

Beate Ochsner, Markus Spöhrer, Bernd Stiegler u.a. (Hg.)

AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft. Heft 67: 50 Jahre STAR TREK 2016

<https://doi.org/10.25969/mediarep/3654>

Veröffentlichungsversion / published version

Teil eines Periodikums / periodical part

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Ochsner, Beate; Spöhrer, Markus; Stiegler, Bernd u.a. (Hg.): *AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft. Heft 67: 50 Jahre STAR TREK* (2016). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/3654>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

AUGENBLICK

Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft

67

50 Jahre *Star Trek*

SCHÜREN

AugenBlick

Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft

Herausgegeben von Ursula von Keitz, Beate Ochsner,
Isabell Otto, Bernd Stiegler und Alexander Zons
In Zusammenarbeit mit Heinz B. Heller

Eine Veröffentlichung der Arbeitsgruppe Medienwissenschaft
im Fachbereich Literaturwissenschaft der Universität Konstanz
Heft 67, November 2016

Herausgeber und Redaktion dieser Ausgabe:
Beate Ochsner, Markus Spöhrer, Bernd Stiegler und Alexander Zons

Redaktionsanschrift:
Universität Konstanz, FB Literaturwissenschaft – Medienwissenschaft
Universitätsstraße 10, Fach 157, 78457 Konstanz
<http://www.uni-konstanz.de>

Schüren Verlag, Universitätsstr. 55, 35037 Marburg
Drei Hefte im Jahr
Einzelheft € 12,90, Doppelheft € 19,90
Jahresabonnement € 30,-
Jahresabonnement für Studierende € 24,-
Bestellungen an den Verlag
Anzeigenverwaltung: Katrin Ahnemann, Schüren Verlag
www.schueren-verlag.de
© Schüren Verlag, alle Rechte vorbehalten
Gestaltung: Erik Schüßler
Druck: booksfactory, Stettin
ISSN 0179-2555
ISBN 978-3-89472-965-3

Inhalt

Beate Ochsner, Bernd Stiegler, Markus Spöhrer und Alexander Zons

Editorial

Bernd Stiegler

Unendliche Weiten – The Final Frontier

Star Trek als interstellare Hermeneutik

Viktor Konitzer

«A course for home»

Nostalgie auf dem *Star Trek* der späten 1990er-Jahre – *Voyager* (1995–2001) und FIRST CONTACT (1996)

Beate Ochsner

«Somebody forgot to terminate my program»

Individuationsprozesse zwischen Menschen und Maschinen

Markus Spöhrer

«Where No Fan Has Gone Before»

Parodistische Kritik an und Aktualisierung von Trekkie-Klischees in *Futurama*

Christoph Büttner

***Deep Space Nine* als soziopolitische Fiktion und unvollendetes Projekt**

Alexander Zons

Something old, something new, something borrowed, something blue

JJ Abrams' STAR TREK.

Abbildungsverzeichnis

Autorinnen und Autoren

Editorial

1966. Der Wettlauf im All ist in vollem Gange. Beide Kontrahenten schaffen weiche Landungen auf dem Mond. Der bemannte Flug zum Mond gerät in Reichweite. Den Oscar für den besten Film erhält mit *THE SOUND OF MUSIC* (USA 1965, Robert Wise) ein Musical alter Schule, aber schon im nächsten Jahr wird mit *BONNIE AND CLYDE* (USA 1967, Arthur Penn) das New Hollywood eingeläutet. In China beginnt die Kulturrevolution. England wird Fußballweltmeister. JJ Abrams wird geboren. Udo Jürgens gewinnt den Eurovision Song Contest. Die große Koalition nimmt ihre Arbeit auf. Die Torwand des Aktuellen Sportstudios wird eingeweiht. Die Universität Konstanz wird gegründet.

50 Jahre ist das nun her. Einiges erscheint weit entfernt, anderes irgendwie vertraut und nah. Am 8. September 1966 nimmt auch das Raumschiff Enterprise seine Mission auf. Sie wird nicht, wie im Intro von Captain Kirk angekündigt, fünf Jahre dauern. Nach drei Staffeln wurde die Produktion eingestellt. Das war aber noch nicht das Ende. 1979 treffen wir die Crew im Kino wieder. In den 1980er-Jahren kommt die *Next Generation* hinzu. Im folgenden Jahrzehnt bereichern *Star Trek – Deep Space Nine* und *Star Trek – Voyager* das Trekkie-Universum. Anfang des neuen Jahrtausends folgen vier Staffeln des Prequels *Star Trek – Enterprise*. 2009 wagt man einen *Reboot* im Kino und im nächsten Jahr wird die neue Serie *Star Trek – Discovery* auf die ursprüngliche Zeitlinie zurückkehren. *Star Trek* ist damit eines der langlebigsten Franchises der Mediengeschichte – die James Bond-Filmreihe ist noch etwas älter – und eine phänomenale Karriere. Sie steht für Kontinuität, aber auch für Wandel. An ihr lässt sich Zeitgeschichte abhören. Dass die vielfältige Geschichte von *Star Trek* nun fünfzig Jahre andauert, war für uns Anlass, dem Phänomen ein Heft zu widmen.

Die unterschiedlichen Beiträge, die dieses Heft versammelt, zeichnen diese Geschichte in ihren Etappen nach – ohne Anspruch auf Vollständigkeit. Bernd Stiegler geht der mythischen Orientierung der *Original Series* aus den Sechziger Jahren anhand des Begriffs der *final frontier* nach. Viktor Konitzer folgt der gegenläufigen Bewegung, der nostalgischen Rückkehr zur Erde, die insbesondere die Reise des Raumschiffs Voyager kennzeichnet. Auch Beate Ochsner widmet sich diesem Teil des Kosmos, fokussiert allerdings das Raumschiff als Mensch-Maschine-Ensemble und das unter besonderer Berücksichtigung des Holodoktors. Markus Spöhrer wiederum schlägt eine Brücke zu einem besonderen Kennzeichen von *Star Trek*: den Fans. Er untersucht die in *Futurama* aufgerufenen Trekkie-Klischees. Christoph Büttner räsoniert über die utopischen Gesellschaftsentwürfe von *Star Trek* und

begibt sich dafür auf die Raumstation Deep Space Nine. Alexander Zons schließlich fragt nach den ästhetischen und ideologischen Implikationen, die das Spiel von Abweichung und Wiederholung im *Reboot* von JJ Abrams zeitigt.

Wir hoffen, dass dieser bunte Strauß an Texten bei den Lesern ähnliche Reaktionen auslöst wie bei uns. *Star Trek* gehört als popkulturelles Phänomen zu unserer Geschichte. Es lohnt sich dieser Beziehung nachzugehen.

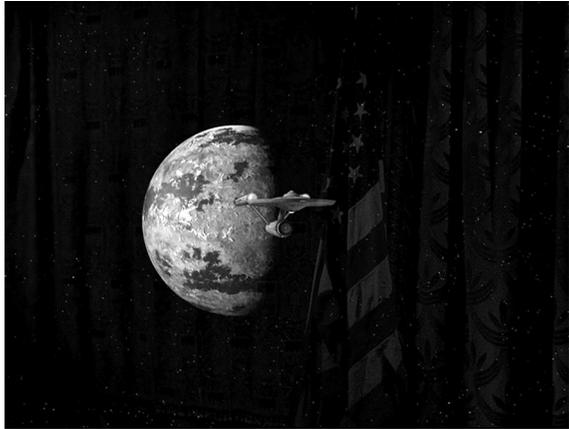
Beate Ochsner, Markus Spöhrer, Bernd Stiegler und Alexander Zons

Unendliche Weiten – «The Final Frontier»

Star Trek als interstellare Hermeneutik

1 «The Final Frontier»

«Unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2200. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise, das mit seiner 400 Mann starken Besatzung 5 Jahre unterwegs ist, um fremde Galaxien zu erforschen, neues Leben und neue Zivilisationen. Viele Lichtjahre von der Erde entfernt dringt die Enterprise in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.»¹ In der deut-



1 *Star Trek*: «The Omega Glory» (SII/E54)

schen Übersetzung, die Folge für Folge die gleiche bleibt, während die Geschichten vorüberziehen und sich mit ihnen mitunter auch die Ordnungen der Zeit und des Raumes verändern, kommen einige der Anspielungen der Originalfassung abhandeln. Diese lautete – mit Ausnahme der beiden Pilotfilme – in jeder Folge: «Space, the final frontier. These are the voyages of the starship Enterprise. Its 5-year mission: to explore strange new worlds, to seek out new life and new civilizations, to boldly go where no man has gone before.»²

Durch die Verwendung des Begriffs *Frontier* wird hier ein Genre aufgerufen, das mit dem der Science Fiction wenig zu tun zu haben scheint: der Western. Zugleich weisen Kirks Worte einen deutlichen Bezug zu einem Kapitän anderer Forschungsreisen

1 Vgl. dazu auch: https://en.wikipedia.org/wiki/Where_no_man_has_gone_before (20.9.2016). Unendliche Weiten sind auch bei der Literatur zu *Star Trek* zu verzeichnen, auf die ich daher nur sporadisch zurückgreife. Verwiesen sei auf die Websites: www.startrek.com und auf https://en.wikipedia.org/wiki/Star_Trek (21.9.2016).

2 Zit. nach: <http://www.imdb.com/title/tt0060028/quotes> (20.9.2016).

auf, die viele Jahrhunderte vorher spielen: denjenigen Captain Cooks.³ Wir sehen: Es geht um Raumzeiten, um Eroberung und um Grenzerweiterungen in vielerlei Hinsicht, mit klaren Genre-Vorgaben und bemerkenswerter historischer Tiefenschärfe.

Der Begriff *Frontier* bezeichnet nach dem *Oxford Dictionary*:

1A line or border separating two countries.[...] figurative *«the frontier between thought and reality is confused»* [as modifier] *«an end to frontier controls»*

1.1 The extreme limit of settled land beyond which lies wilderness, especially in reference to the western US before Pacific settlement. [...]

1.2 The extreme limit of understanding or achievement in a particular area. *«the success of science in extending the frontiers of knowledge»*

Origin: Late Middle English: from Old French *frontiere*, based on Latin *frons*, *front*- *front*.⁴

Es sind Grenzräume in mehrerlei Hinsicht, die bei *Star Trek* systematisch miteinander verschaltet werden: zwischen Ländern oder Reichen, zwischen Wissen und Nichtwissen und schließlich zwischen der vordringenden westlichen Zivilisation und dem urbar zu machenden Land vor allem im Sinne der mythischen Besiedelung des amerikanischen Westens. *Frontier* bezeichnet hier die Front der von Osten vorrückenden Siedler in das Gebiet der Ureinwohner, der Indianer. Die *Frontier* schreitet mit den Siedlern voran, ist aber erst einmal ein Grenzland, für das eine gewisse Unbestimmtheit konstitutiv ist. Die *Frontier* ist gefährdet, bedroht und abhängig von den aktuellen Entwicklungen. Diese Grenze ist weder ratifiziert noch konsolidiert, sondern eine Zone des Übergangs, aber auch der Abgrenzung. Es geht letztlich um die Kolonisierung eines vermeintlich natürlichen Raums, in den die Zivilisation hineingetragen wird. Die Reisen der Enterprise verbinden diese Tradition des mythischen Trecks gen Osten, sprich die Etablierung eines *Empire*, mit einer sukzessiven Eroberung der Geschichte, die nicht nur als vorgestellte Zukunft auf dem Fernseh Bildschirm erscheint, sondern vor allem in diversen Formen als Spielarten der Vergangenheit vorgestellt wird, und *last but not least* einem technologisch-wissenschaftlichen Fortschritt. Der Fortschritt als Voranschreiten der *Frontier* hat immer diese drei Dimensionen: Raum, sprich Geopolitik, Geschichte und Technologie. Das Projekt des 19. Jahrhunderts ist im 23. Jahrhundert immer noch nicht beendet, hat nur seinen Schauplatz verändert. Was die Eisenbahn im 19. Jahrhundert war, ist das Raumschiff vier Jahrhunderte später: Die Enterprise ist in dieser Hinsicht eine modernistische Fortsetzung des «langen» Jahrhunderts in hochtechnisierter Gestalt.

Star Trek steht Folge für Folge mit dem Aufrufen der «final frontier» unüberhörbar wie unübersehbar in einer kolonialen Tradition und setzt zugleich das Genre

3 Vgl. Freund, Wieland / Khunkham, Kritsanarat / Kreitling, Holger (2016): «Lebe lang und in Frieden, Enterprise». In: *Die Welt*, 7.9., S. 8: «Das große Vorbild für Captain Kirk ist niemand Geringerer als Weltumsegler Captain James Cook (1728–1779). Cook notierte in seinem Logbuch, er sei «weiter gefahren als irgendein anderer Mann vor mir – so weit, wie es für einen Mann überhaupt möglich ist». Das taucht beinahe wortgetreu im *Star Trek*-Vorspann auf.»

4 <https://en.oxforddictionaries.com/definition/frontier> (20.9.2016).

des Westerns fort. Bereits der Titel *Star Trek* erinnert an den schon erwähnten Treck der Siedler gen Westen und auch motivisch werden nicht selten Western-Motive aufgerufen: Geisterstädte, reisende Schauspieltruppen («The Conscience of the King», SI/E13, 1966),⁵ Phaser, die Colts ähneln, Schusswechsel in Ruinen («Arena», SI/E19, 1967) und *last but not least* Wüstenlandschaften, die es wenn schon nicht zu kolonisieren, dann doch zu erkunden gilt. *Star Trek* ist ein «Western im Weltraum».⁶ Der Western war das Genre der Zeit, Science Fiction hingegen insbesondere für die Zuschauerinnen sperrig. Frauen wollten, so zeigten es auch das Probescreening, keine SciFi-Filme sehen und schon gar keine unterkühlt-sachlichen Frauen als Offiziere, wie das zu Beginn noch vorgesehen war. Hinsichtlich des Gender-Aspekts war zudem der seitens der Produktionsfirma Desilu, die neben *Star Trek* auch *Mission: Impossible* (USA 1966–1973) herstellten, als «too cerebral» eingeschätzte Pilotfilm «The Cage» auf der Macho-Höhe seines Genre-Vorbilds. Wenn wie hier Adam und Eva aufgerufen werden, ist der Sündenfall der Männerwitze nicht weit. Damit ist zugleich die historische Tiefe benannt, in die das Raumschiff Enterprise eben auch immer wieder aufbrechen wird. Die neuen Galaxien, die nie zuvor ein Mensch gesehen hat, rufen die Menschheitsgeschichte von Adam und Eva bis zum atomaren Sündenfall («The Omega Glory», SII/E54, 1968, und «Assignment: Earth», SII/E55, 1968) auf. Der Horizont des Weltraums geht mit jenem der gesamten Menschheitsgeschichte einher, die zudem in verschiedenen Etappen rekapituliert wird. Eine der berühmtesten Episoden, «The City on the Edge of Forever» (SI/E28, 1967), die auf allen Hit-Listen der besten, beliebtesten oder gelungensten *Star Trek*-Folgen weit vorne zu finden ist, führt in die Zeit der Prohibition um 1930, einige weitere in die Antike, die in vielfacher Gestalt im Weltraum überdauert hat. Und in zahlreichen Folgen wird die Bibliothek des Bordcomputers bemüht, um Informationen aus der Gutenberggalaxis zu bekommen. Bücher gehören hier ansonsten – Ausnahmen wie der bibliophile Strafverteidiger in «Court Martial» (SI/E14, 1967) bestätigen die Regel – der Vergangenheit an: hier regiert das E-Book. Dieses braucht man zur historischen Orientierung, wenn wieder einmal die Gestalten der fremden Welten eigentümlich vertraut, aber aus dunklen, kaum erinnerbaren historischen Zeiten stammend erscheinen. Daher braucht es hier keine Zeitreisen, die Reise des Raumschiffs ist bereits eine in die Zeit: Zum Raum wird hier die Zeit. Und je weiter wir in die Zukunft reisen, um so weiter blicken wir in die Geschichte zurück. Wir sehen Römer und Griechen inmitten ihrer Tempel und mit Toga bekleidet, aber auf einer höheren technologischen Zivilisationsstufe. Und wir machen sogar die unliebsame Bekanntschaft mit steinzeitlichen Wesen, die mit Steinspitzen versehenen Pfeilen angreifen und in Höhlen hausen. Während diese

5 Die Episoden werden nach der Reihenfolge der amerikanischen Erstausstrahlung, die von der deutschen zum Teil deutlich abwich, gezählt und mit der Nummer und der Staffel nachgewiesen; «SI/E12» bedeutet daher: erste Staffel, zwölfte Episode.

