. Als Ort für die

sportlichen Aktivitäten bietet sich das Holodeck an, wo jede beliebige Umgebung platzsparend geschaffen werden kann, was auf einem Raumschiff bzw. einer Raumstation entscheidend ist. Hier können auch regelrechte Wettkämpfe vor Publikum bestritten werden.

Sport kann vier verschiedene Funktionen für die Handlung bei Star Trek übernehmen:

1. Steht die sportliche Aktivität unmittelbar zu Beginn einer Folge, so kommt ihr eine einleitende Funktion zu. Der Sport dient nur als Aufhänger für die handlungstragende Thematik.
1. Der Sport kann als Element des Handlungsfortgangs eingesetzt werden. Auch bei dieser Funktion ist die sportliche Aktivität nicht handlungstragend. Vielmehr dient sie als Mittel zum Zweck, um auf das zentrale Problem der Folge hinzuarbeiten.
1. Durch die jeweiligen Sportarten, die meist gut bekannte Mitglieder der Crew ausüben, werden gewisse Charaktereigenschaften verdeutlicht. Die Hingabe an einen Sport, die Leidenschaft für eine bestimmte Sportart, wie bei Picard zum Beispiel das Fechten oder Reiten, unterstreicht das Wesen eines Menschen und zeigt dem Zuschauer die Star Trek - Helden von einer persönlichen Seite.
1. Sport dient als Mittel zur Konfliktbewältigung oder zur Darstellung von Konflikten. Man kann feststellen, dass die Sportszenen oftmals mit Gesprächen unterlegt sind, in denen sich die Sporttreibenden miteinander oder mit einem externen Problem auseinandersetzen. In diesen Gesprächen werden nicht selten Probleme der Haupthandlung diskutiert und oftmals sogar Lösungswege gefunden oder zumindest aufgezeigt.

In der Entwicklung der Serie lässt sich über die Jahrzehnte ein wachsender Stellenwert des Bereiches Sport und Fitness feststellen. Es liegt nahe, dies durch den gesteigerten Stellenwert des Sports in der heutigen Zeit zu begründen. Die Sportszenen sind jedoch nicht ausreichend, die gute körperliche Verfassung der Crewmitglieder zu erklären. Vielmehr ist bei einer Fernsehserie zu beachten, dass die Darsteller nach einem bestimmten Ideal ‚gecastet‘ werden. Der Zuschauer erwartet bewusst oder unbewusst eine gutaussehende Crew, die auch ohne Joggen oder Hanteltraining auf dem Bildschirm die Weltraumabenteuer unbeschadet meistert.

7.4 Lassen Sie sich inspirieren! Star Trek und die Schönen Künste

Vorwort

Fokussiert auf die Figuren Picard und Data der *The Next Generation* wird der Stellenwert der schönen Künste in Star Trek beleuchtet. Dabei sollen folgende Komplexe herausgearbeitet werden:

1. Kreativität: Wer ist künstlerisch aktiv (Autodidakten/Laien oder Künstler)? Welche Inspirationsquellen (wie zum Beispiel Todesnähe/Vision/Schöpfung) werden herangezogen?
2. (Selbst-)Referenz: Welche ‚realen‘ Kunstwerke unserer Zeit werden zitiert? Welchen Wert misst Star Trek im Vergleich dazu der Science Fiction bei?
3. Kunst als Mittler: Wie effektiv sind Kunstwerke als Brücke auf zwischenmenschlicher Ebene/in kultureller Hinsicht?
4. Kunst versus Technik (?): Welchen Status hat ein Original im ‚Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit‘? Welche künstlerischen Aktivitäten der Gegenwart sind durch Technik ersetzbar?

Es wird nicht angestrebt, die heutige Auffassung von Kunst auf eine allgemeine Formel zu bringen. Es ist jedoch zu hinterfragen, ob das Fehlen einer Kunstdefinition auch ein Phänomen des 23. Jahrhunderts ist.

Vortragstext

Referent: Hans Heydebreck (CAU Kiel)

Den Leitgedanken für die Analyse der Schönen Künste in *The Next Generation* bildet der Gesichtspunkt der Modernität. Es fällt auf, dass der Fortschritt, der zum Beispiel in dem Bereich der Technik vorgeführt wird, auf dem Gebiet der Kunst nicht nachvollzogen wird. Ein Blick auf die zitierten Kunstwerke sowie die Art der Kunstproduktion im 24. Jahrhundert offenbart eine wenig futuristische Zukunftsvision. Im Hinblick auf die künstlerische Betätigung scheint das Star Trek - Universum eher dem Humanismus als modernen oder gar gänzlich neuartigen Weltbildern zugewandt. Es wird noch klischeehaft zu Pinsel und Palette gegriffen, während man neue Arten der künstlerischen Verwirklichung gänzlich vermisst.

Genauer genommen wird die Kunstgeschichte nach 1945 ignoriert. Damit entfallen auch die damit einhergehenden Entwicklungen und Problematiken der Kunst. Ein Kunstwerk ist nach der Star Trek - Logik immer ein Unikat, was im Zeitalter des Replikators bemerkenswert ist. Genauso sind die Objekte entgegen relevanten Kunsttheorien (Adorno, 1970) nie oppositioneller Natur. Darum beschränkt sich die Auswahl der ‚echten‘ Kunstwerke stets auf kanonisierte Klassiker wie Leonardos Mona Lisa oder Michelangelos David. Zweifellos versucht Star Trek sich damit auch als Bildungsgut auszuweisen.

Ein ähnlich rückwärtsgewandtes Bild ergibt sich bei der Betrachtung des Kunstschaffens. Zwar hat Star Trek keine eigene Künstlerfigur aufzuweisen, dennoch imitiert es gängige Klischees des Künstlerbegriffes, der spätestens seit Vasari die Kunstrezeption dominiert hat (Vasari, 1993). Kunst ist per definitionem das Werk eines genialischen Einzelgängers. Folgerichtig führt Star Trek Data und Captain Picard (von der Figurenkonzeption als stoischer Androide und Führernatur angelegt) als musisch Begabte vor. Kreativität wird dabei in den meisten Fällen von außen induziert. Erklärungsmuster wie ‚göttliche Eingebung‘ oder ‚Geistesblitz‘ greifen hier natürlich nicht mehr, werden aber formal sehr genau nachgeahmt: zum Beispiel als ‚Plasmainduktion‘ in *Birthright I* (Der Moment der Erkenntnis I, The Next Generation, USA 1993, Winrich Kolbe) oder die Vereinnahmung durch eine Sonde wie in *The Inner Light* (Das Zweite Leben, The Next Generation, USA 1992, Peter Lauritson). Oft sind diese Zustände an Zustände des Traums oder der Todesnähe gekoppelt. Dass unsere Kunsthistorik noch weitestgehend männlich dominiert ist, wird nahtlos in die Zukunft verlängert.

Der - rein quantitativ gesehen - bescheidene Anteil von musischen Aktivitäten

sagt jedoch noch nicht viel über seine Funktionalität aus. Gerechterweise muss man hier erwähnen, dass die geringe Freizeit hier fast immer mit kreativem Schaffen gefüllt wird. Kunstwerke sind meist Bedeutungsträger mit außerordentlich kommunikativem Charakter; eine rein ästhetische Qualität wird als negativ gesetzt. Dabei ist die Fähigkeit als Vermittler sehr reich aufgefächert.

Ein Kunstwerk kann auf zwischenmenschlicher Ebene eine Brücke bilden wie zum Beispiel zwischen Picard und der Planetarkarthographin in *Lessons* (Der Feuersturm, The Next Generation, USA 1993, Robert Wiemer). Daneben dient es als Objekt, das kulturelle Identität und Verbundenheit erzeugt – beispielsweise in *The Chase* (Das fehlende Fragment, The Next Generation, USA 1993, Jonathan Frakes).

Darüber hinaus fungiert es als Mittler zwischen Vater und Sohn. Letzteres ist sicherlich die bemerkenswerteste Ausprägung, da es sich entweder um eine ideelle, nicht leibliche Vater-Sohn-Konstellation handelt (The Chase), die Vaterrolle nur geträumt ist (The Inner Light) oder einer der beiden Partner bereits verstorben ist wie in *Birthright I*.