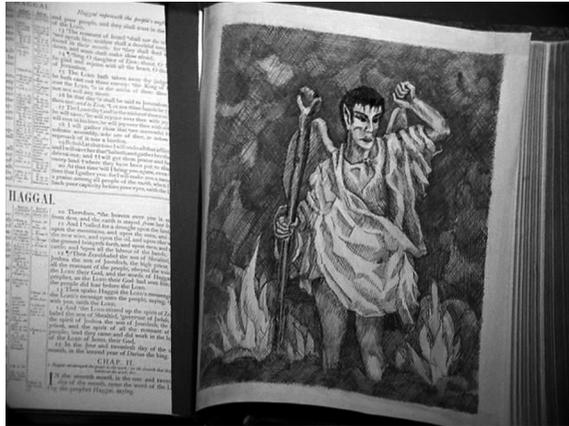
6 Schliecker, Jan (2014): *Roddenberrys Idee. Die STAR TREK-Originalserie im Wandel der Zeit. Kritischer Episodenführer*. Marburg, S. 15.

eine präzivilisatorische Kultur darstellen, gilt das für die neo-antiken, sprich neoklassizistischen Planeten nicht, die durchweg hochtechnisiert sind. Das Fortleben der Antike in der industriellen Welt ist hier gleichwohl durch Versatzstücke der Kultur gesichert, die in eigentümlichem Kontrast zur Technologie steht: Den eindrucksvollen technischen Errungenschaften steht eine Zivilisation gegenüber, die sich seit der Antike nicht verändert hat – oder allenfalls zum Schlechten. Der Mythos hat hingegen in sozialen Praktiken überlebt und bildet die kulturelle Grundlage nicht weniger Gesellschaften, die die Enterprise aufsucht. Gerade dieses mythische Element ist für viele der Episoden kennzeichnend.⁷ Hochtechnologie schließt keineswegs mythische Archaik aus, im Gegenteil: Gerade die Zivilisationen, die am weitesten entwickelt sind, erscheinen gerne in Lichtgestalten, die an antike griechische Figuren erinnern («Arena», SI/E19, 1967; «Bread and Circuses», SII/E43, 1968; «Plato's Stepchildren», SIII/E67, 1968). Das ist der Nimbus der Antike.

Selbst Spock, die Inkarnation der emotionslosen, aber keineswegs rein zweckrationalen Vernunft, taucht in «Amok Time» (SII/E34, 1967) ein ins Reich des nun «vulkanischen» Mythos und liefert sich mit Kirk einen Kampf auf Leben und Tod, den alten, archaischen, gesatzten Sitten und Gebräuchen der Vulkanier entsprechend. Hoch oben auf einem Felsen inmitten der heißen Wüste des Planeten liegt die Arena und mit einem archaischen Gong wird der rituelle Kampf eingeläutet: der *koon-ut-kal-if-fee*. In der Ferne schimmert die an Metropolis erinnernde Stadt, das Duell Mann gegen Mann hat aber in der Wüste stattzufinden. Die ihm bereits im Alter von sieben Jahren versprochene Braut kann zu diesem aufrufen; der für sie der einst Bestimmte hat dann mit einem von ihr ausgewählten Herausforderer zu kämpfen. Spocks «Frau» T'Pring wählte Kirk aus einem klaren Kalkül. Sie wollte weder mit einem «Mythos», einer «Legende» verheiratet sein noch den von ihr gewählten und geliebten Vulkanier gefährden. Gewänne Kirk, würde er nicht die Heirat mit ihr eingehen, obsiegt hingegen Spock, würde er sie freigeben, da sie ihn in diesen emotionalen Konflikt gebracht habe. Vollkommen logisch, würde Spock sagen. Wenn der Mythos der sozialen Regeln der Vulkanier und der Spock-Gewordene Mythos der Raumflotte der Föderation aufeinanderprallen, gewinnt am Ende die List der Vernunft und die Menschlichkeit, die dem dunklen Reich des Mythos historisch entwachsen ist und auf es zurückblickt, als sei es seine eigene Vor- und Frühgeschichte.

Diese Episode zeigt den wohl menschlichsten Spock der drei Staffeln und das nicht wegen des «barbarischen» Kampfs und der erst verschämten, dann vertraulichen und schließlich unverstellten Offenlegung seines Trieblebens, sondern wegen der offenkundigen und für Spock nachgerade unbändigen Freude, als er dann später an Bord feststellt, dass er Kirk entgegen seiner Vermutung nicht umgebracht hatte. Die Freude währt nur einen Augenblick; Spock fällt sogleich wieder in seine Rolle zurück und weist die Vermutung, er habe menschliche Emotionen, als

7 Vgl. dazu allg. Kapell, Matthew Wilhelm (2010) (Hg.): *STAR TREK as Myth*. Jefferson / North Carolina und London.



3 *Star Trek*: «Amok Time» (SII/
E34, 1967)

Beleidigung zurück. Diese Episode führt uns – wie andere auch – vor Augen, was geschieht, wenn das Triebleben, die Instinkte, der Machtwille die Oberhand gewinnen. Umgekehrt zeigen uns wiederum andere Folgen, was die rein zweckrationale instrumentelle Vernunft anzurichten imstande ist. Daher ist Spock so etwas wie die Inkarnation des Ausgleichs, die *Star Trek* als narrative Botschaft propagiert. Er verkörpert die Dialektik der Aufklärung im Stillstand.

Seine Rolle ist dabei ebenso eigentümlich wie programmatisch. Gene Roddenberry vergleicht ihn wegen seiner spitzen Ohren mit einem Teufel und für seinen mephistophelischen Charakter spricht weit mehr als sein Aussehen, aufgrund dessen er nach dem Pilotfilm eigentlich gestrichen werden sollte. Er ist eine Reflektorfigur, die stets das Menschliche verneint und doch zugleich spiegelt. Sein Vorname bleibt wie bei der Figur des Volksstoffes unbekannt und ungenannt («Du könntest ihn ohnehin nicht aussprechen»), seine Gestalt pendelt zwischen Pan, so der Vergleich Kirks in «Who mourns for Adonais?» (SII/E33, 1967), und Lucifer, so die Yangs in der Folge «The Omega Glory» (SII/E54, 1968) oder auch scherzhaft McCoy in «The Apple» (SII/E38, 1967), und seine Gefühle sind seinem Verstand deutlich unterlegen. Ein wenig hat es den Anschein, als würden die ganzen Reisen und Abenteuer nur deshalb unternommen, um aus Spock einen Menschen zu machen, der er mütterlicherseits längst ist. Die Abenteuer wären dann so etwas wie eine erfolgreiche Sozialisationsgeschichte in exemplarischer Absicht. Um nur an einige Etappen dieses Wegs zu erinnern: Spock wird zurück zu seiner Familie geschickt («Journey to Babel», SII/E44, 1967), zum Kommandanten des Schiffs befördert («The Galileo Seven», SI/E13, 1967), zur Paarung auf den Vulkan gebracht («Amok Time», SII/E34, 1967), mittels Sporen so liebestoll gemacht, dass er wie ein Faultier von einem Ast herabhängt («This Side of Paradise», SI/E25, 1967), und nicht zuletzt mit seinem bärtigen Doppel konfrontiert («Mirror, Mirror», SII/E39, 1967). In einer Folge wird ihm sogar das Gehirn entnommen, das dem der Menschen weit überlegen ist («Spock's Brain», SIII/E61, 1968).

Auch Spock verkörpert daher mitten auf der Enterprise jene *Frontier*, um die es hier immer wieder geht. Die unendlichen Weiten des Kosmos sind die Grenze, die *Frontier* des Menschlichen, das Folge für Folge auf die Probe gestellt wird, eben an seine Grenzen kommt, um sich dann immer neu zu bewähren und zu bestätigen. Daher rührt die besondere Position Spocks, dessen Menschlichkeit sich Folge für Folge blitzartig zu zeigen hat, um dann jeweils hinter der Fassade der Logik zu verschwinden. Rationalität und Emotionalität sind als Paar das trennende Moment, Solidarität und Kameradschaft das diese beiden Momente verbindende.

2 Reisen am Horizont – Event Horizon

Mit welcher Art von Reisen, Abenteuern und Entdeckungen haben wir es nun aber in den fast 80 Episoden (um genau zu sein: 79 zwischen 1966 und 1969 ausgestrahlte Folgen) der drei Staffeln zu tun? Wohin führen diese das Raumschiff und uns Betrachter? Und was erwartet uns an der «Final Frontier» des Weltraums? Ein EVENT HORIZON (USA 1979), um den Titel eines berühmten Science-Fiction-Films aufzunehmen, oder eine irdische Wüstengegend, ein Paradiesgarten im Weltraum vor dem Sündenfall oder schlicht etwas, was fremd bleibt und bleiben muss? Gerade die Frage der Fremdheit, ihrer konstitutiven Notwendigkeit und gleichzeitig notwendigen Übersetzung in Vertrautheit ist eine zentrale für fast alle Science-Fiction-Filme. Die Vollzähligkeit der Sterne zu registrieren und sich mit ihr einzurichten reicht nicht aus, es braucht einen Konflikt mit den nun nicht mehr schweigenden unendlichen Weiten, der die Grenze zwischen narzißtischer Bespiegelung und irreduzibler Fremdheit verhandelt. Ist der fremde Planet nur ein Abbild von Mutter Erde, ist er kontingent und ohne besonderes Interesse, ist er zu fremd, kann er nicht zum tradierbaren Gegenstand der Erforschung, des Wissens und der Geschichte werden. Das sind zugleich die beiden Modelle, die immer wieder durchgespielt werden: Spiegelungen des Erdenlebens durch fremde, aber nicht allzu fremde Zivilisationen einerseits und Begegnungen mit gänzlich fremden Welten, die sich nur in Gestalt einer Simulation, Projektion oder Transcoder-Übersetzung mitteilen können, da sie sich dem Verstehenshorizont der Enterprise und somit der Menschheit entziehen. Jenseits des Horizonts warten eben weitere unendliche Weiten. Was aber ist dort zu erwarten? Gibt es überhaupt andere als der M-Klasse zugehörigen, sprich erdähnlichen Planeten? Die Oberflächen sind jedenfalls manchmal garstig, aber durchweg auch ohne Raumanzüge zu betreten.

Doch geht es der Besatzung des Raumschiffs (und uns als Zuschauerinnen und Zuschauern) so wie Claude Lévi-Strauss, der in seinem wunderbaren Buch *Traurige Tropen* die Frage stellte, warum man überhaupt noch reisen soll und zugleich eine Antwort in Gestalt einer Aporie gab? Die Zeit der Entdeckungen sei, so Lévi-Strauss, vorbei, die Erde kartiert, der Ursprung verloren. Damit sei letztlich auch das Reisen sinnlos geworden. In der Antike – das ist die eine Alternative – gab es vermeintlich noch das heroische Reisen, das neue fremde Welten entdeckte und

doch war die Welt vorgeordnet und der Reisende sah vor allem das, was er sehen wollte. Er hatte – und das zeigen auch die Berichte der Seefahrer mit und nach Columbus – nur Spott und Verachtung für die fremde Kultur übrig. Das «gewaltige Schauspiel» der Fremde ist in seinen Augen öde, langweilig und primitiv. Er hat nur Augen für seine eigene Kultur und verwandelt alles, was nicht dieser entspricht, in präzivilisatorische, barbarische Phänomene. Die eigene Zivilisation ist daher Spiegel und Filter zugleich: Sie verwandelt alles in das eigene Ebenbild oder lässt nur das durch, was unverwandelbar ist. Heute hingegen sei der Reisende – und das ist die andere Seite – jemand, der eine vermeintlich fremde Ursprünglichkeit fern der eigenen Zivilisation suche und doch nur «den Überresten einer verschwundenen Realität nachjagt». Die fremden Welten sollen das ganz Andere, die wahre und wirkliche Fremdheit, die Kultur vor der Zivilisation greifbar machen. Wohin aber der moderne Reisende auch kommt, die westliche Zivilisation war schon vor ihm da und hat mit ihren hegemonialen Klauen die Fremdheit bereits fest im Griff.

Warum also noch reisen und forschen? Lévi-Strauss bringt es in ein schönes Bild, genauer in ein Zitat des französischen Schriftstellers Chateaubriand: «Jeder Mensch trägt eine Welt in sich, die sich aus all dem zusammensetzt, was er je gesehen und geliebt hat, und in die er immer wieder zurückkehrt, auch wenn er meint, eine fremde Welt zu durchstreifen und zu bewohnen.»⁸ Wenn wir also vermeintlich fremde Kulturen durchstreifen, so blicken wir auch auf unser eigenes Leben, auf unsere Geschichte und Kultur. Das ist letzten Endes auch die nun – im Vergleich zu Lévi-Strauss allerdings ungleich optimistischere – Option von *Star Trek*. Diese verdankt sich einem ebenso schlichten wie effektiven kosmologischen Kunstgriff. Die *Frontier*, die im *Western* irgendwann die Westküste erreicht hatte und den Raum damit abschloss, wird nun zur «final frontier» des Weltraums, der strukturell offen ist. Die *Frontier* kann daher niemals erreicht werden: Sie ist eine Grenze, die eher als Horizont gegeben ist, der sich notwendig entzieht und doch die Wahrnehmung des Gegebenen bestimmt. *Star Trek* schreibt den *Western* fort, indem die «final frontier» ins Unendliche verschoben wird und dabei doch der Bezug zur irdischen Existenz nie aufkündigt wird. Zugleich wird der agonale Zug der *Western* aufgegeben: Ein jeder Showdown – und von diesen gibt es viele – ist nur das Ende eines Abenteuers und der Anfang eines neuen. Der zeitliche Horizont von HIGH NOON wird allenfalls zum Countdown einer kalkulierten Kollision, die dann vermieden wird, oder einer geplanten Flucht, die am Ende immer gelingt. Auch ist für die *Enterprise* kein Bleiben. Es gibt immer noch und immer weiter «neues Leben und neue Zivilisationen», wieviele Planeten auch immer bereits besucht und erforscht wurden. Und je weiter die *Enterprise* in den Weltraum vordringt, umso größer wird der Raum des von der Zivilisation und Föderation zu Verstehenden und bereits Verstandenen. Es geht hier zugleich um eine «sanfte» Art der Kolonisierung, da die Offiziere der *Enterprise*, wie wiederholt nachdrücklich betont wird, Respekt vor

8 Lévi-Strauss, Claude (1978): *Traurige Tropen*. Frankfurt/Main, S. 38.

fremden Kulturen und Wesen zu haben verpflichtet sind, gleichwohl immer wieder gerne ins Geschehen eingreifen, das sie eigentlich als unbeteiligte Beobachter, nicht aber als bewegte Beweger ästhetisch zu genießen hätten. Allerdings ziehen sie sich Episode für Episode wieder zurück und bleiben weder in den entdeckten realen, sich aber den Spuren einer Pflanze verdankenden («This Side of Paradise», SI/E25, 1967) noch in den simulierten Paradiesen («Shore Leave», SI/E17, 1966) zurück. Die Flucht aus dem Paradies gehört zum Reiseprogramm. Das Paradies kennt keine *Frontier* oder genauer: Sie erscheint erst mit dem Sündenfall und zeitgleich mit der Geschichte.

3 Interstellare Hermeneutik

Star Trek ist, theoriehistorisch gesprochen, so etwas wie praktizierte Hermeneutik mit den Mitteln der Science Fiction. War der Horizont in Gadamers *Wahrheit und Methode*⁹ eine Leitmetapher der Theorie, so wird er hier zum Modell einer Erkundung des Fremden, das fortwährend an die eigene Erfahrung rückgekoppelt wird. Mit der Hermeneutik teilt die Besatzung der Enterprise auch den Optimismus der Deutung: Es gibt kein einziges Wesen, das so fremd bliebe, dass man es nicht verstehen könnte. Selbst die Artikulationen der fremdartigsten Wesen – etwa das reptilienartige Monster in «Arena» (SI/E19, 1967) oder die amorphe, aus Silizium und Gesteinen bestehende Kreatur namens Horta in «The Devil in the Dark» (SI/E26, 1967), zugleich William Shatners Lieblingsepisode, – können mittels des Decoders oder dank Spocks besonderer Fähigkeiten in die irdische Sprache übersetzt werden. Was sich vor der «final frontier» abzeichnet und mittels der verschiedenen «Abenteuer» auch Schritt für Schritt erreicht werden kann, trägt durch und durch die Züge der irdischen Existenz oder wird in diese übersetzt. Das ist die Faszination, die von *Star Trek* ausgeht: einen Raum zu erkunden, der nah ist, so fern er auch sein mag, und zugleich immer offen, aber auch verständlich bleibt. Nichts Menschliches ist der Besatzung fremd (oder jedenfalls nur Teilen von ihr) und eben auch kein nicht humanoides Wesen. Was auch immer geschieht, kann in den Erfahrungsraum der Enterprise übersetzt werden. Und wird die Fremde doch zu bedrohlich, hilft das Beamen, um ins Vertraute zurückzukehren. Es ist als populäre Form der Teletransportation erfunden worden, weil gefilmte Landemanöver mit Raumschiffen in der Produktion zu teuer geworden wären, wurde dann aber rasch zu einem allseits verständlichen Emblem der Rückkehr in die Menschheitsfamilie, die in ihrer amerikanischen Variante auch recht plural abgebildet wird. «Beam me up, Scotty» wird zwar in der kompletten Serie kein einziges Mal so gesagt, ist für uns aber vertraut. Es bezeichnet unseren Erfahrungshorizont.

In diesem Sinne ist *Star Trek* eine durch und durch der Moderne und ihren Prinzipien verpflichtete Serie. Hier regieren noch ganz ungebrochen die Disziplin, die

9 Gadamer, Hans-Georg (1960): *Wahrheit und Methode*. Tübingen.

2 *Star Trek*: «The City on the Edge of Forever» (SI/E28, 1967)



Kameradschaft, die Arbeitsteilung und die Technik. Das «Anything Goes» der Postmoderne gibt es nur im Weltraum – für den flüchtigen Moment eines Abenteurers, das letztlich nur dann bestanden werden kann, wenn die Vernunft und die Pragmatik wieder Einzug gehalten haben. Weit vor Jean Baudrillards berühmt-berüchtigter Aufsatz-Trilogie «The Gulf War will not take place», «The Gulf War: Is it really taking place?» und «The Gulf War did not take place»¹⁰ spielt eine Folge von *Star Trek* das Szenario eines einzig mittels Computer simulierten Krieges durch: In «A Taste of Armageddon» (SI/E24, 1967) sind die Waffen einzig Computer, die Opfer aber bleiben, da die errechneten Gefallenen sich bis zu einem Zeitpunkt in Entmaterialisierungskammern einzufinden haben. Hier wie dort, im Golf-Krieg und auf dem Planeten Eminiari VII sind die Opfer real, auch wenn der Krieg nur auf den Bildschirmen erscheint. Kirk löst das Problem in bewährter Manier, indem er den Computer zerstört und die Kriegsparteien auf den Dialog verpflichtet. Das ist der bodenständige und ein wenig hemdsärmelige Fortschrittsoptimismus der Moderne. Der zwanglose Zwang des besseren Arguments möge dort wieder regieren, wo die Simulation Herrin der Zivilisation geworden ist. Und sollte das nicht helfen, tun dies manchmal auch die Fäuste. Reine, technische Zivilisation soll wieder Kultur werden, Postmoderne Moderne. Auch mit Sternzeiten als Kalendersystem, mit Phasern, der Warp-Geschwindigkeit, dem Beamen, den Kommunikatoren und Tricordern, also all jenen technischen Errungenschaften, die im Reich der Fiktion angesiedelt sind oder damals zumindest waren, werden vertraute Konflikte aufgerufen und durchgespielt. Dazu gehören auch aus der Psychoanalyse bekannte wie in «The Enemy Within» (SI/E4, 1966) oder der Adoleszenz, so etwa «Charlie X» (SI/E7, 1966).

Eine andere *Frontier* ist die Signatur der Epoche. Es ist dabei ein wenig so wie bei Roland Barthes, der in seinem letzten Buch *Die helle Kammer*¹¹ just an der histori-

10 Baudrillard, Jean (1995): *The Gulf War Did Not Take Place*, Bloomington/Indiana.

11 Barthes, Roland (1989): *Die Helle Kammer. Bemerkung zur Photographie*. Frankfurt/Main.

schen Grenze zwischen der analogen und der digitalen Fotografie, an der Schwelle zum Reich des Digitalen und Virtuellen, die Ontologie des indexikalisch garantierten Seins und der durch die Fotografie aufgenommenen und aufgehobenen Geschichte zu retten versucht. Hier ist nun ein bereits aus dem Western-Genre stammendes Raumschiff in der postmodernen Sternenkonstellation unterwegs, um die Moderne zu retten und zu verteidigen. Wohin auch immer es die Enterprise auch verschlägt, die Moderne ist der Rettungsanker, der sie im besten Sinn des Wortes erdet. Roddenberrys Vorschlag an einen mit den Science-Fiction-Stoffen etwas überforderten Drehbuchautor, «er solle beim Schreiben einfach so tun, als spiele alles auf der Erde»,¹² ist durchaus bezeichnend und zugleich Teil einer Strategie. Roddenberry konnte so – und das lag ihm auch besonders am Herzen – politische Erdenfragen aufnehmen und in den Weltraum spiegeln. Viele der Abenteuer verstehen sich daher als astrale Lösungsvorschläge für höchst irdische Probleme, sind bewusst didaktisch und spielen zugleich wie in einem Versuchslabor Narrative durch, die durchaus bekannt sind. Menschlich-allzumenschlich sind die Konflikte, denen die Enterprise begegnet. «I have no belief», gibt Roddenberry zu Protokoll, «that *Star Trek* depicts the actual future. It depicts *us, now*, things we need to understand about that.»¹³ Gleichzeitig gestattete das Genre gewisse Freiheiten, die ansonsten in anderer narrativer Gestalt der Zensur zum Opfer gefallen wären. Berühmt ist so etwa der erste Filmkuss zwischen einer Farbigen und einem Weißen in einer Episode, die in vieler Hinsicht Beachtung verdient – nicht zuletzt durch das Überleben der Antike. In der Episode «Plato's stepchildren» (SIII/E67, 1968) landen Kirk, Spock und McCoy auf einem Planeten, auf dem Platonier leben, die nach eigener Aussage «the most democratic society conceivable» nach dem platonischen Vorbild gegründet haben. Sie altern nicht, sind mitunter bereits 2300 Jahre alt und kommen, auf welchen Wegen auch immer, direkt aus der griechischen Kultur. Das hält sie jedoch nicht davon ab, dem Episodentitel *Stepchildren* in Gestalt von einigen Step-Tänzen eine neue Auslegung zu geben.

Kurz zum Plot: Der Anführer der Gruppe hatte um Hilfe gebeten, da er eine Entzündung an einem Bein davongetragen hatte, die mangels Ärzten nicht zu behandeln war. Die Heilung gelingt und drei Geschenke aus der griechischen Vergangenheit werden übergeben: Spock erhält eine Lyra, McCoy ein medizinisches Besteck des Hippokrates und Kirk das Schild des Perseus. Als der Anführer der Platonier darauf besteht, dass McCoy auf dem Planeten bleibt, um fortan dort die medizinische Versorgung zu übernehmen, dieser aber ablehnt, werden die drei mittels der Fähigkeit der Telekinese, über die die Platonier verfügen, zum Bleiben gezwungen. Vor Augen geführt wird eine Pervertierung der Demokratie, die hier ohnehin längst in Despotie umgeschlagen ist. Die Griechen sind, mit anderen Worten, längst zu Spartanern oder Barbaren geworden. Davon zeugt auch die Versklavung eines

12 Schliecker 2014, 113.

13 Asherman, Allan (1988): *The Star Trek Interview Book*. London, S. 6.



4 *Star Trek*: «Plato's stepchildren» (SIII/E67, 1968)

Kleinwüchsigen, der, wie könnte es auch anders sein, den Namen Alexander trägt und als einziger nicht über telekinetische Kräfte verfügt.

Die Ausstrahlung dieser Folge wurde in Großbritannien im Übrigen lange Zeit aufgrund des angeblich sadistischen Plots untersagt. Zu diesem gehört am Ende der Folge eine Art Theateraufführung, bei der es zu dem besagten Kuss kam. Dieser war aber doppelt gespiegelt und doppelt gespielt. Zum einen waren zwei Paare auf der Bühne: Spock und ein weibliches Besatzungsmitglied und Uhura und Kirk. Die Männer wechseln zu Beginn zwischen den Frauen hin und her, bis sie die ihnen zugedachte Frau gefunden haben. Eine Art von inszenierter Promiskuität zwischen Schwarz und Weiß einerseits und dem Vulkanier und den Menschen andererseits. Zum anderen haben Kirk und Spock längst das Geheimnis der platonischen Telekinese entdeckt und verfügen sogar mittlerweile über eine doppelt so große Kraft wie die Bewohner des fremden Planeten. Die sadistisch-dramatische Szene, die von den Platoniern als Komödie aufgenommen und mit Lachen begleitet wird, ist daher doppelt gespielt: In Gestalt eines griechischen Crossdressings führen die vier das ihnen zugedachte Spiel auf, das aber nicht länger dem Zwang der Telekinese gehorcht, und machen in ihrer Kommunikation zugleich deutlich, dass das, was hier geschieht, eigentlich auch auf der Enterprise hätte passieren können. «I am not afraid», sagt Uhura und gesteht Kirk ihre Zuneigung. Am Ende verlässt Alexander mit der Besatzung der Enterprise den Planeten, weil er nicht «one of them, my own enemy» werden will, und die Platonier werden, nachdem sie Besserung gelobt haben, wie immer ihrem Schicksal überlassen. Die Teleportation siegt über die Telekinese, die Zivilisation über die Barbarei und die Moderne über die Postmoderne. Es siegen die wahren Griechen, der moderne Ort der Demokratie und die Aufklärung. Die Botschaft Kirks war eindeutig: Er antwortete Alexander auf die Frage, ob er in ihrem Kreis auch Sklave zu sein hätte: «Where I come from size, shape or color makes no difference». Die Enterprise wird als der Inbegriff der wahren Demokratie

und zugleich Vorbild einer gelungenen Integration vorgestellt – auch wenn diese mitunter eben doch besondere Gelegenheiten braucht, um weitere Grenzen und Räume sowie Integrationsformen zu erkunden.¹⁴ Die intergalaktische Kommunikation nach außen hat, das können wir festhalten, Konsequenzen für die Kommunikation nach innen – auch wenn diese hier höchst transitorischer Natur ist, da das Raumschiff in alter Besatzung und ideologischer Besatzung wieder seine Bahnen im All zieht.

Auch die historischen Konstellationen auf der Erde in den 1960er-Jahre haben auf dem Schiff ihre Spuren hinterlassen. Die thematische Präsenz des kalten Kriegs zeigt sich bereits im Titel der Folge «Balance of Terror» (SI/E8, 1966) und die Anwesenheit des Russen Tschechow ab der zweiten Staffel macht deutlich, wie dessen Ende prognostiziert wird: als Sieg der Amerikaner, ihrer Werte und Überzeugungen. Auch wenn Tschechow für die Russen die Erfindung diverser Dinge reklamieren mag, er ist Teil eines von Amerikanern dominierten Raumschiffs geworden. Die Föderation ist das Pendant der Vereinigten Staaten in galaktischem Maßstab. Jede Episode ist dabei – ob Komödie (die einzige echte ist die famose Folge «Trouble with Tribbles» [SII/E42, 1967]), Tragödie (hiervon gibt es einige) oder schlicht Abenteuer (das sind die meisten) auf der Bühne des Bildschirms – komponiert als fünftaktiges Drama, dessen Struktur durch die Werbung vorgegeben war. Anders als bei Western oder Krimis wurde hier hingegen nicht geraucht: Der Weltraum ist die erste rauchfreie Zone der Geschichte der Menschheit. Dafür war die konkurrierende und auch ungleich erfolgreichere Serie *Rauchende Colts* (*Gunsmoke*) zuständig. Die Enterprise macht hingegen Werbung für die Moderne und für die Hermeneutik als praktizierte Aufklärung. Sie hat eine Botschaft und ein Programm. Hier rauchen die Waffen nicht, sondern leuchten – und das soll auch für die Figuren gelten.

14 Vgl. exemplarisch zu diesem Themenkomplex Katja Kanzler: «Infinite Diversity in Infinite Combinations.» *The Multicultural Evolution of Star Trek*. Heidelberg 2004.

«A course for home»

Nostalgie auf dem *Star Trek* der späten 1990er-Jahre – *Voyager* (1995–2001) und *FIRST CONTACT* (USA 1996)¹

«Ursprung ist das Ziel.»
– Karl Kraus²

Der transgressive Optimismus, den Gene Roddenberry seinem Fernsehprojekt *Star Trek* (*The Original Series* lief in den USA 1966–1969) einimpfte, tönt deutlich aus William Shatners / Captain James T. Kirks Voiceover zur Titelsequenz: «Space. The final frontier. These are the voyages of the starship Enterprise. Its five-year mission: to explore strange new worlds, to seek out new life and new civilizations, to boldly go where no man has gone before.» Dieser Forschergeist, Roddenberrys liberalem Humanismus entsprungen, zeugt sich im Reboot des Franchise fort; das Intro zu *Star Trek – The Next Generation* (1987–1994) verwendet bis auf marginale Korrekturen («one» ersetzt «man») dieselben Worte. An der Handlungs- und Bewegungsrichtung der geschilderten Abenteuer darf es keinen Zweifel geben: Die Pioniere der Sternenflotte dringen «boldly» ins Unbekannte vor, schweifen in die Ferne, nach draußen, «to seek out». Sie streben, mit Kurt Schwitters, «Vorwärts nach weit».³

Eine andere Wortwiederholung beschließt die nach *Star Trek – Deep Space Nine* (1993–1999) vierte Fernsehserie des Franchise, *Star Trek – Voyager* (1995–2001). In der Schlussfolge «Endgame (2)» (S7/E26, 2001) wendet sich Captain Katherine Janeway an ihren Steuermann Tom Paris und befiehlt: «Set a course. For home.»⁴ Diese nach sieben Staffeln letzten Worte spricht Janeway mit Blick auf die Erde, die «auf dem Schirm» der *Voyager* schwebt und das Ziel ihrer Reise markiert. Bereits am Ende der Pilotfolge «Caretaker» (S1/E2, 1995) hat der Captain denselben Befehl aus- und dem Flug des Raumschiffs damit seine für sechs Fernseh- und sieben Handlungsjahre bestimmende Bahn vorgegeben. Etwa zeitgleich zeigt der Spielfilm *STAR TREK – FIRST CONTACT* (1996), wie Raumpionier Zefram Cochrane, der soeben zum historischen Jungferflug mit Überlichtgeschwindigkeit gestartet ist, sein Warpgefährt nach erfolgreichem Test wendet, sodass die Piloten den Ort ihrer

1 Der Beitrag ist Kinga Golus gewidmet.

2 Kraus, Karl (1974): «Der sterbende Mensch.» In: Ders.: *Worte in Versen*. Hg. v. Heinrich Fischer, München, S. 57–59, hier: S. 59.

3 Schwitters, Kurt (1974): «Hannover.» In: Ders.: *Das literarische Werk*. 5 Bde., Bd. 2 (Prosa 1918–1930), hg. v. Friedhelm Lach, Köln, S. 28.

4 *Star Trek – Voyager. The Full Journey*. CBS Studios / Paramount Pictures 2011, 48 DVDs.

Herkunft betrachten: «[Cochrane:] Is that earth? [Commander Riker:] That's it. [Cochrane:] It's so small. [Riker *lächelnd*:] It's about to get a whole lot bigger.»⁵

Es ist der Schwenk, den die Kamera in dieser Szene vollführt, die Bewegung ihres Blicks fort von der bestirnten Unendlichkeit des Alls hin zu den vertrauten, wenn auch bereits entrückten Dimensionen des Heimatplaneten, der diesen Beitrag interessiert. Er argumentiert, dass sich ab Mitte der 1990er-Jahre ein Wandel des Raum-, Bewegungs- und Handlungsparadigmas innerhalb des *Star Trek*-Universums beobachten lässt, der den zeitlich auf die Zukunft und räumlich auf die Ferne verpflichteten Idealismus des Roddenberryschen Konzepts mit unwilligen oder wehmütigen Impulsen herausfordert, die sich im Horizont eines Begriffs untersuchen lassen: der Nostalgie. Die Analyse versteht sich als vorrangig struktural orientierte Auseinandersetzung mit Fragen räumlicher und zeitlicher Richtung, deren «dromologisches»⁶ Interesse am Lauf der Raumfahrzeuge durch das All Rückschlüsse auf die dem jeweiligen Format zugrundeliegenden mythologischen Narrative gestattet. Um zu verdeutlichen, inwiefern sich Wandlungen und Konjunkturen des mythologischen Codes dem ihm nachgebildeten popkulturellen Produkt mitteilen, ist ein Blick auf Entwicklungen des 20. Jahrhunderts hilfreich, die Amerika und sein Verhältnis zur Raumfahrt und Science Fiction geprägt haben; dazu zählen der Kalte Krieg und die Programme der NASA bzw. die Vereinigung beider Komplexe im *space race* zwischen USA und Sowjetunion. Abschließend konstatiert der Beitrag das Phänomen einer umfassenden Rückwärtsorientierung der Science Fiction seit Ende der 1990er-Jahre, das sich mit den Begriffen der «Retrotopia»⁷ bzw. «futuristic nostalgia»⁸ problematisieren lässt.