8. Ehre unter Dieben

[Honor among Thieves (Ehre unter Dieben, Deep Space Nine, USA 1998, Allan Eastman)]

8.1 taH pagh taHbe': Star Trek und Shakespeare

Vorwort

Der Weltraum. Unendliche Weiten. Wir befinden uns in einer fernen Zukunft. Doch aus den dunklen Tiefen der Vergangenheit taucht der Name eines Mannes auf, der durch seine Werke unsterblich wurde: William Shakespeare. In Star Trek finden sich immer wieder Shakespeare-Zitate, Thematik und Zusammenhänge seiner Dramen und Sonette werden in Serienfolgen und Kinofilmen aufgegriffen und vor dem Hintergrund des 24. Jahrhunderts verarbeitet. Shakespeare ist als Autor von derartiger Wichtigkeit für Star Trek, dass man ihn dort sogar durch die Klingonen als einen Teil ihrer eigenen Kultur für sich beanspruchen lässt. Der

Vortrag soll anhand einiger Beispiele u.a. die Frage nach dem Sinn und Zweck dieser Vorlagen behandeln und die Positionen einiger US-Autoren zu diesem Thema beleuchten.

Vortragstext

Referent: Martin Jöns, Katja Matz (CAU Kiel)

Der Einfluss von Shakespeare auf Star Trek liegt auf der Hand: Gene Roddenberry, der Schöpfer der Serie, war bekennender Shakespeare-Fan, und spätestens seit *The Next Generation* bringen diverse Shakespeare-Darsteller wie Patrick Stewart, der Mitglied der Royal Shakespeare Company ist, oder Christopher Plummer, der am Broadway spielte, ihre Bühnenerfahrungen in Star Trek ein. Wichtig erscheint die Frage, in welcher Art und Weise sich Shakespeare in Star Trek manifestiert. Da wären zunächst die zahlreichen Episoden- und Filmtitel, die auf das Werk des Autors verweisen, wie zum Beispiel *The Undiscovered Country* (Das Unentdeckte Land, Star Trek VI, USA 1991, Nicholas Meyer) oder *Sins of the father* (Die Sünden des Vaters, The Next Generation, USA 1990, Les Landau).

Problematisch erscheint in diesem Zusammenhang die jeweilige deutsche Übersetzung, da mit ihr oftmals eine Verzerrung einhergeht, die den Bezug zu Shakespeare verschleiert. So wird der Episodentitel *The conscience of a King* (The Original Series, USA 1966, Gerd Oswald), der aus dem Hamlet-Stoff abgeleitet wurde, im Deutschen schlichtweg zu *Kodos der Henker*. *The conscience of a King* stellt desweiteren ein Beispiel dafür dar, dass ganze Star Trek - Folgen nach dem Muster von Dramen und Sonetten Shakespeares konzipiert worden sind. Hier findet sich zum Beispiel dieselbe Struktur wie in Macbeth und Hamlet.

Zitate bilden die dritte Gruppe, an der sich der Shakespeare-Bezug festmachen lässt. Viele Folgen sind gespickt mit direkten oder indirekten Ausführungen des Poeten. So rät Picard in *Encounter at Farpoint* (Der Mächtige, The Next Generation, USA 1987, Corey Allen): "Tötet alle Anwälte", ein Satz aus Henry VI. (4. Akt, 2. Szene). In *DataLore* (Das Duplikat, The Next Generation, USA 1988, Rob Bowman) wendet sich Data an Riker mit der Frage: "Commander, sein oder nicht sein ist das vielleicht mein Bruder?" Worauf Riker antwortet: "Das ist hier die Frage, Data." Ein offensichtlicher Bezug zu Hamlet!

Immer wieder trifft man innerhalb der Star Trek - Handlung auf Aufführungen der Shakespeare-Werke. So spielt Data in der Episode *Emergence* (Neue Intelligenz, The Next Generation, USA 1994, Cliff Bole) zu Beginn einen Monolog von ‚Prospero‘ aus ‚The Tempest‘, später lädt er Picard zu einer Aufführung desselben Stückes ein. Die typischen Shakespeare-Elemente ‚Spiel-im-Spiel‘ und ‚Schein-und-Sein‘ sind in unzähligen Episoden von *The Next Generation* zu finden. Das ‚Spiel-im-Spiel‘ manifestiert sich in zahlreichen Holodecksimulationen, das Problem von ‚Schein-und-Sein‘ findet sich bereits im Pilotfilm *Encounter at Farpoint*, als die Enterprise-Crew sich daran macht, das Rätsel der Station Farpoint zu lösen.

Bei Shakespeare wie auch bei Star Trek steht der Mensch an sich im Mittelpunkt der Betrachtung. Übergroßer Ehrgeiz und Komplexe, Familien- und Liebesprobleme, Gruppen- und Ideologiekonflikte, Identitätskrisen, blinder Gehorsam und anarchistische Triebe, Traumata und Neurosen, offenbar alles, was das Sein des Individuums als Teil eines sozialen Ganzen problematisieren kann, kommt zur Sprache. Auch die Frage der Daseinsberechtigung der Menschheit insgesamt wird in Star Trek thematisiert:

Q bezeichnet die Menschen anklagend als eine „ungewöhnlich wilde Rasse“ (*Encounter at Farpoint*), wobei er moralische und ethische Unzulänglichkeiten anführt, und verlangt Rechenschaft von Picard, der immer wieder mit Shakespeare-Zitaten kontert.

In diesem Zusammenhang ist es erwähnenswert, dass in *The undiscovered country* auch die Klingonen, die dem Zuschauer zunächst als ‚ungewöhnlich wilde‘ Kriegerrasse präsentiert werden, Shakespeare und damit einhergehend auch das Attribut ‚kultiviert‘ für sich in Anspruch nehmen. Tatsache scheint, dass auch auf der Suche nach neuen Welten, „die nie ein Mensch zuvor gesehen hat“, auf den Beistand alter Werte offenbar nicht verzichtet werden kann.

8.2 Spiel's noch einmal, Quark! Filmische Zitate und ihre Funktionen in Star Trek

Vorwort

Das Star Trek - Universum mit seinen Serien und Filmen steht nicht allein in den

schier unendlichen Weiten, die sich heute dem Fernsehzuschauer und Kinobesucher auftun. Dies ist auch den ‚Machern‘ von Star Trek bewusst, und sie nutzen diese Tatsache, indem sie durch filmische Zitate und Anspielungen das kulturelle Wissen ihres Publikums aufrufen und für ihre Zwecke verwenden. Wie dies geschieht und welche verschiedenen Funktionen dabei die filmischen Zitate in Star Trek haben können, soll in diesem Beitrag erörtert werden. Zur Erläuterung der Strategien von Zitierungen werden Beispiele aus Casablanca, Stirb Langsam, 1984, James Bond, Sherlock Holmes, Robin Hood und anderen Filmen, Texten und auch Genres herangezogen und ihre durch Star Trek vorgenommenen Bearbeitungen und Varianten analysiert. Auch auf das für Star Trek typische Phänomen der ständig wiederkehrenden Selbstzitationen innerhalb der Serien wird in diesem Zusammenhang eingegangen.

Vortragstext

Referent: Paul M. Hahlbohm (CAU Kiel)

Das Star Trek - Universum mit seinen Serien und Filmen steht nicht allein in den schier unendlichen Weiten, die sich heute dem Fernsehzuschauer und Kinobesucher auftun. Dies ist auch den ‚Machern‘ von Star Trek bewusst; so dass sie durch filmische Zitate und Anspielungen das kulturelle Wissen des Publikums aufrufen und für ihre Zwecke nutzen können. Dies geschieht von Fall zu Fall auf sehr unterschiedliche Art und Weise. Zunächst einmal ist eine Unterscheidung zwischen Teil- oder Kurzzitaten und Vollzitaten oder Strukturkopien zu treffen.

1. Das Teilzitat

Das Teilzitat kann im knappen 40-Minuten-Format der Folgen sehr hilfreich sein, um (Erzähl-)Zeit zu komprimieren. Durch schnelles Aufrufen von bekannten Mustern aus dem kulturellen Wissen des Adressaten wird so rasch die (Grund-)Stimmung einer Situation oder gar einer ganzen Episode verdeutlicht. Wenn also in der Folge *Far beyond the Stars* (Jenseits der Sterne, Deep Space Nine, USA 1998, Avery Brooks) die berühmte Kamerakreisfahrt aus Hitchcocks *Vertigo* (Vertigo - aus dem Reich der Toten, USA 1958, Alfred Hitchcock) zitiert wird, werden Verwirrung und Identitätszweifel des Protagonisten unterstrichen.

Und wenn auf dem Planeten Cardassia die ‚Big Brother is watching you‘-Monitore mit parolenschwingenden Führern allgegenwärtig sind, so weiß man schnell und ohne langes Erzählen, dass man es hier mit einem totalitären Überwachungsstaat

im Stile von 1984 (1984, GB 1984, Michael Radford) zu tun hat. Besonders beliebt als Symbol für Rache und Hass ist bei Star Trek das immer wieder auftauchende Motiv von Moby Dick. Dadurch, dass der Captain-Picard-Darsteller Patrick Stewart selbst 1998 in einer Fernsehproduktion von Moby Dick (Moby Dick, GB/AUS 1998, Franc Roddan) den Captain Ahab verkörperte, gewinnt dieses Moment in First Contact (Der Erste Kontakt, Star Trek VIII, USA 1996, Jonathan Frakes) noch eine zusätzliche mehrdeutige intertextuelle Dimension.