1 (New) frontier und nostos

Es ist ein Gemeinplatz der Forschung zu *Star Trek – The Original Series*, dass ihr Ethos sich dem amerikanischen Mythos der *frontier* verschrieben hat, wie ihn Frederick J. Turner 1893 – gleichwohl als historisches Faktum – in einer seminalen Untersuchung formuliert,⁹ bzw. seiner politischen Wiederbelebung durch John

5 STAR TREK – FIRST CONTACT. USA: Paramount Pictures 1996, Regie: Jonathan Frakes, Drehbuch: Brannon Braga, Ronald D. Moore; Fassung: DVD (Special Edition), Paramount Pictures 2005, ca. 106 Min.

6 Vgl. Virilio, Paul (1980): *Geschwindigkeit und Politik. Ein Essay zur Dromologie*. Berlin.

7 Vgl. Llinares, Dario (2009): «Idealized Heroes of «Retrotopia». History, Identity and the Postmodern in *Apollo 13*.» In: Parker, Martin / Bell, David (Hg.): *Space Travel and Culture: From Apollo to Space Tourism*. Malden, Mass. u. a., S. 164–177. Llinares entlehnt den Begriff der «Retrotopia» aus Brown, Stephen / Hirschman, Elisabeth C. / Maclaran, Pauline (2000): «Presenting the Past. On Marketing's Reproduction Orientation.» In: Brown, Stephen / Patterson, Anthony (Hg.): *Imagining Marketing. Art, Aesthetics and the Avant-Garde*. London / New York, S. 145–191.

8 Tristan Riddell prägt diesen Begriff im gemeinsam mit Charlynn Schmiedt moderierten *Voyager*-Podcast «To the Journey». <http://tothejourney.libsyn.com/> (09.09.16).

9 Turner, Frederick J. (2008): *The Significance of the Frontier in American History*. London 2008. Vgl. Slotkin, Richard (1992): *Gunfighter Nation. The Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. New York.

F. Kennedys *acceptance speech* auf dem Parteitag der Demokraten 1960.¹⁰ In der eingangs zitierten Titelsequenz macht die Urserie den Konnex zur Eroberung der Neuen Welt und zum eponymen Trek der amerikanischen Siedler gen Westen als «final frontier» explizit und transzendiert ihn zugleich als «a logical historical extension of Kennedy's «New Frontier»».¹¹ Roddenberry bemerkte über das Konzept seiner Schöpfung, er habe mit *Star Trek* eine Art «wagon train to the stars»¹² im Sinn. Zu einer Zeit, da die Erforschung und Eroberung des nordamerikanischen Kontinents bereits seit über siebzig Jahren abgeschlossen ist, überträgt der Fernsehproduzent die Strategie Kennedys und seines Nachfolgers Lyndon B. Johnson, die ungebrochene kulturelle Präsenz des Grenzparadigmas mit dem grassierenden «Weltraumfieber» zu verknüpfen, auf seine Serie. Obgleich die Forschung uneins ist, ob *Star Trek* in den 1960er-Jahren eine überwiegend affirmative Haltung zur Politik der NASA-Missionen und des Vietnamkriegs einnimmt (wie es die Charakterisierung Captain Kirks als Kennedy-Typus oder gar «cold warrior» nahelegt) oder im Sinne seiner liberalen Utopie ein Gegenbild zur Verquickung von Raumfahrt und Rüstung präsentiert.¹³ Die Aufbruchs-, Fortschritts- und Raumeroberungsrhetorik der US-Administration ähnelt jener der von NBC ausgestrahlten Science-Fiction-Serie signifikant.¹⁴ Die Enterprise des 23. Jahrhunderts begleitet die amerikanischen Anstrengungen im *space race* des 20. mit unbändigem Optimismus; derweil Kirk, Spock und McCoy dabei – anders als die USA – dem hehren Ideal der anti-interventionistischen Obersten Direktive der Vereinigten Planetenföderation verpflichtet sind, erliegen sie bisweilen doch der Versuchung des *Manifest Destiny*, den «strange new worlds», von denen im Intro die Rede ist, die Segnungen des Liberalismus amerikanischer Prägung nahezubringen.¹⁵ Die Bewegung des Raumschiffs

- 10 Titelstiftend schlägt sich dieser Konnex u. a. nieder in Barrett, Michèle / Barrett, Duncan (2001): *Star Trek. The Human Frontier*. Cambridge; Austin, Allan W. (2010): «The Limits of *Star Trek's* Final Frontier. «The Omega Glory» and 1960's American Liberalism.» In: Ders. / Wright, David C. (Hg.): *Space and Time. Essays on Visions of History in Science Fiction and Fantasy Television*. Jefferson, N. C., S. 61–81.
- 11 Gregory, Chris (2000): *Star Trek. Parallel Narratives*. Basingstoke u. a., S. 165.
- 12 Whitfield, Stephen E. / Roddenberry, Gene (1968): *The Making of Star Trek*. London, S. 21.
- 13 Für die erstgenannte Position vgl. exemplarisch Worland, Rick (1988): «Captain Kirk, Cold Warrior.» In: *The Journal of Popular Film and Television* 16.3, S. 109–117. Apologetisch äußert sich z. B. Sarantakes, Nicholas E. (2005): «Cold War Pop Culture and the Image of U. S. Foreign Policy. The Perspective of the Original *Star Trek* Series.» In: *Journal of Cold War Studies* 7.4, S. 74–103. Den Versuch einer Schlichtung unternimmt Henry Jenkins: «*Star Trek* is neither consistently progressive nor consistently reactionary». Jenkins, Henry (1995): ««Infinite Diversity in Infinite Combinations». Genre and Authorship in *Star Trek*.» In: Ders. / Tulloch, John (Hg.): *Science Fiction Audiences. Watching «Doctor Who» and «Star Trek»*. London / New York, S. 175–195, hier: S. 186 f.
- 14 Roddenberry wurde 1993 in Anerkennung seines «service to the Nation and the human race in presenting the exploration of space as an exciting frontier and a hope for the future» von der NASA posthum die *Distinguished Public Service Medal* verliehen. Gibberman, Susan (2016): «Roddenberry, Gene.» <http://www.museum.tv/eotv/rodtenberry.htm> (04.09.16).
- 15 Etwa in «The Omega Glory» (*TOS*, S2/E23, 1968), da die Enterprise in einen Konflikt zwischen den «Khoms» und «Yangs» verwickelt wird (deren plumpe Chiffrierung als «Communists» und

Enterprise aus dem vertrauten hinaus in den unbekanntem Raum ist dabei stets vom Gedanken der Pioniere erfüllt, in die «uncharted areas of science and space»¹⁶ vorzudringen, deren sich Kennedy in seiner Rede zur «new frontier» bedient. Die Grenzerfahrung ist das mythologische Konstrukt, das der Enterprise der *Original Series* und mit Einschränkungen auch noch dem Flug ihres Nachfolgemodells in *The Next Generation* das Bewegungsziel vorgibt.

Nach *Deep Space Nine*, dessen Handlung sich größtenteils auf einer Raumstation abspielt, die ihren Ort nicht verändert, präsentiert *Voyager* die zweite signifikante Innovation des Franchise. Nicht der Aufbruch in neue Welten wirkt strukturgebend auf den Plot der Serie, sondern die Rückkehr zur Erde aus dem fernen «Deltaquadranten» der Galaxis, in den es das Raumschiff im Pilotfilm verschlägt. Mit diesem vektoriiellen Vorzeichenwechsel ist eine Reihe bedeutsamer Umkehrungen verbunden: Erstmals findet die Erforschung des durchmessenen Alls notgedrungen statt, sie ist Nebenprodukt der möglichst raschen Heimkehr; Captain Janeway formuliert es in «Caretaker» (S1/E2, 1995) programmatisch: «As the only Starfleet vessel assigned to the Delta Quadrant, we'll continue to follow our directive to seek out new worlds and explore space. But our primary goal is clear. [...] Somewhere along this journey we'll find a way back.» Das Trachten nach der Heimat verleiht der unfreiwilligen Reise den bislang deutlichsten teleologischen Impetus der *Star Trek*-Chronologie; der utopische *frontier*-Optimismus der früheren Raumoperationen war zwar entschlossen in die Ferne gerichtet, kannte aber kein konkretes Ziel. Aus der Differenz zwischen linearer Navigation gen Alphaquadrant und notwendiger, mitunter auch verlockender Abschweifung bezieht die plotline von *Voyager* ihre Spannung; rezep-tionsästhetisch manifestiert sich diese als Dialektik von Erwartung und Erfüllung, finalisiertem Wunsch, die Crew möge ihr Ziel erreichen, und Erotik der Retardation.

Der bedeutendste Paradigmenwechsel betrifft das mythologische Register des Raumflugs. «Impulse engines – full reverse!», befiehlt Janeway in «Parallax» (S1/E3, 1995). Der Steuermann gehorcht und das Schiff ist fortan nicht mehr im Zeichen der *frontier* unterwegs; es vertraut sich dem antiken Modell des *nostos* an. Das Motiv der Heimkehr aus Homers *Odysee* impliziert die Umwertung narrativer Orientierung. Der Fokus liegt nicht mehr auf der Hinreise, stattdessen wird der Rückweg scharfgestellt; der ursprüngliche Ort des Aufbruchs (Ithaka/Erde) zu einem fernen Ziel (Troja/Deltaquadrant) erhält selbst den Status des *telos*. Das bedeutet nicht, dass die Erfahrung des Fremden dem Reisenden versagt bliebe, sie findet nur in umgekehrter Richtung statt. Bereits im Epos stellt der Reiz der Verzögerung des finalen *nostos* das wesentliche Lustprinzip dar; das Ereignis, die Digression, hält als *Eros* den *Thanatos* der Heimkehr in den Schoß der Muttererde in Schach. Dabei wird der Listenreiche wiederholt in die Versuchung einer verfrühten Ankunft

«Yankees» unschwer zu entschlüsseln ist), an dessen Ende Kirk den Yangs zu den Klängen des *Star-Spangled Banner* das liberale Wesen der US-Verfassung erläutert.

16 John F. Kennedy zit. nach Sorensen, Theodore C. (1965): *Kennedy*. London, S. 167.

geführt. Auch Janeway und ihre Crew begegnen Lotophagen, Kirke und Sirenen. Bereits in «Parallax» verhindert eine Raumanomalie das Fortkommen der *Voyager*, die immer wieder zum Ausgangspunkt ihrer Bemühungen zurückfliegt – Perversion des neurotischen Wunsches der Heimkehr. In «Favorite Son» (S3/E20, 1997) erliegt Fähnrich Harry Kim beinahe den heimatlichen Verlockungen einer fremden Zivilisation, deren weibliche Bevölkerung ihn zum Erhalter ihrer Art auserkoren hat – gerade noch rechtzeitig erkennt er, dass der Geschlechtsakt allen bisherigen Freiern den Tod brachte, und berichtet nach seiner Rettung in der Offiziersmesse von Odysseus' Abenteuer bei den Sirenen.¹⁷

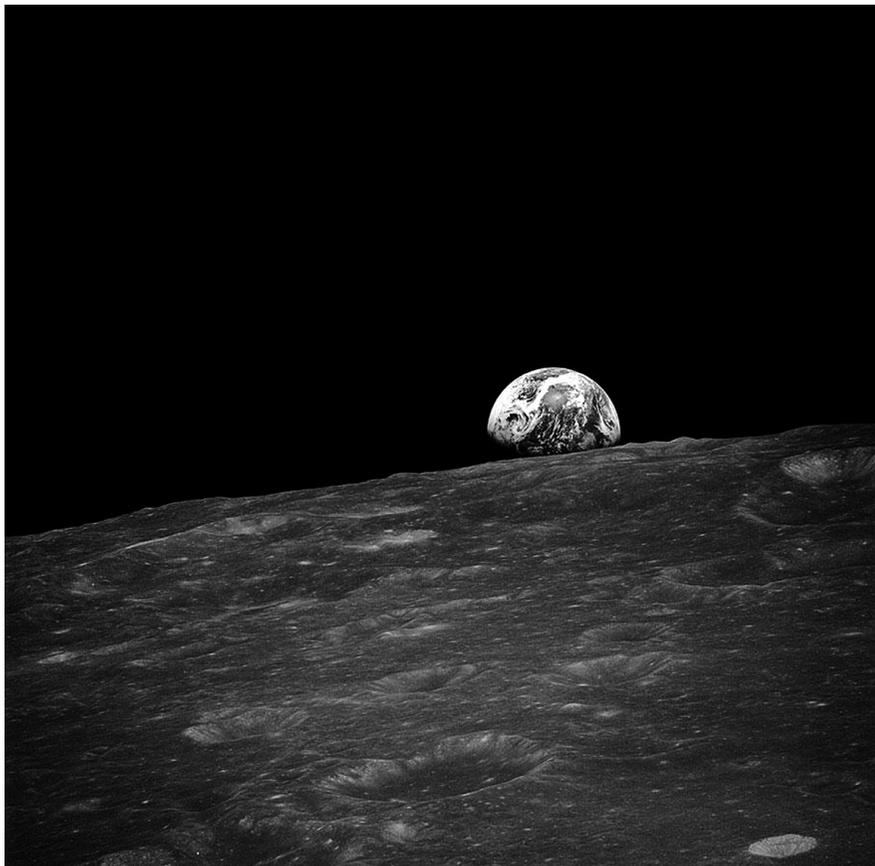
Frontier und *nostos* sind keine miteinander unvereinbaren mythologischen Handlungsmodelle. Vielmehr betonen sie in ihren gegenläufigen Richtungswerten zwei unterschiedliche Elemente des übergeordneten *monomyth* der Heldenreise, wie ihn Joseph Campbell unter Zuhilfenahme des von James Joyce geprägten Begriffs (und im Rekurs auf ältere strukturelle Erzählmodelle, etwa Vladimir Propps) beschreibt.¹⁸ Die am *frontier*-Modell orientierten Abenteuer in *The Original Series* und *The Next Generation* betonen Aufbruch und Initiation als Strukturelemente, während *Voyager* als *nostos*-Geschichte die Initiation und Rückkehr in den Mittelpunkt stellt. Ihre Antriebskraft ist nicht der *frontier spirit*, sondern die *Nostalgie*: *nostos* und *algos*, Heimkunft und Schmerz, bilden in der Wortschöpfung des Schweizer Arztes Johannes Hofer (1662–1752) die Elemente pathologischen Heimwehs nach den räumlichen und zeitlichen Konstanten des Ursprungs.¹⁹ Die Reziprozität beider Konzepte erweist die Tatsache, dass der amerikanische Rückbezug auf die mythische Westgrenze, an dem auch Roddenberrys Science-Fiction-Experiment partizipiert, wiederum Symptom einer retrograden Orientierung der 1960er-Jahre ist, die sich in der ungewissen historischen Situation des Systemkonflikts der Koordinaten der eigenen nationalen Herkunft zu versichern versucht.

Die nostalgische Ikonografie von STAR TREK – FIRST CONTACT verdichtet sich in einem Bild: dem Anblick der Erde aus dem Weltall, wie er von den Astronauten der NASA-Mission *Apollo 8*, die zu Weihnachten 1968 den Mond umrundeten, als «Earthrise» aufgenommen wurde (Abb. 1).

17 Als moralisch-mythologischer Nebentext zum *nostos* der *Odyssee* hat die Erzählung von *Herkules am Scheideweg* Bedeutung für *Voyager*. Xenophon berichtet um 370 v. Chr. in den *Memorabilia*, wie sich der junge Herkules zwischen dem beschwerlichen, gewundenen Pfad, den ihm die personifizierte Tugend weist, und dem geraden, bequemen Weg des verlockenden Lasters entscheiden muss und den Weg der Tugend wählt. Vgl. Xenophon (2003): *Erinnerungen an Sokrates*. Griechisch/deutsch, übers. u. hg. v. Peter Jaerisch, Düsseldorf/Zürich, S. 91–99. In analoger Weise verhindert eine tugendhafte Entscheidung Janeways in «Caretaker» die sofortige Rückkehr der *Voyager* zur Erde; ihre Wiederholung in «Endgame (2)» bringt die Crew beinahe um das Happy End.