2. Das Vollzitat

Im Fall von Vollzitat und Strukturkopien, wo eine ganze Episode auf ein Vorbild rekurriert, ist es sinnvoll, noch feiner zu unterteilen. Sinnvolles Kriterium scheint hier zu sein, ob sich die Charaktere der Rollen, die sie im Zitat spielen, bewusst sind oder nicht. Im ersten Fall sind die Möglichkeiten, mit dem Primärtext zu spielen, oft deutlicher und stärker, und können wie in der James Bond-Folge *Our man Bashir* (Unser Mann Bashir, Deep Space Nine, USA 1995, Winrich Kolbe) leicht offen parodistische Züge annehmen. In der Folge *Qpid* (Gefangen in der Vergangenheit, The Next Generation, USA 1991, Ira Steven Behr) kann Picard seine Aufgabe, das Mädchen zu retten, sogar nur durch seine Kenntnis des Robin Hood (Robin Hood - König der Vagabunden, USA 1938, Michael Curtiz/ William Keighley), den er hier verkörpert, lösen.

Als subtiler und auch interessanter erscheinen jedoch Strukturkopien, in denen sich die Charaktere ihrer Intertextualität nicht bewusst sind. Wenn Picard sich in *Starship mine* (In der Hand von Terroristen, The Next Generation, USA 1993, Cliff Bole) in Bruce Willis-Manier wie in *Die Hard* (Stirb langsam, USA 1987, John McTiernan) im Unterhemd durch eine Enterprise voller Terroristen kämpft, um die Geiseln zu retten, so ist das spannend, auch ohne dass dies, bzw. gerade weil dies nicht noch einmal explizit artikuliert wird. Am gelungensten realisiert erscheint das Prinzip allerdings in der für diese Arbeit interessantesten Folge *Profit and loss* (Profit und Verlust, Deep Space Nine, USA 1994, Robert Wiemer). Hier wird *Casablanca* (Casablanca, USA 1942, Michael Curtiz) hochartifizuell ins Star Trek - Universum transferiert, wobei mehrfache Invertierungen und Variationen von Nöten sind, damit die Zitation funktionieren kann. Die Rolle des Polizeipräfekten muss etwa auf die Figuren Sisko, Odo und Garak aufgeteilt werden, um im Kontext der Serie glaubhaft zu bleiben. Auch der Barbesitzer und Protagonist Rick muss Star Trek behutsam angepasst werden, damit der Part vom Ferengi Quark verkörpert werden kann, ohne dass es dabei zu

rollendramaturgischen Verlusten kommt.

Einzugehen ist abschließend noch auf zwei weitere Zitationsformen:

3. Das Genre-Zitat

Star Trek ist zunächst einmal eine Science Fiction-Serie mit vielen Elementen aus der Soap Opera. Die Serie genießt es jedoch wie kaum eine andere, in einzelnen Episoden hieraus auszubrechen und sich verschiedenster Genres zu bedienen. Formate wie Film Noir, Court Room Drama, Serial Killer Movie, Katastrophenfilm, (Italo-)Western, Horror, Abenteuerfilm oder Schauerroman werden strukturell als ganzes Genre zitiert, ins Star Trek - Universum transformiert und diesem angepasst. Die Zitationen werden dabei unterschiedlich realisiert; eine ernst gemeinte und ambitionierte Hommage lässt sich ebenso finden, wie eine augenzwinkernde Parodie, auch Mischformen treten auf. Zumeist sind sich die Figuren der Zitation nicht bewusst und nur durch sein kulturelles Wissen erkennt der Adressat, was wirklich gerade gespielt wird, doch auch hier sind Ausnahmen möglich. Gemeinsam ist diesen Episoden, dass sie dem Zuschauer ein Ausbrechen aus dem alltäglichen Science Fiction-Trott ermöglichen und so neue Elemente und damit gleichsam mehr Farbe und Abwechslung in die Serie bringen.

4. Die Selbstzitation

Vier Star Trek - Serien und neun Kinofilme mit insgesamt über 30 Jahren Laufzeit bieten einen gewaltigen Korpus, der natürlich i

Referent: Paul M. Hahlbohm (CAU Kiel)

in populären Sinne der Selbstreferenzialität auch weidlich ausgenutzt wird. Vor allem die running gags innerhalb der einzelnen Serien, aber auch zwischen ihnen, könnten hier ganze Seiten füllen. Aber auch das Handlungsgeschehen findet seinen Einzug in die Historie des Star Trek - Universums und wird dort immer wieder in den verschiedenen Serien rückbezüglich aufgerufen. Es macht so das Universum geschlossener.

Den Gipfel erreicht dieses Phänomen in *Trials and Tribbleations* (Immer die Last mit den Tribbles, Deep Space Nine, USA 1996, Jonathan West) in der Dank einer ‚temporären Anomalie‘ - und moderner Tricktechnik - ein Treffen von Siskos und Kirks Crew auf der alten Enterprise im klassischen 60er Jahre-Look möglich wird.

Die Betrachtung der Untersuchungsgegenstände zeigt, wie stark Star Trek als Objekt der Populärkultur der Strömung ihrer Medien Film und Fernsehen, sich immer wieder auf sich selbst zu beziehen, folgt und dies sowohl zu einem festen Programmpunkt als auch zu einer Kunstform erhebt.

8.3 To boldly go... where Star Trek has gone before

Vorwort

“Der Weltraum. Mittendrin - das Raumschiff. Die Kamera fährt auf die Untertassensektion, Schnitt zur Brücke. Auf der Brücke steht der Captain und mit einer ritualisierten Bewegung rückt er seine Uniform zurecht. Dann das Unfassbare: Die Uniform reißt...” Nein, der Unglücksrabe, dem dieses peinliche Malheur widerfährt, ist nicht Captain Jean-Luc Picard von der Enterprise, sondern Robert T.(!) Norad von der U.S.S. Highlander, ‚Held‘ der Serie Star Trek: Highlander, eine von unzähligen Star Trek-Parodien. Auch wenn für eingefleischte ‚Trekkies‘ derart respektloser Umgang mit dem glorifizierten ‚Sanktuarium‘ als unziemlich gelten mag, so lässt sich eine solche Parodie durchaus als eine ernstzunehmende kritische Metafiktion interpretieren, die verkrustete Konventionen, Unzulänglichkeiten und unzeitgemäße Normvorstellungen im Star Trek - Universum aufzudecken vermag. Der imitative intertextuelle Bezug und die karikierende Abweichung und Distanzierung von den dem Sujet Star Trek zugrundeliegenden Regularitäten konstituieren ein überaus ‚faszinierendes‘ Spannungsfeld, das in diesem Vortrag anhand von verschiedenen Beispielen ausgelotet werden soll.

Vortragstext

Referenten: Marc Dobberstein, Nina Rogotzki (CAU Kiel)

“... as a form of criticism, parody has the advantage of being both a recreation and a creation, making criticism into a kind of active exploration of form.” (Linda Hutcheon, 1985)

Ab der dritten Staffel von *The Next Generation* wurden die Overalls, die die Schauspieler so eingeeengt hatten, durch neue, zweiteilige Kostüme ersetzt, eine

Entscheidung, die nicht ohne Folgen bleiben sollte: Patrick Stewart entwickelte die Angewohnheit, das Hochrutschen der Uniform-Jacke mit einem kurzen, kräftigen Zurechtrücken zu ‚quittieren‘; eine Handbewegung, die zum Kennzeichen des Captain Jean-Luc Picard wurde und als das sogenannte ‚Picard-Manöver‘ in die Starfleet-Akten und Trekkie-Mythologie einging.

Auf Textebene fügt sich das ‚Picard-Manöver‘ nahtlos in das Ensemble von Eigenschaften, die dem Captain generell sowohl von Seiten der ‚Kollegen‘ als auch der Fans zugeschrieben werden, ein: Korrektheit und Disziplin des ‚großen Denkers‘ Picard, aber auch seine Autorität und die Durchdachtheit und Entschiedenheit, mit der er handelt, scheinen sich ähnlich wie Mr. Spocks intellektuelle Überlegenheit in dem charakteristischen Hochziehen der Augenbraue einen symbolischen Ausdruck findet in dem ‚Manöver‘ zu manifestieren. Somit erfährt die kleine unfreiwillige Geste eine massive semantische Aufladung und das nicht nur in Star Trek...