18 Vgl. Campbell, Joseph (1949): *The Hero with a Thousand Faces*. New York.

19 Hofers *Dissertatio medica de Nostalgia, oder Heimwehe*, erschienen 1688 in Basel, schildert diverse Fallgeschichten von Patienten, die bei Verlassen ihrer Schweizer Heimat (oder auch nur ihres Heimatkantons) von pathologischen Zuständen ergriffen werden, die sich erst bei ihrer Heimkunft bzw. mehrfach bereits auf dem Heimweg bessern.



1 «Earthrise», aufgenommen am 24. Dezember 1968

Es platziert die Erde als ein Beobachtbares, Anderes, und schürt gerade so das Verlangen, in die Vertrautheit des plötzlich Fremdgewordenen zurückzukehren.²⁰ Der achte STAR TREK-Spielfilm ist eine Reflexion der Spannung zwischen Aufbruch und Rückschau und als solche dem dreißigjährigen Jubiläum des Franchise 1996 angemessen. Er schildert, wie die Besatzung der *Next Generation* die *Borg*, kybernetisch erweiterte imperialistische Humanoide mit Schwarmbewusstsein, daran hindert, per Zeitreise die Geschichte der Menschheit zu verändern. 2063, zehn Jahre nach dem dritten Weltkrieg, hat den Geschichtsbüchern der Enterprise zufolge ein wagemutiger Pilot den ersten Raumflug mit *warp speed* unternommen und

20 «[T]he most significant legacy of the Space Age is the image of the Earth rising above the surface of the Moon.» Williamson, Mark (2006): *Space. The Fragile Frontier*. Reston, V.A., S. 11.

darauf den «ersten Kontakt» mit einer außerirdischen Spezies ermöglicht. Früh im Film blicken Captain Picard und seine Crew auf die Erde, die es vor den Borg zu schützen gilt. Später zeigt der Captain seiner Besucherin Lily, die von der Erde des 21. auf die Enterprise des 24. Jahrhunderts «gebeamt» wurde, vom Raumschiff aus ihren gemeinsamen Heimatplaneten. Zum Schluss vollführt Raumfahrer Zefram Cochrane den bereits eingangs zitierten Schwenk zurück zur Erde und staunt.

Bevor die Reise beginnen kann, zeigt sich Picard abenteuerunwillig. Auf dem Weg der Enterprise in die *neutral zone* des Alls, eine breite Schwelle der Ereignislosigkeit, beharrt er trotz Bedrohung der Föderation: «We're not going.» Es geht weder vor in den Raum noch zurück in die Heimat. Schließlich nimmt das Schiff doch Kurs auf die doppelte *arché*: Räumlich navigiert es zurück zur Erde, zeitlich zum Vorabend von Warpflug und Erstkontakt mit den Vulkaniern, laut Audiokommentar von Drehbuchautor Brannon Braga die «*Star Trek nativity scene*».²¹ Picards Handlungsverweigerung überträgt sich mit Warppionier Cochrane auf den zweiten vermeintlichen *frontier man* des Films. Erwarten die Abenteurer aus der Zukunft, in ihm einen kernigen Puritaner zu treffen, der es kaum erwarten kann, Geschichte zu schreiben, sehen sie sich getäuscht. Cochrane ist ein feiger, zynischer Alkoholiker. Wenige Stunden vor dem historischen Start erhebt er sein Glas auf die von den Borg mutmaßlich zerstörte Raumrakete: «To the Phoenix. May she rest in peace.» Er sträubt sich gegen die Verpflichtung, die ihm der symbolische Gehalt der Unternehmung auferlegt, den Namen seines Fluggefährts, das ihm gebietet, sich – und zugleich die ganze Menschheit – aus der Asche von Krieg, Zerstörung und technologischer Rückständigkeit zu erheben. Der Unwillige lässt sich zwar schließlich, teils mit Gewalt, «zur Geschichte überreden», startet aber erst, nachdem er sein Plädoyer gegen historische Verklärung und den naiven Idealismus des zukünftigen (hinsichtlich der Geschichte des Franchise selbst: vergangenen) *Star Trek* gehalten hat:

You wanna know what my vision is? Dollar signs. Money. I didn't build this ship to usher in a new era for humanity. You think I wanna go to the stars? I don't even like to fly! I take trains! I built this ship so that I could retire to some tropical island ... filled with ... naked women. *That's Zefram Cochrane. That's his vision. This other guy you keep talking about, this historical figure ... I never met him. I can't imagine I ever will.*

Cochrane, der Blick und Flug bevorzugt auf die Erde ausrichtet, meistert die historische Aufgabe; seine nostalgische Orientierung revidiert jedoch das Image des auf fortgesetzte Grenzüberschreitung gepolten Raumabenteurers Kirkscher Prägung.

21 «Audio Commentary by Screenplay Writers Brannon Braga and Ronald Moore.» In: STAR TREK – FIRST CONTACT (Special Edition), DVD 1 (vgl. Anm. 3).



2 Schema zur Bewegungsrichtung von Enterprise, Enterprise D, Deep Space Nine und Voyager

2 Richtung und Form

In der Zusammenschau der ersten vier *Star Trek*-Serien lässt sich der Übergang vom einen zum anderen entlang der beiden mythologischen Topoi entwickelten Richtungsregimes als kontinuierliche Kurskorrektur der geschilderten Missionen schematisch darstellen (Abb. 2).

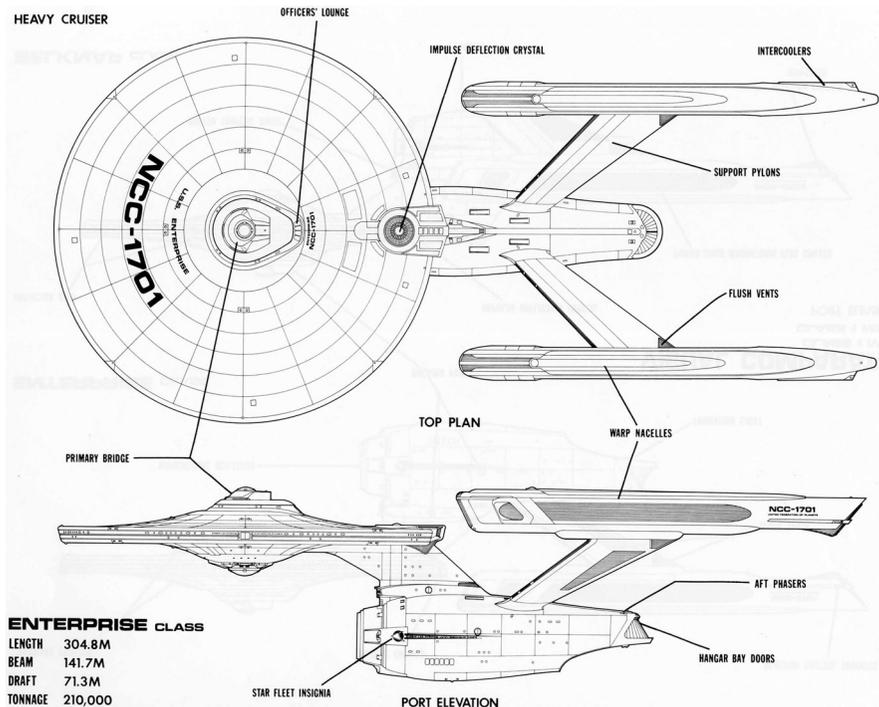
Der unverbrüchliche *frontier spirit* treibt die Enterprise der *Original Series* entschlossen über Schwellen hinweg neuen Räumen entgegen. Ihr Vektor weist zwar auf keinen konkreten Punkt in der Ferne, aber gleichsam auf die Ferne selbst, auf das liminale Abstraktum der ‚letzten Grenze‘. In eine dextrograde Darstellungsrichtung übersetzt entspricht diesem entschlossenen ‚Hin‘ (in die Fremde) bzw. ‚Weg‘ (von der Erde) ein ungebrochen nach rechts weisender Richtungspfeil. *The Next Generation* orientiert sich grundsätzlich am Richtungs- und Raummodell des Vorgängers. Allerdings haben sich in den beinahe zwanzig Jahren zwischen den beiden Serien (deren Handlungszeit 99 Jahre trennen) Veränderungen in der Erfahrung des Alphaquadranten ergeben, den nach der alten auch die neue Enterprise D bereist. Dieser erdnahe Bereich des Alls ist mittlerweile weitgehend vertraut und bedarf bisweilen weniger der Erforschung als der diplomatischen Verwaltung oder militärischen Verteidigung. Der zwar nach wie vor in die Weite deutende, aber gebrochene Pfeil des Schemas entspricht dem gebremsten Impetus der Enterprise Captain Picards, «hidebound by the diplomatic and political realities which dominate the later seasons of *The Next Generation*». ²² Mit *Deep Space Nine* kommt die Bewegung zum Stillstand. Die Serie schildert die Ereignisse auf einer Raumbasis, die die Föderation gemeinsam mit den *Bajorans* von den einst feindlichen Kardassianer übernommen hat. Derweil die Station selbst statisch im Raum schwebt, wie es der Kreis im Schema impliziert, überträgt die Serie die räumliche Dynamik des älteren *Star Trek* in die Darstellung sozialer und politischer Energien, die sich im oftmals konflikthaftern Widerspiel von Föderation, Bajoranern, Kardassianern und Dominion entladen. Ein nahegelegenes Wurmloch ermöglicht die Instantversetzung von Raumschiffen in den Gammaquadranten – ein Vorgang des Ortswechsels, der jedoch mit der kontinuierlichen Bewegung in Richtung auf eine Grenze nichts mehr zu tun hat. Wollte man der spannungsvollen Stasis der Serie einen eigenen mythologischen Bezugstext zuweisen, so böte sich die epische Vorgeschichte zu Odysseus’ *nostos* an: «DS9, set in a fortified space station surrounded by dangerous enemies, is more like *Star Trek’s Iliad*» ²³. Mit *Voyager* erfolgt schließlich die

²² Gregory, *Star Trek. Parallel Narratives*, 23.

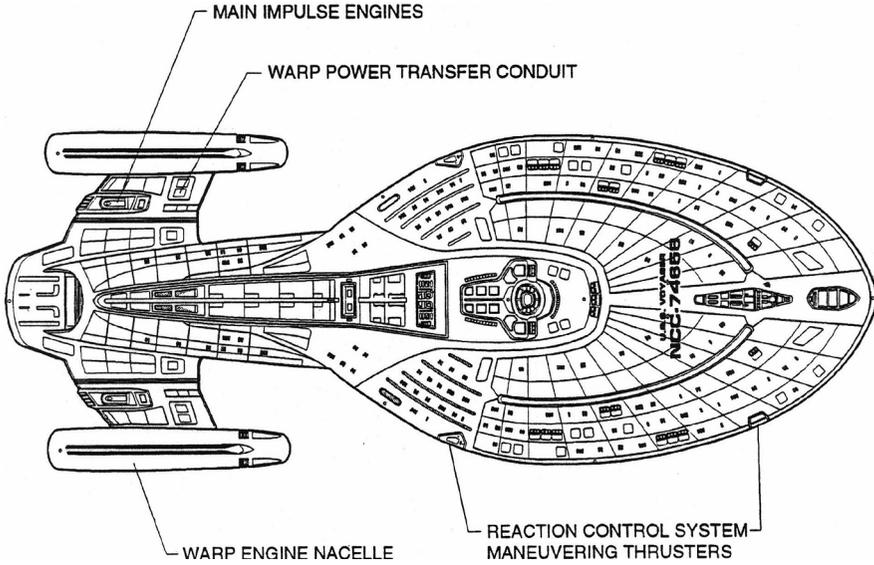
²³ Ebd. 115.

beschriebene Schubumkehr, die zwar den über die beiden vorigen Serien abgeklungenen motorischen Drang der Urserie wieder in Kraft setzt und ihm erstmals ein eindeutiges Ziel zuweist, dieses jedoch am Ausgangspunkt der bisherigen Sternereisen verortet.

In gewisser Weise – Vorsicht, die folgenden Überlegungen bilden einen weit hergeholt, formgeschichtlichen Sophismus – lässt sich die skizzierte Wendung der kinetischen Energie bereits der Gestaltung der jeweiligen Raumgefährte ablesen. Während sich die Enterprise (Abb. 3) souverän in den Raum vorstreckt und mit der Rundung ihrer «Untertassensektion» zugleich eine Gleichförmigkeit der Interessen, eine potenzielle Orientierung in alle Richtungen impliziert, spannt sich die Enterprise D (Abb. 4) entsprechend ihrer diplomatischen Obligationen bedenklich in die Breite und bremst so den Richtungswert ihrer Längsachse. Die Bedeutung politischer Statik drückt sich im Zentralbau der Raumstation Deep Space Nine (Abb. 5) aus, deren Rotation um die Mittelachse nicht nach fernen Sternen trachtet, sondern dem komplexen Beziehungsgeflecht vor Ort die Stabilität künstlicher Gravitation zu verleihen versucht; die *Rocaille*-Ornamentik ihrer kardassianischen Pylonen lässt barocke Kabalen an Bord erahnen. Die Voyager (Abb. 6) verfügt über

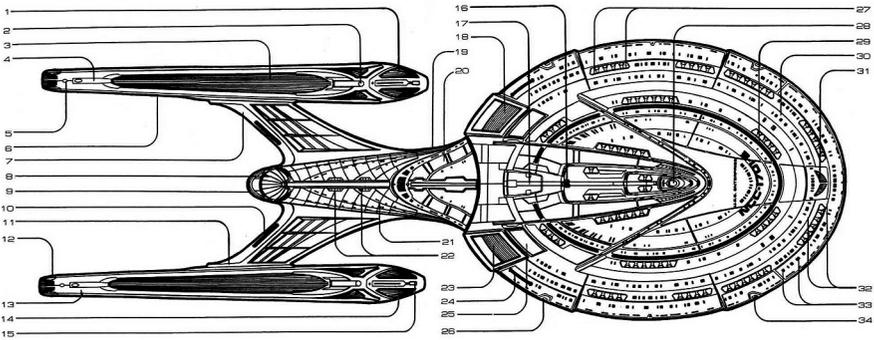


3 Design der Enterprise (*The Original Series*)



6 Design der Voyager

ENTERPRISE



- 1. BUSSARD COLLECTOR ASSEMBLY
- 2. MAGNETIC FIELD SENSOR ARRAY
- 3. PHOTONIC SPLIT-PORT BOUNDARY RESTORATION INITIATOR ASSEMBLY
- 5. NAVIGATION LIGHT
- 6. WARP ENGINE NACELLE
- 7. WARP NACELLE SUPPORT PYLON
- 8. SHUTTLEBAY DOORS
- 9. AFT FANTAIL
- 10. PHASER STRIP
- 11. ENGINE NACELLE SUPPORT SUPERSTRUCTURE
- 12. SPACE MATRIX RESTORATION COIL ASSEMBLY
- 13. WARP ENGINE NACELLE ASSEMBLY
- 14. BUSSARD COLLECTOR ASSEMBLY
- 15. PRE-STAGE SUBSPACE PENETRATION COLLIMATOR
- 16. AFT TOPSECO LAUNCHER
- 17. SHUTTLEBAY ONE ASSEMBLY
- 18. PORT IMPULSE ENGINE ASSEMBLY
- 19. SECONDARY HULL HULL CONNECTION BODY
- 20. HULL CONNECTION BODY RE-SUPPLY UPTAKE PORTS
- 23. STARBOARD IMPULSE ENGINE ASSEMBLY
- 24. PHASER STRIP
- 25. IMPULSE MAINTENANCE PANELS
- 26. REACTION CONTROL SYSTEM THRUSTER ESCAPE PODS (TYP)
- 27. MAIN BRIDGE MODULE
- 28. PHASER STRIP
- 29. PRIMARY HULL
- 31. CARGO LOADING HATCH
- 32. DEFENSIVE SHIELD GRID VIEWPORTS (TYP)
- 34. REACTION CONTROL THRUSTER ASSEMBLY

SHIP NO. SOVEREIGN-CLASS U.S.S. ENTERPRISE			
DATE	U728	ON	18/2378
CLASS	U.S.S. Enterprise	NO.	07104
PLAN VIEW			
PROJECTED BY ADVANCED STARSHIP DESIGN BUREAU			
© 2004 KENNEDY SHIPYARDS OIO			

7 Design der Enterprise E (STAR TREK - FIRST CONTACT)

ein oval gestrecktes Hauptsegment, das die Sehnsucht heimwärts, ihre Fixierung auf ein Ziel, in ein Hüllendesign übersetzt, dessen Dehnung ganz Richtung und Bewegung abbilden soll. Die Form der Enterprise E (Abb. 7), mit der die Besatzung in STAR TREK – FIRST CONTACT die Borg bekämpft, ähnelt der Gestaltung der Voyager signifikant;²⁴ das Design des Raumschiffs, dessen Heimweh strukturgebend auf die gesamte Serie wirkt, bestimmt auch den Look der Enterprise im Jubiläumsjahr.