Auf einem anderen Raumschiff, zu einer anderen Sternzeit,, vielleicht sogar in einem anderen Universum, zupft ein anderer Captain (mit allerdings zunächst scheinbar ebenso entschlossener Geste) seine Uniform zurecht: Captain Robert T. Norad, ‚Held‘ des Films *Star Trek: Highlander: The Return of Captain Norad* (Deutschland o.J., Robert Amper) bleibt jedoch selbst bei dem Ausführen des ‚Picard-Manövers‘ ebenso glück- wie erfolglos, mangelt es ihm doch gerade an den oben aufgeführten Eigenschaften eines Jean-Luc Picards. Mit dem Reißen der Uniform wird der Figur Norad auch jeglicher Anspruch auf ‚Amtswürde‘ und Heldentum versagt. Das Misslingen des ‚Picard-Manövers‘ bleibt kein Einzelfall.

Auch in dem ‚Fan-Film‘ *Worst Contact: Die Unglaublichen Abenteuer der U.S.S. Rotten* (Deutschland o.J., Michael Westerweller), der auf dem Plot von *First Contact* (Der Erste Kontakt, Star Trek VIII, USA 1996, Jonathan Frakes) basiert, zeichnet sich der Captain v.a. dadurch aus, dass ihm Uniform und Amt nicht so recht passen wollen. So kann auch das ‚Picard-Malheur‘, das ihm widerfährt, als programmatisch für seinen Mangel an Durchsetzungsvermögen und Handlungskompetenz gewertet werden: In der *Worst Contact*-Version des Zeitstrudels, mit dem die U.S.S. Rotten zurück in die Vergangenheit geworfen wird, kommt es an Bord zu ‚tragischen‘ Anomalien, die direkt auf die stereotyp gezeichneten Charaktere zugeschnitten sind; ein italienischer Offizier etwa verschüttet seinen Cappucino, der weibliche Erste Offizier verschmiert beim Schminken seinen Lippenstift und dem gerade erst mehr als nur zufällig zu

Würden gekommenen Captain Jefferson Flint rutscht die Uniform bis zum Hals...
Mit was für einer Sorte Text wird der Zuschauer hier konfrontiert?

Muss ein derart ‚respektloser‘ Umgang mit dem ‚Sanktuarium‘ Star Trek, wie ihn *Star Trek: Highlander* und *Worst Contact* vorexerzieren, für eingefleischte Trekkies nicht als unziemlich gelten? Steckt hinter dem Spiel mit Star Trek - Versatzstücken mehr als nur die pure Lust an der komischen Abwandlung des Stoffes? Und: Lässt sich hier ein heuristischer Wert für das tiefere Verständnis von Star Trek entdecken?

Im Folgenden wird entschieden dafür argumentiert, *Worst Contact* und *Star Trek: Highlander* als Parodien auf Star Trek zu lesen. Dabei wird Parodie als imitativer, mehr noch transformativer Bezug eines Textes auf einen anderen Text, bzw. auf eine Gattung oder auch einen Stil verstanden, zu dem Analogien und Abweichungen etabliert werden, die den für die Parodie typischen Effekt der Inkongruenz konstituieren. Von dieser preliminaren Definition können zwei weitere Eigenschaften, die die Rezeption und Theoriebildung der Parodie maßgeblich bestimmt haben, abgeleitet werden: Zum einen verhält sich die Parodie parasitär in Bezug auf ihren Intertext, zum anderen erweist sie sich als eminent metaliterarisches Phänomen.

Ersterer Aspekt wird von den Kritikern angeführt, die Parodie als zweitrangig, als ‚Fälschung‘ im Gegensatz zum ‚Original‘ verworfen haben, mit der Begründung, dass die Parodie dem Modell, auf das sie rekurriert, keinen gebührenden Respekt zollt und damit ultimativen Schaden zufügt. Die Revision dieser traditionell negativen Perspektive auf die Parodie vollzieht sich im 20. Jahrhundert mit dem Russischen Formalismus und der Postmoderne. Indem sie ihre Wirkung aus der Evozierung anderer Texte bezieht, wird sie zum Präzedenzfall für die postmodernen Kategorien Intertextualität, Dialogizität und ‚polyglossia‘, d.h. der Mehrstimmigkeit von Texten. Die Stimmen (die Texte) sind in der Parodie einander feindlich gegenübergestellt, wobei die eine den offiziellen ‚Dialekt‘, die andere den subversiven repräsentiert. Der Text wird somit gleichsam zu einer ‚Kampfarena‘, in der die der intertextuellen Folie zugrundeliegenden Konventionen und Regularitäten, seien sie inhaltlicher oder formaler Art, ausgestellt werden. Parodie in diesem Sinne als metaliterarische ‚Waffe‘ verstehend, kommt die ‚Parodiepäpstin‘ Hutcheon zu dem Schluss:

“... parody is a form of serious art criticism”.

Der Parodist also als Kritiker? Mit Aldous Huxley, der in *Point Counter Point* formulierte, "Parodien und Karikaturen [seien] die allereindringlichsten Kritiken", lässt sich zunächst einmal festhalten, dass Parodien auf Star Trek als durchaus ernstzunehmende kritische Metafiktionen interpretiert werden können, die verkrustete Konventionen, Unzulänglichkeiten und unzeitgemäße Normvorstellungen im Star Trek - Universum aufzudecken vermögen. Dabei soll den Machern nicht notwendigerweise eine bewusste kritische Absicht unterstellt werden; für den Star Trek - Kritiker ist es jedoch unerlässlich, bei der Aufspürung und Entlarvung überkommener Denkstrukturen Parodien auf Star Trek, wie beispielsweise die Star Wreck-Romane von Leath Rewolinski, die ‚Unser kleines (T)raumschiff-Sketches‘ der Bully-Parade oder auch Michael Mittermeiers Star Trek-Sketches in seinem Solo-Programm ‚Zapped - Ein TV-Junkie knallt durch‘, mit zu berücksichtigen.

Die nicht unerhebliche Frage nach der ‚Autor-Intention‘ kann an dieser Stelle jedoch nicht übergangen werden; Kleins Ansatz, "Star Trek als faszinierendes Potential für Identitätsarbeit" zu lesen (Klein 1997, S. 177), kann diesbezüglich als richtungsweisend für weitere, tiefergehendere Untersuchungen im Hinblick auf das Phänomen ‚Fan-Kultur‘ angesehen werden: Die neuere psychologische Medienforschung begreift mediale ‚populäre‘ Unterhaltungsangebote wie beispielsweise Star Trek nicht mehr nur unter den Gesichtspunkten des Eskapismus oder der Kompensation, sondern schreibt ihnen eine identitätsstiftende Leistung zu, d.h. sie bieten die Möglichkeit, die eigene Identität, die heutzutage nicht mehr notwendigerweise aus der Herkunft bezogen wird, zu gestalten, zu stabilisieren und zu erweitern.

Das ‚passive‘ televisionäre Erleben der Star Trek - Abenteuer scheint hierfür jedoch zu kurz zu greifen: Der Star Trek - Kosmos fungiert vielmehr darüber hinausgehend als Identitätsreservoir, das es den Trekkern auf Conventions, in streng nach den hierarchisch-militärischen Sternenflotten-Strukturen organisierten Fan-Clubs, auf Star Trek - Dinnern etc. ermöglicht, versuchsweise in die Rollen ihrer Serienvorbilder zu schlüpfen.

"Doch trotz der angestregten Bemühung, die Serienwelt in die Welt der Fans hineinzukopieren, bleibt die Eigendynamik solcher Unterfangen unverkennbar. Nicht nur die Nachahmung im Rollenspiel, sondern die zunehmende Abkoppelung von der Serie erscheint als das Charakteristische dieses Paralleluniversums" (Klein 1997, S. 179).

Parodien auf Star Trek scheinen sich insofern in diesem Paralleluniversum verorten zu lassen, als dass auch sie nicht die Serienwelt in toto imitieren, sondern vielmehr einer weniger ideologisch und heroisch besetzten, einer gleichsam säkularisierten, an die Alltagswelt zurückgebundenen Dramaturgie folgen, in der nicht konformes und normabweichendes Verhalten, ebenso wie nicht auch nicht mit kleinem Nachhelfen! ganz perfekt sitzende Uniformen ihren Platz finden.

Das mit den Trailern von *The Original Series* und *The Next Generation* propagierte ‚To boldly go‘ erhält so mit Texten wie *Worst Contact* und der *Star Trek: Highlander*-Serie eine völlig neue Dimension: Hier dringen nicht die ‚unerschrockenen‘, ‚mutigen‘ Weltraumhelden in die vielzitierten „Galaxien [vor], die nie zuvor ein Mensch gesehen hat“, sondern die Fans ‚dreist‘ und ‚frech‘ (vielleicht auch ‚anmaßend‘...) eben dorthin, where Star Trek has gone before...