3 *Age of Experience* – Die nostalgische Richtung als problematische Innovation

Der *nostalgic turn*, den das *Star Trek*-Franchise dreißig Jahre nach seiner Entstehung vollzieht, fällt in eine Zeit, die sich vom gesellschaftspolitischen Kontext, als dessen Reflexionsfläche *The Original Series* explizit konzipiert war,²⁵ entfernt hat. Der administrativ forcierte *frontier*-Optimismus der 1960er-Jahre, der sowohl den Vietnamkrieg als auch das US-Raumfahrtprogramm als Stellvertreterkonflikte des Kalten Kriegs ideologisch begleitete, verschwindet spätestens mit dem Ende der Sowjetunion bis auf Weiteres in der Schublade amerikanischer Selbst- und Weltdeutungsschemata – beinahe exakt einhundert Jahre nach der Schließung der ›Urfrentier mit dem Zensus von 1890. Für die Globalpolitik und ihren mythologischen Unterbau im Allgemeinen wie für die Konzeption von *Star Trek* im Besonderen hatte der Ost-West-Konflikt «ein stabilisierendes Element. Nach dem Zusammenbruch des Ostblocks ging diese Integrationsklammer in Ost und West verloren.»²⁶ Einerseits reagiert *Star Trek* rasch, indem *The Next Generation* und v. a. *Deep Space Nine* in ihrer Auseinandersetzung mit anspruchsvollen diplomatischen Gemengelage der gegenüber der *Original Series* veränderten Situation gerecht zu werden versuchen: «the moral and ideological simplicities of that era had been superseded by a world of more complex political alignments.»²⁷ Zugleich wendet sich der Blick unter dem Druck neugewonnener Optionen zurück auf die eigene Serientradition und bemüht sich, diese ›gegenwartsfähig‹ zu machen.

Bereits in den 1980er-Jahren weisen zwei STAR TREK-Spielfilme auf die retrospektive Dynamik des Serienkosmos voraus und illustrieren zugleich die Komplexität des Verhältnisses von Nostalgie und Richtung. Der Titel von STAR TREK IV:

24 Produktionsdesigner John Eaves, der die Enterprise E entwarf, äußert sich zur Übereinstimmung des Designs mit dem der Voyager und über die formale Umsetzung des problematisierten Bewegungsdrangs: «Was das Profil betrifft [...] ist die Form sehr ähnlich. Ich wollte schon immer mit einer ovalen Untertasse arbeiten, die sich vorwärts bewegt, denn das erschien mir «schneller.» Anders, Lou (1997): *The making of Star Trek: Der erste Kontakt*. Königswinter 1997, S. 60.

25 «I have no belief that *Star Trek* depicts the actual future. It depicts *us, now*, things we need to understand about that.» Gene Roddenberry zit. nach Asherman, Allan (1988): *The Star Trek Interview Book*. London, S. 6.

26 Fricke, Dietmar (2000): «Raumschiff Voyager. Das Verhältnis zwischen Föderation und Borg als interkultureller Diskurs?» In: Hörnlein, Frank / Heinecke, Herbert (Hg.): *Zukunft im Film. Sozialwissenschaftliche Studien zu Star Trek und anderer Science Fiction*. Magdeburg, S. 119–132, hier: S. 127.

27 Gregory, *Star Trek. Parallel Narratives*, 168.

THE VOYAGE HOME (USA 1986, R.: Leonard Nimoy) bezeichnet eine nostalgische Bewegung. STAR TREK V: THE FINAL FRONTIER (USA 1989, R.: William Shatner) thematisiert im Gegenteil interstellares Fernweh; der Titel selbst jedoch, der auf die Eröffnungssequenz der *Original Series* zurückdeutet, ist ebenfalls von Nostalgie durchdrungen. Die Namen stehen zueinander im chiasmatischen Verhältnis von nostalgischer Rückreise als Innovation und Hinreise als nostalgischer Konvention; damit variieren sie die oben getroffene Bestimmung über die mythologische Reziprozität von *frontier* und *nostos*. STAR TREK VI: THE UNDISCOVERED COUNTRY (USA 1991, R.: Nicholas Meyer) widmet sich kaum verhüllt dem Ende des Kalten Kriegs als politischem Hauptthema der Urserie.²⁸ Die kriegerische Spezies der Klingonen, in den 1960er-Jahren stets als Sowjets identifiziert, schließt einen Friedensvertrag mit der Föderation, der von einer lagerübergreifenden Verschwörung bedroht wird. *Star Trek*-Schöpfer Roddenberry, der mit dem Drehbuch nicht einverstanden war, starb keine 48 Stunden nach einem Vorab-Screening des Films.²⁹ Sein Tod fügt sich in die Zäsur des Franchise, das sich von simplen Feindbildern zu lösen versucht und die eigene Tradition thematisiert, damit aber auch den unreflektierten Optimismus als ideologischen Kern der *Original Series* zur Disposition stellt.

Das US-amerikanische Raumfahrtprogramm der 1960er-Jahre diente nur in sehr begrenztem Maße wissenschaftlichen Zwecken und kann als Surrogat militärischer Bemühungen im Kalten Krieg gelten.³⁰ *Star Trek – The Original Series* startet 1966 fünf Jahre, nachdem die NASA – gegenüber dem Sowjet Juri Gagarin verspätet – mit Alan Shepard den ersten «freien» Menschen ins Weltall gebracht hat; anderthalb Monate, bevor die USA mit der bemannten Mondlandung im Juli 1969 ihren Konkurrenten im *space race* dauerhaft deklassieren, läuft die letzte Episode der Serie im Fernsehen, die wegen Erfolglosigkeit abgesetzt wird. Ironischerweise ereilt das reale Vorbild des Science-Fiction-Formats vier Jahre später das gleiche Schicksal, die Mondlandungen der Apollo-Mission enden «[d]ue to public apathy (expressed in declining TV ratings)»;³¹ der Flug zum Mars, ursprünglich für die 1980er-Jahre vorgesehen, wird ebenfalls gecancel. Der von Roddenberry adaptierte Optimismus der Raumeroberung ist zwar auf ein mythologisches Werkzeug der US-Politik zurückzuführen und damit ideologisch nicht so unschuldig, wie er sich gibt, die Rahmenbedingungen der 70er und 1980er-Jahre sind aber kaum sympathischer: «Thus much of the idealism – and the naïvety – of the 1960s had been

28 Leonard Nimoy, langjähriger Darsteller Mr. Spocks, äußerte gegenüber Paramount-Präsident Frank Mancuso konkrete Vorstellungen für das Projekt: «I want to do a movie about the Berlin Wall coming down in space.» Nimoy zit. nach Sarantakes 2005, S. 99.

29 Vgl. Sarantakes, «Cold War Pop Culture», 101.

30 «Apollo's appeal lay in its capacity to lift Soviet-American conflict out of the military sphere into peaceful competition, with astronauts fighting a symbolic battle, an alternative to nuclear war.» Sherry, Michael S. (1995): *In the Shadow of War. The United States Since the 1930s*. New Haven, S. 239. Vgl. auch Werth, Karsten (2006): *Ersatzkrieg im Weltraum. Das US-Raumfahrtprogramm in der Öffentlichkeit der 1960er-Jahre*. Frankfurt/Main/New York.

31 Gregory, Star Trek. *Parallel Narratives*, 168.

replaced by a more cynical and less morally defined political culture.»³² Das Space Shuttle-Programm soll der US-Raumfahrt und ihrer außen- wie innenpolitischen Wirksamkeit ab 1981 noch einmal einen Schub geben; das erste Shuttle trägt den Namen Enterprise und rollt bei seiner Vorstellung zu den Klängen der *Star Trek*-Titelmelodie aus dem Hangar.³³ Die Hoffnung auf größere Wirtschaftlichkeit des wieder verwendbaren Trägersystems erweist sich allerdings als Illusion und die Explosion der Raumfähre Challenger erschüttert das Vertrauen in die Technik der amerikanischen Raumfahrtpioniere. Nach dem Fall des Eisernen Vorhangs büßt das NASA-Programm gänzlich seine Bedeutung als außenpolitisches Machtmittel ein – dass Amerikaner und Russen ab 1995 gemeinsam auf der Mir Dienst tun reflektiert *Deep Space Nine* als Serie über eine gemeinschaftlich geführte Raumbasis.

Mitte der 1990er-Jahre schaltet *Star Trek* auch in Bezug auf die Raumfahrt als Paraphänomen zum Kalten Krieg in die Retrospektive um. So rekurriert *Voyager* wiederholt auf Topoi der NASA-Missionen und oszilliert dabei zwischen futuristischer Vor- und nostalgischer Rückschau. «One Small Step» (S6/E8, 1999) lässt im Titel Neil Armstrongs Worte beim Betreten der Mondoberfläche nachklingen und schildert am Schluss, wie die Crew der *Voyager* zum wehmütigen Klang einer Bootsmannpfeife die Gebeine eines Astronauten dem All überantwortet, der 2032 einen Flug zum Mars unternommen hat. In «Blink of an Eye» (S6/E12, 2000) wird das Raumschiff, das im Orbit eines Planeten gestrandet ist, selbst zum Ziel einer Art Apollo-Mission der Planetenbewohner, die eine bemannte Stufenrakete zur *Voyager* entsenden. Deren holografischer Doktor, der einige Zeit auf dem Planeten verbracht hat, berichtet zuvor: «There's something of a space race going on between the various states. <Who can get to the starship first with a rocket?>» Dass er die Frage Captain Janeways, ob es sich dabei um «a capsule with an astronaut or a missile with a warhead» handle, nicht beantworten kann, reflektiert eine Realität der Raumfahrtgeschichte: Als pseudozivile Behörde greift die NASA in ihrer Frühzeit auf Interkontinentalraketen zurück, deren Nuklearsprengköpfe durch Landekapseln ersetzt werden.³⁴ Diese *pharmakon*-Qualität zukunftssträchtiger Raumfahrttechnik, die aus dem Geist der Massenvernichtung geboren ist,³⁵ verarbeitet auch STAR

32 Ebd. 168.

33 Die NASA und das Weiße Haus reagieren damit auf eine Fankampagne. Vgl. Woods, Brian (2009): «A Political History of NASA's Space Shuttle. The Development Years, 1972–1982.» In: Parker/Bell, S. 25–46, hier: S. 31.

34 Vgl. Heppenheimer, Thomas A. (1997): *Countdown. A History of Space Flight*. New York u. a., S. 198 ff.

35 Für diese Doppelwertigkeit steht historisch v. a. Wernher von Braun, der als Pionier auf dem Gebiet mit Flüssigtreibstoff betriebener Raketen im Dienst des Nationalsozialismus die militärische *Aggregat 4* («V2»)-Rakete konstruiert und später als US-Bürger das Trägersystem *Saturn* für die Apollo-Missionen entwickelt. Vgl. Eisfeld, Rainer (2000): *Mondsüchtig. Wernher von Braun und die Geburt der Raumfahrt aus dem Geist der Barbarei*. Reinbek. Der Erzähler von Thomas Pynchons Raketenroman *Gravity's Rainbow* bezeichnet den entsprechenden Dualismus: «a good Rocket to take us to the stars, an evil Rocket for the World's suicide, the two perpetually in struggle.» Pynchon, Thomas (1973): *Gravity's Rainbow*. New York, S. 727.

TREK – FIRST CONTACT. Die Phoenix Zefram Cochranes ist eine umgebaute *Titan II*-Atomrakete, die als Überbleibsel des dritten Weltkriegs (ein erneuter Ost-West-Konflikt) die Hoffnungen der Menschheit auf eine utopische Zukunft ins All befördert. Mit der Offenlegung des militärisch-menschenverachtenden Kontexts des eigenen Serienursprungs erzielt der retrospektive Impetus des *Star Trek* der späten 1990er-Jahre einen bemerkenswerten Komplexitätsgewinn.

Für den begrenzten Zeitraum der Fernsehpräsenz von *Voyager* funktioniert das Konzept einer inhaltlich, v. a. aber strukturell nostalgisch orientierten Science-Fiction-Serie im *Star Trek*-Kosmos. Das Widerspiel retardierender und progressiver Kräfte im Zeichen des *nostos* sieht sich nicht mehr in der ideologischen Pflicht, den Optimismus der «new frontier» zu stützen; das Motiv der Heimreise entwickelt aus seiner retrograden Orientierung ein seriengeschichtlich fortschrittliches Modell. *Voyager* und STAR TREK – FIRST CONTACT lassen sich als Zeugnisse einer gleichsam sentimentalischen *Posthistoire* lesen, die überkommene Muster reflektiert und produktiv umwertet:

In comparison to the «innocence» of the dramatic style of the original series, the greater narrative complexity and dramatic realism of the modern series positions them as the product of an «age of experience», again mirroring the differences in sensibility between the 1990s and the 1960s.³⁶

Die bislang letzte Serie des Franchise kann sich auf diesem schmalen Grat nostalgischer Innovation nicht halten. *Star Trek – Enterprise* (2001–2005) spielt als Prequel 114 Jahre vor der *Original Series* und führt zurück in das Pionierzeitalter der Sternenreise. Mit dem Versuch, den Kontakt mit der «final frontier» gegenüber den Abenteuern Captain Kirks noch urtümlicher zu gestalten (der Captain trägt den sprechenden Namen Jonathan Archer), scheitert das nach vier Staffeln abgesetzte Projekt, dem drohenden «franchise fatigue»³⁷ des Publikums nach 14 Jahren durchgehender Serienpräsenz eine fortführende Rückschau entgegenzusetzen; offenbar überdreht es die Nostalgieschraube. Einerseits soll die neue alte *Enterprise* selbstbewusster denn je in jungfräulichen Raum vordringen, andererseits weist ihr temporaler Richtungspfeil entschlossen in die Vergangenheit. Die Serie reagiert auf eine Platznot auf dem Zeitstrahl, die sich im «Age of Experience» kaum vermeiden lässt: Die wesentlichen Ereignisse der Zukunft wurden bereits geschildert. Vorausgesetzt, dass ein einfaches Voranschreiten in der Chronologie der *Star Trek*-Diegese von den Produzenten am Beginn des neuen Jahrtausends als altmodisch empfunden wird, bleiben nur zwei Möglichkeiten: Zeitlich noch vor dem Geschehen der *Original Series* anzusetzen, was *Enterprise* erfolglos unternimmt; oder eine alternative Zeitlinie zu konstruieren, wie sie seit einigen Jahren die Geschehnisse der *Enterprise*

36 Gregory, *Star Trek. Parallel Narratives*, 23.

37 Vgl. Geraghty, Lincoln (2009): *American Science Fiction Film and Television*. Oxford / New York, S. 104 ff.

im Kino bestimmt, deren Box-Office-Erfolg nicht über die Seichtheit des Reboots hinwegtäuschen kann, das nostalgische Anspielungen auf die eigene Serien- und Filmgenealogie mit zeitgemäßen visuellen Effekten verbindet (STAR TREK, USA 2009, R.: J. J. Abrams; STAR TREK INTO DARKNESS, USA 2013, R.: J. J. Abrams; STAR TREK BEYOND, USA 2016, R.: Justin Lin).

Vielleicht folgen die aktuellen STAR TREK-Abenteuer damit schlicht dem je schon retrospektiven Wesen des Formats, das Vivian Sobchak bereits Ende der 1990er-Jahre hinsichtlich der Spielfilme diagnostiziert: «[D]espite all their ‹futuristic› gadgetry and special effects [...] the STAR TREK films are conservative and nostalgic, imaging the future by looking backward to the imagination of a textual past.»³⁸ Tatsächlich spricht einiges für diese Position, aus deren Blickwinkel sich die Auseinandersetzung mit dem Kurswechsel des Raumflugs in *Voyager* und STAR TREK – FIRST CONTACT als pointierte Allegorie der eigenen Serientradition interpretieren ließe. Vielleicht unternimmt die These aber auch einen etwas zu umfassenden Deutungsversuch, der den Blick für eine andere Erkenntnis versperrt: Nicht *Star Trek* als spezifisches Science-Fiction-Phänomen ist seit jeher vorrangig nostalgisch orientiert, sondern die Science Fiction im Allgemeinen vollzieht im untersuchten Zeitraum Mitte/Ende der 1990er-Jahre eine Kehrtwende, deren Dominanz aktuell anhält.

Dario Llinares untersucht APOLLO 13 (USA 1995, R.: Ron Howard), die filmische Umsetzung der Beinahe-Katastrophe auf der Mondmission von 1970. Bemerkenswerterweise entspricht deren Handlung der der im selben Jahr gestarteten *Star Trek*-Serie *Voyager*: Eine Raumschiffbesatzung kann nach einem Unfall ihre ursprüngliche Mission nicht erfüllen, sondern verfolgt nur noch das Ziel, zur Erde zurückzukehren; bevor ihr das gelingt, befindet sie sich so weit vom Heimatplaneten entfernt wie kein Mensch zuvor. Die akribische Rekonstruktion der historischen Ereignisse in einem Film über die Raumfahrt, gemeinhin in der Science Fiction zu Hause, bedeutet Llinares zufolge eine temporale Wendung utopischer Orientierung: «Utopia lies not in reaching for an increasingly indefinable future but returning to an imagined ideal of the past: a ‹retrotopia›.»³⁹

Neben dem üblichen kurzsichtigen Argument der Profitmaximierung bietet die Sehnsucht nach diesem Ideal einen Erklärungsansatz für die große Zahl an Remakes und Fortsetzungen, die in den letzten zwanzig Jahren den Weg ins Kino gefunden haben, insbesondere im Science-Fiction-Genre.⁴⁰ Das Kofferwort Prequel,

38 Sobchak, Vivian (1998): *Screening Space. The American Science Fiction Film*. New Brunswick, S. 277. Aktuell lassen sich ähnliche Stimmen vernehmen: «*Star Trek* – somewhat surprisingly for a science fiction franchise – has spent far less time looking forward than it has looking back.» Barrett, Michèle / Barrett, Duncan (2017): *Star Trek. The Human Frontier*. New York, S. 253. Die zweite Auflage des Buchs, die 2017 im Print erscheinen soll und deren instruktives «Supplemental: ‹getting from there to here›» (S. 253 ff.) sich ebenfalls mit nostalgischen Elementen in *Star Trek* befasst, ist partiell bereits bei *google books* einsehbar.

39 Llinares, «Idealized Heroes», 169.

40 Im Kapitel «Looking Backwards» schreibt Geraghty: «However, to say that the genre ‹in general› looked to the past rather than attempting to try something different appears to be an understatement.

2004 in den Rechtschreibduden aufgenommen,⁴¹ behauptet, die Verschränkung von Vor- und Nachzeitigkeit narratologisch zu kategorisieren; tatsächlich bezeichnet es eigentlich eine doppelte Form der Rückwendung, die sich sowohl in Bezug auf die franchiseinterne Handlung als auch auf das Franchise selbst dem Vergangenen widmet und auf die Suche nach einer räumlich oder zeitlich entrückten *arché* begibt. Zehn Jahre, bevor sich J. J. Abrams' STAR TREK-Filme entsprechend orientieren, liefert der Auftakt zur Vorgeschichte der einflussreichsten Filmreihe des Genres, STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE (USA 1999, R.: George Lucas), die Blaupause für alle folgenden Prequelprojekte.⁴² Die sonderbare Zeitform vergangener Zukunft, Triebkraft der Schubumkehr dieser Produktionen, schiebt gleichsam einer bereits getätigten Aussage über die Zukunft einen Satz im Futur II nach: Bevor sich das Geschilderte ereignen wird, wird sich bereits etwas anderes ereignet haben. «This is what Tristan Riddell refers to as <futuristic nostalgia>, in other words nostalgia for things that (at least from our perspective) haven't happened yet.»⁴³ Das Verhältnis einander widerstrebender Vektoren, dem sich dieser Beitrag v. a. in Bezug auf die räumliche Gerichtetheit des Raumschiffflugs gewidmet hat, wird mit dieser Bestimmung noch einmal in seiner temporalen Dimension erfasst: Der Rückreise des gen *frontier* navigierenden Schiffs entspricht die Sehnsucht nach dem zukünftig Vergangenen.

Gegenwärtig ist kein Ende des Trends zu Geschichten über die Vergangenheit der Zukunft absehbar. Auch für *Star Trek* behauptet er sich nicht nur im Kino, sondern zugleich im Serienformat: CBS hat für 2017 die erste Staffel von *Star Trek – Discovery* angekündigt, das den nostalgischen Zeitraum des <Davor>, der für *Enterprise* gewählt wurde, zum <Dazwischen> verkompliziert: Die Serie soll nach den Ereignissen von STAR TREK VI – THE UNDISCOVERED COUNTRY spielen, des letzten Films mit dem Ensemble der *Original Series*, aber vor jenen von *The Next Generation*.⁴⁴ Bislang ist darüber hinaus wenig über *Discovery* und sein Verhältnis zur «futuristic nostalgia» bekannt – im Interview beweist der am Projekt beteiligte Autor Nicholas Meyer (Regisseur zweier STAR TREK-Filme) zumindest ein deutliches Bewusstsein für Fragen der Richtung: «I think it's going to be a different *Star Trek*.

In fact, since 2001 there have been at least thirty remakes, homages and adaptations of classic science fiction film and television produced by Hollywood, indicating not only a sense of generic exhaustion but perhaps, more ominously, a sense of cultural obsolescence.» Geraghty, *American Science Fiction Film and Television*, 107.

41 Vgl. <http://www.duden.de/rechtschreibung/Prequel> (09.09.16).

42 Mit der Einschränkung, dass STAR WARS als Science-Fiction-<Saga>, die «a long time ago in a galaxy far, far away ...» situiert ist, bereits in den Episoden IV-VI eine Art futuristischer Vergangenheit vorstellt.

43 Barrett/Barrett (2017), *Star Trek. The Human Frontier*, 256 (vgl. Anm. 38).

44 Im November 2015 wurde erstmals über das Projekt berichtet: <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/star-trek-tv-series-works-828638> (10.09.16). Zum zeitlichen Setting vgl. die Gerüchte auf: <http://birthmoviesdeath.com/2016/04/13/the-new-star-trek-tv-show-will-be-set-before-the-next-generation> (10.09.16).

It will go in a different direction. And I think that is probably good. Because the thing that mainly troubles me about *Star Trek* is the fear of it being maybe re-treads of itself.»⁴⁵ Vielleicht folgt die nächste Serie des Franchise also ihrer temporalen Verortung im Futur II zum Trotz einer Flugbahn, auf der sich «Retrotopia» wieder verlassen lässt.

45 Nicholas Meyer im Interview mit Ryan Britt. <http://www.denofgeek.com/us/tv/star-trek/253329/exclusive-nicholas-meyer-says-new-star-trek-series-is-innovative-and-different> (10.09.16).

«Somebody forgot to terminate my program»

Individuationsprozesse zwischen Menschen und Maschinen

Der Mensch ist in den Maschinen durch das Fortbestehen der Erfindung präsent. Was den Menschen innewohnt, ist menschliche Wirklichkeit, menschliche Geste, die in funktionierenden Strukturen fixiert und kristallisiert ist. Diese Strukturen müssen im Lauf ihres Funktionierens unterstützt und aufrechterhalten werden und die größte Vollkommenheit fällt hier in eins mit der größten Öffnung, der größten Freiheit in der Funktionsweise.¹

In der Lesart des Rezensenten Gilles-Gaston Granger besteht die der Technik eigene, von Gilbert Simondon beschriebene Vervollkommnung darin, sich von einer «abstrakten» zu einer «konkreten» Maschine zu entwickeln, deren einzelne Einheiten mehr oder weniger in ein Ganzes integriert sind.² Dabei sollen beide, natürliches wie auch technisches Objekt, in einem globalen System funktionieren und sich – jedes auf seine Weise – einander annähern: «[I]n sum, the technological object approaches the natural object but by other ways than those of nature.»³ Simondon zufolge aber wehre sich die menschliche Kultur in gewisser Weise gegen technische Objekte und grenze sich bewusst gegen sie ab, obgleich diese doch als «Mediateure zwischen der Natur und dem Menschen»⁴ fungierten. Trotzdem verspüre die Mehrheit der Menschen im Umgang mit Technik einen «primitiven Fremdenhass»⁵ und behandle die Maschine dementsprechend. Dabei handele es sich jedoch um eine Fremdheit,

die Menschliches einschließt, das verkannt, verstofflicht, unterworfen ist und gleichwohl etwas Menschliches bleibt. Die stärkste Ursache für die Entfremdung in der heutigen Welt liegt in diesem Verkennen der Maschine und dies ist keine Entfremdung, welche durch die Maschine verursacht würde. Verursacht wird sie vielmehr durch die Unkenntnis, die über ihre Natur, über ihre Essenz herrscht, dadurch, dass

1 Simondon, Gilbert (2012): *Die Existenzweise technischer Objekte [Du mode d'existence des objets techniques]*, Paris: Aubier 1958]. Übersetzt von Michael Cuntz. Berlin, S. 11.

2 Granger, Gilles Gaston (1961): «Compte rendu de *Du mode d'existence des objets techniques*». In: *Le Progrès. Cahiers de l'Institut de science économique appliquée*, 10, S. 23, zit. nach Hart, John (1969): «Preface», in: Simondon, Gilbert (1980): *On the Mode of Existence of Technical Objects*. Übersetzt von Ninian Mellamphy, University of Western Ontario, i-xxiii, hier: S. xi, <http://dephasage.ocular-witness.com/pdf/SimondonGilbert.OnTheModeOfExistence.pdf> (22.10.2016).

3 Ebd., S. xii.

4 Simondon, *Die Existenzweise*, S. 9.

5 Ebd.

sie in der Welt der Bedeutungen fehlt und dass ihr Platz auf der Tafel der Werte und Begriffe, die Teil der Kultur sind, bisher leer geblieben ist.⁶

Tatsächlich scheinen Mensch-Maschine-Relationen kulturhistorisch von einer Widersprüchlichkeit geprägt, die sich darin zeigt, dass Maschinen einerseits als bloße Materialassemblagen in den Dienst des Menschen gestellt werden und ihnen jegliches bedeutungsgenerierende Potenzial abgesprochen wird, sie jedoch aufgrund ihrer z. T. feindlichen und aggressiven Intentionen andererseits eine ernstzunehmende Gefahr darstellen. Ihr gegenüber gilt es, die eigene Menschlichkeit zu schützen, indem die eigene Identität als ‚natürliche‘ (voraus-)gesetzt und der Andere oder Fremde demzufolge als Abweichung und Nicht-Natürliches bzw. Nicht-Menschliches dominiert werden kann. Wenngleich – und Simondon differenziert hier deutlich zwischen künstlerischen Produkten und Realität – niemand den aus der Science-Fiction Literatur-, der Film- oder Kulturgeschichte bekannten Robotern oder Androiden den Status einer «wahrhaftigen Wirklichkeit» oder «Innerlichkeit» zuschreiben würde, so sind doch die gleichen Menschen bereit, Maschinen «eine Seele und eine gesonderte, autonome Existenz» zu attribuieren, «die ihnen Gefühle oder Intentionen gegenüber Menschen verleihen».⁷ Trotz der Trennung zwischen Realität und filmischer Welt scheinen uns die in der Science-Fiction Serie *Star Trek – Voyager*⁸ sorgfältig ausgearbeiteten Beziehungsgeflechte zwischen den verschiedenen humanoiden einerseits und technischen Akteuren andererseits gleichwohl die im Spannungsfeld zwischen nützlicher Instrumentalisierung und (identitätsbedrohender) Gefahr aufzuspannende paradoxe Haltung gegenüber technischen Objekten wie auch die sich in der Kontinuität der Serie wechselseitig hervorbringende und – zumindest temporär – identitätsstabilisierende Verfertigung von Technik und Mensch zu manifestieren. Diese Verflechtungen sollen im Folgenden exemplarisch an den vielfältigen Relationen zwischen der humanoiden Besatzung und dem *Emergency Medical Holographic Program* (EMH),⁹ den Subroutinen für technische Evolution und menschliches Verhalten, zwischen Menschen, Maschinen und ihren Umgebungen wie dem Raumschiff *Voyager* oder der Fernsehserie *Star Trek – Voyager* selbst aufgezeigt werden (vgl. Abb. 1).¹⁰

6 Ebd.

7 Ebd., S. 10.

8 *Star Trek – Voyager* ist die vierte im *Star Trek* Universum angesiedelte Fernsehserie. Sie wurde in sieben Staffeln mit 172 Episoden von je 45 Minuten Länge produziert. Die Erstausstrahlung erfolgt in den USA von 1995 bis 2001, in Deutschland von 1996 bis 2002.

9 Das *Emergency Medical Holographic Program* (EMH) wurde erstmals in Sternzeit 2370 aktiviert und fand auf den meisten Schiffen der Sternenflotte im späten 24. Jahrhundert Anwendung. Entwickelt um in Notfällen kurzfristig auf der Krankenstation eingesetzt zu werden, kommt der sog. «Holodoktor» auf dem Raumschiff *Voyager* jedoch aufgrund des Todes des Schiffarztes 2371 in die Situation, während der siebenjährigen Reise der Crew durchgehend als *Chief Medical Officer* tätig zu sein. Von den zahlreichen Fansseiten zum «Holodoktor» seien stellvertretend nur zwei genannt: http://de.memory-alpha.wikia.com/wiki/Der_Doktor (20.9.2016) und <http://www.robertpicardo.net/holodoc/holodoc.html> (20.9.2016).

10 Eine alternative Mensch-Maschine-Relation wird vom Holodoktor selbst in der alternativen Timeline der Episode «Endgame» (S7/E25 und 26) erfunden: Es handelt sich dabei um einen «synaptic

Die komplexen Relationierungen in den soziotechnischen Assemblagen des Raumschiffs wie auch der Serie werden dabei als Individuationsprozesse oder Formwerdungen betrachtet, die gleichermaßen Humanoide wie auch Maschine(n) hervorbringen. Tatsächlich werden in dem von Simondon beschriebenen, Informationstheorie und Gestaltpsychologie verbindenden Ansatz biologische, psychologische und soziale Individuationsprozesse als verschiedene Formen eines einzigen Individuationsprinzips betrachtet. Dabei grenzt sich das Individuum nicht etwa von einer Gruppe ab, sondern wird jenseits einer vorausgesetzten Unterscheidung von Technik, Mensch und Natur in einem Zwischenraum des Mit-Seins koproduziert. Sein kontinuierliches Werden – wie auch das des ihn umgebenden Milieus – ist mithin eine kollektive Operation, bei der sich jedes Individuum aus einem präindividuellen Vorrat Singularität aneignet, sich mit-teilt.¹¹

Im Allgemeinen wird die technische Weiterentwicklung von Maschinen häufig als zunehmende Automatisierung betrachtet, die den Verzicht auf weitere Funktionen und Möglichkeiten mit sich bringt. Während diese Art der industriellen Zurichtung (auf bestimmte Zwecke) primär ökonomische Relevanz besitzt, so entspricht «die wirkliche Vervollkommnung der Maschine [...] ganz im Gegenteil dem Tatbestand, dass die Funktionsweise einer Maschine einen gewissen



1 Der holografische Doktor, gespielt von Robert Picardo

transceiver», eine Kombination aus Sender und Empfänger in einem, der es mit Hilfe eines in den Kortex der UserIn zu implantierenden neuralen Interface erlaubt, eine Verbindung zwischen dem Geist der UserIn und den Kommandocodes des Schiffs zu etablieren. Janeway bedient sich eines solchen Gerätes, um in der Zeit zurückzureisen. Später dient das Interface auch als Kommunikationsmöglichkeit mit der Borgkönigin.

11 Vgl. Simondon, Gilbert (1964): *L'individu à la lumière des notions de forme et d'information*. Paris: P.U.F.; ders. (1989): *L'individuation psychique et collective*. Paris: Aubier; ders. (2007): «Das Individuum und seine Genese». In: Blümle, Claudia / Schäfer, Armin (Hg.): *Struktur, Figur, Kontur. Abstraktion in Kunst und Lebenswissenschaften*. Zürich, Berlin, S. 29–45. Vgl. zur Mit-Teilung und Singularität: Nancy, Jean-Luc (2012): *singulär plural sein*. Zürich. Zur technischen Individuation vgl. Stiegler, Bernard (1998): «Tems et individuations technique, psychique et collective dans l'œuvre de Simondon.» In: *Intellectica* 1–2, 26–27, S. 241–256 und Schmidgen, Henning (2005): «Thinking technological and biological beings: Gilbert Simondon's philosophy of machines.» In: *Revista do Departamento de Psicologia – UFF* 17,2, S. 11–18.

Unbestimmtheitsspielraum in sich birgt». ¹² Tatsächlich ist es im Falle des ‹Holodoktors› der Voyager gerade nicht eine zunehmende Automatisierung und Spezialisierung, sondern vielmehr eine wachsende Unbestimmtheit und die Programmierung von Möglichkeitsspielräumen, die ihn als offene Maschine an andere anschließbar und Teil eines kohärenten Ensembles, einer menschlich-technologischen Ökologie werden lässt. ¹³

«[D]as Ensemble der offenen Maschinen setzt den Menschen als ständigen Organisator voraus, als den lebendigen Übersetzer der Maschinen untereinander.» ¹⁴ Dabei – so Simondon weiter – handele es sich nicht um einen Sklavenaufseher, vielmehr sei ein «ständige[r] Organisator einer Gesellschaft der technischen Objekte [von Nöten, B. O.], die seiner bedürfen, wie Musiker eines Dirigenten bedürfen» ¹⁵. Diese Regelungs- oder Regulierungsfunktion übernimmt im Falle der konzertierten Handlungen des soziotechnischen Arrangements des Raumschiffs Captain Kathryn Janeway, im Falle des holografischen Notfallprogramms die Ingenieurin B'Elanna Torres oder die ehemalige Borgdrohne Seven of Nine bzw. auf der Ebene der Serie selbst die DrehbuchautorInnen, ProduzentInnen und/oder RegisseurInnen. Eine auf dieser Ebene operierende Mensch-Maschine-Konstellation kann – so Simondon – nur erzeugen, wer die stereotype «Gebrauchsbeziehung» zwischen Mensch und Maschine aufgibt und «mitten im Milieu dieser Gesellschaft technischer Wesen lebt». ¹⁶ Dies gleiche einer kulturellen Revolution, die der aktuellen Kultur ihre regulierende Macht zurückgebe und eine «regulierende Kommunikation [...] zwischen jenen, die sie besitzen» ¹⁷, einrichte. Um dies bewusst zu machen, definiert Simondon das technische Objekt neu und zeigt seine Entstehungsmodalitäten auf, wobei er zwischen drei unterschiedlichen Zuständen oder Phasen unterscheidet: das Element, das Individuum und das Ensemble. Während die elementare Ebene – historisch im 18. Jahrhundert verankert – von Optimismus und grenzenlosem Fortschrittsglauben dominiert ist, tritt die Maschine auf der Ebene des technischen Individuums als Gegner oder Konkurrent des Menschen an bzw. setzt sich

12 Simondon, *Die Existenzweise*, S. 11.

13 Es ist anzumerken, dass im Folgenden weniger auf die technische Machbarkeit eines solchen Programms bzw. auf die Besonderheiten holografischer Bilder abgezielt wird, sondern vielmehr die in und durch die Serie verhandelten interaktionellen Beziehungsgeflechte und -gestaltung zwischen Humanoiden und technischen Objekten fokussiert wird. Dabei wird der ‹Holodoktor› im Rekurs auf Simondon in einer Art Kurzschluss häufiger als Maschine bezeichnet, obgleich es sich um eine besondere Software handelt, mit deren Hilfe eine Maschine – der Computer – Daten prozessiert. Vgl. dazu aktuelle Programme wie z. B. Holus, ein interaktives holografisches Display, das die Darstellung von dreidimensionalen Inhalten und deren Betrachtung von allen Seiten erlaubt. Freilich jedoch können sich die Darstellungen nicht – wie der Doktor – relativ frei im Raum bewegen, das Gerät muss vielmehr z. B. auf einem Tisch abgestellt werden. Vgl. <http://t3n.de/news/holus-holografisches-display-615855/> (15.9.2016).

14 Simondon, *Die Existenzweise*, S. 11.

15 Ebd.

16 Ebd., S. 12.

17 Ebd.

in einem technokratischen Exzess an seine Stelle, um die Welt (und fremde Galaxien!) zu erobern. Im technischen Ensemble, von Simondon im 20. Jahrhundert verortet, ersetzt die Informationstheorie die thermodynamische Energetik, wirkt stabilisierend und kündigt die Integration des regulativen «technischen Wesens»¹⁸ in eine gleichermaßen regulative Kultur an.

Auf der mehrjährigen Rückfahrt des Raumschiffs Voyager zur Erde – so die These – durchlebt der «Holodoktor» in wechselseitiger Abstimmung mit seinen Umgebungen (die Crew, das Raumschiff, die Serie) alle drei Phasen, um letztlich zu einem stabilisierenden Teil des Ensembles zu werden. Die Zunahme an Persönlichkeit oder «Farbigkeit»¹⁹ entspricht diesem Verständnis zufolge weniger einer zunehmenden Menschlichkeit noch einer Automatisierung denn einer technischen Qualität – der Technizität als «Vermittler zwischen Form und Stoff»²⁰ –, die das Trägerelement anschlussfähig und produktiv macht. Auf Ebene der technischen Individualität nun ist das assoziierte Milieu Träger jener Technizität, im Ensemble spricht Simondon von der Ausdehnung. Insofern ist im Folgenden auch weniger von einer teleologisch ausgerichteten Perfektionierung, denn von wechselseitigen Individuationsbeziehungen die Rede, in deren Verlauf der Doktor wie auch seine soziale (die Besatzung) und lokale Umgebung – zunächst die Krankenstation und das Holodeck, dann das gesamte Raumschiff und später, mit eigenem mobilen Emitter,²¹ alle Örtlichkeiten im Weltraum – im assoziierten Milieu verfertigt und konkretisiert werden.

Liest man nun Simondon mit Mark B. Hansen, so sind diese Art technogene-tische Verfertigungsprozesse als Mediationen des «technical life» (Hansen 2006, 300)²² zwischen einem lebenden Wesen und seiner Umgebung zu begreifen. Nun ist die Lektüre Simondon mit Hansen allerdings nicht unproblematisch, da Simondon zumindest in seinem Buch *On the Mode of Existence of Technical Objects* allein von technischen Objekten, Hansen hingegen von Leben und Lebewesen spricht. Eine Übertragung ist jedoch insofern sinnvoll, als Simondon davon ausgeht – dies belegen verschiedene Publikationen (Simondon 1964, 1989 und 2007) –, dass jedes

18 Ebd., S. 15.

19 In der ersten Drehbuchversion für die erste Episode der *Star Trek – Voyager*-Abenteuer wird der Doktor als «holographic man in a Starfleet medical uniform» bezeichnet. «He has no name for now ... but we will get to know him in time as Doc Zimmerman. His manner is colorless, dry,» Vgl. http://memory-alpha.wikia.com/wiki/The_Doctor (15.7.2016).

20 Simondon, *Die Existenzweise*, S. 66.

21 Der mobile Emitter ermöglicht Holografien, in jeder Umgebung zu existieren. Obgleich nur wenige Zentimeter lang beinhaltet das Gerät das komplette EMH-Programm und kann den Doktor projizieren, was sich ein um das andere Mal als lebensrettend erweist («Macrocosm», S3/E12, 1996, «The Gift», S4/E2, 1997, «One» S4/E25, 1998 u. a.). Der Doktor wird durch eine Zeitreise in das Jahr 1996 bzw. 2373 von dem Computermogul Henry Starling mit einem solchen Gerät ausgestattet, bis dahin ist er auf die Krankenstation und das Holodeck beschränkt (vgl. «Future's End. Part II», S3/E8). Der Doktor testet die dazugewonnene Bewegungsfreiheit nur wenige Episoden später in der Episode «Macrocosm» (S3/E12) aus.

22 Simondon würde an dieser Stelle wahrscheinlich von «Konkretisierungen» sprechen.

lebende Wesen, ähnlich dem technischen Element, eine transduktive Einheit besitzt, die es ihm erlaubt, sich in Bezug auf sich selbst zu «dephasieren». Werden ist mithin eine Dimension des Seins, die nicht auf ein substanziell präexistentes Wesen zukommt, sondern als Werden des Seins selbst zu begreifen ist (Simondon 1964, 16). Eine Holografie wie der hier zu untersuchende Doktor könnte in seinem beständigen Werden als Intermediär oder Mediateur zwischen technischem Objekt und lebendem Wesen begriffen werden, dessen (De-)Phasierungen als zunehmend verschränkte Technizität – und dies bedeutet letztlich im medientheoretischen Sinne Hansens – als «Humanisierung»²³ zu lesen sind. Damit bestätigt sich auch die Annahme, dass es sich hier nicht um eine Perfektibilisierung im Sinne des 19. Jahrhunderts – weder einer des Menschen durch technische Exteriorisierung noch der Maschine durch zunehmende Vermenschlichung –, sondern um Mediationsprozesse zwischen Menschen, technischen Objekten und ihren Umgebungen handelt, die das Leben (immer schon) als wesentlich technisches bzw. Technizität immer schon als lebendig, offen und d. h. im Werden begriffen, konstituieren. Als solcherart «lebhaft[e] Artefakt»²⁴ markiert der Doktor mithin nicht nur eine Schnittstelle zwischen verschiedenen Disziplinen und ist zugleich Praxis bzw. «lebendig» gewordene oder verkörperte Theorie, als adaptive Maschine ist er auch an der Produktion von «situierem Wissen»²⁵ über das komplexe Beziehungsgeflecht aus «Anhänglichkeit und Ablösung»²⁶ zwischen Maschinen und Menschen beteiligt, wie im Folgenden an ausgewählten Beispielen aus den sieben Staffeln der *Star Trek – Voyager*-Serie aufzuzeigen sein wird.

1 «Please state the nature of the medical emergency» – Die elementare Ebene

«Die Kompatibilität der Elemente im technischen Individuum setzt das assoziierte Milieu voraus. Das technische Individuum muss also vorgestellt und ausgedacht [...], und das heißt in seiner Eigenschaft, Gesamtheit geordneter technischer Schemata zu

- 23 Vgl. Hansen, Mark (2006): «Media Theory». In: *Theory Culture Society* 23, S. 297–306, hier: S. 300.
- 24 Vgl. McCulloch, Warren S. (1965): «Living Models for Lively Artifacts». In: David L. Arm (Hg.): *Science in the Sixties. The Tenth Anniversary AFOSR Scientific Seminar*, Albuquerque, S. 73–83.
- 25 Vgl. Müggenburg, Jan (2016, im Druck): *Lebhafte Artefakte. Eine Mediengeschichte des Biological Computer*, S. 6; vgl. ebenso Donna Haraway (1988): «Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective». In: *Feminist Studies* 14, 3, S. 575–599.
- 26 Beide Bewegungen kennzeichnen den von Michel Callon zuerst verwendeten Begriff des «attachement» als «unentwirrbare[s] Ensemble von Bindungen aus, in deren Verknüpfungen sich Präferenzen und Produkte momentweise gegenseitig definieren». (Callon, Michel (1992): «Sociologie des sciences et économie du changement technique: l'irrésistible montée des réseaux technico-économiques». In: Centre de Sociologie de l'Innovation (Hg.): *Ces réseaux que la raison ignore*. Paris, S. 53–78, hier S. 62). Zu «attachement» vgl. ebenso Hennion, Antoine (2011): «Offene Objekte, Offene Subjekte? Körper und Dinge im Geflecht von Anhänglichkeit, Zuneigung und Verbundenheit.» In: *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* 1, S. 93–109 und Latour, Bruno (2000) «Factures/fractures. De la notion de réseau à celle d'attachement.» In: Micoud, André / Peroni, Michel (Hg.): *Ce qui nous relie*. La Tour d'Aigues, S. 189–208.

sein, als konstruiert vorausgesetzt werden; das Individuum ist ein stabiles System der Technizitäten der zu einer Gesamtheit organisierten Elemente.»²⁷

«Computer, initiate the emergency medical holographic programme» – mit diesen Worten startet Fähnrich Kim in der ersten Episode der ersten Staffel das an Bord des Sternenschiffs *Voyager* installierte holografisch-medizinische Notfallprogramm («Caretaker Part I», S1/E1, 1995).²⁸ Sogleich erscheint der Doktor und fordert Kim standardmäßig auf, die Art des medizinischen Notfalls zu beschreiben: «Please state the nature of the medical emergency.» Die ursprüngliche Programmversion des auf allen Krankenstationen der Sternenschiffe installierten medizinisch-holografischen Notfallprogramms trägt die Bezeichnung *Emergency Medical Holographic Program AK-1 Diagnostic and Surgical Subroutine Omega-323*, später gab es weitere Versionen des EMH mit den Bezeichnungen Mark I-IV.²⁹ Das Programm wurde von Dr. Lewis Zimmerman³⁰ und Lt. Reginald Barclay auf der Jupiter-Station programmiert, der Speicher der physisch seinem Erschaffer ähnelnden Holografie enthält das medizinische Wissen von über 3000 Kulturen, ca. fünf Millionen Therapien und Behandlungsmöglichkeiten sowie die persönliche Erfahrung von 47 Ärzten der Sternenflotte.³¹ Zunächst lokal auf die Krankenstation bzw. das Holodeck begrenzt, erhält der «Holodoktor» im Jahr 2373 den bereits erwähnten mobilen Emittent, mit Hilfe dessen er sich zunächst auf dem Schiff und nur ein Jahr später auch auf Außenmissionen bewegen kann («Message in a bottle», S4/E14, 1998).³² 2376 übernimmt er aus Notfallgründen zeitweilig sogar das Kommando («Tinker Tenor Doctor Spy», S6/E 4, 1999).

27 Simondon, *Die Existenzweise*, S. 68.

28 Das Drehbuch selbst spricht davon, dass Captain Kathryn Janeway bei der ersten Inspektion der USS *Voyager* (NCC-74656) das Programm erstmals aktiviert, um sich nach dessen Leistungen zu erkundigen. Der Doktor erklärt seine Programmierungen und erkundigt sich, ob ein Notfall vorliegt. Da dies nicht der Fall ist und er nicht auf Smalltalk programmiert, wünscht er, deaktiviert zu werden. Janeway schaltet ihn ab und erwähnt gegenüber Patterson, dass an der Persönlichkeit des Doktors gearbeitet werden muss. («Relativity», S1/E1, 1995)

29 Vgl. http://memory-alpha.wikia.com/wiki/Emergency_Medical_Holographic_program (14.7.2016).

30 Dieser taucht u. a. in der *Star Trek – Deep Space Nine*-Episode «Doctor Bashir, I Presume?» (S5/E16, 1997) auf. Dort versucht er, das EMH durch ein *Long-term Medical Hologram* (LMH) zu ersetzen bzw. das alte Programm upzugraden.

31 Diese «Verwandtschaftsbeziehungen» zeigen sich auch in der Standardisierung der Aussage «I'm a doctor, not a ...» –, die sich von Dr. Leonard «Bones» McCoy (*Star Trek – Enterprise*), «I'm a doctor, not a fill in the blank», über Bashir (*Star Trek – Deep Space Nine*) bis zum «Holodoktor» (*Star Trek – Voyager*), «I'm a doctor, not a decorator» («The Phage», S1/E5, 1995) niederschlägt. Eine Variation dieser Aussage des «Holodoktors» findet sich auch in *STAR TREK – FIRST CONTACT*, als Schiffszärztin Crusher das EMH (ebenfalls verkörpert von Robert Picardo) aktiviert, um die die Krankenstation besetzenden Borgs abzulenken: «I'm a doctor, not a doorstop.» Im Vorsprechen für die Rolle des «Holodoktors» – so eine Anekdote – sollte Picardo den folgenden Satz sagen: «Somebody forgot to terminate my program.» Er fügte hinzu: «I'm a doctor, not a nightlight ...». Weitere Beispiele finden sich unter http://memory-alpha.wikia.com/wiki/I'm_a_doctor_not_a (15.10.2016).

32 So z. B. als der Holodoktor auf dem Sternenschiff *Prometheus* das EMH aktiviert, um zu erfahren, was mit der Besatzung geschehen ist. Dieses bezeichnet ihn als «inferior», als Typ 1 mit

Ursprünglich nicht als Ersatz, sondern lediglich als Ergänzung der medizinischen Versorgung gedacht, ist der Doktor der Voyager von Anfang an im Dauereinsatz, da sowohl Schiffsarzt wie auch Krankenschwester bereits zu Beginn der ersten Episode versterben. Doch da er lediglich als temporäres Backup-System und gerade nicht als digitale oder künstliche Lebensform konzipiert war, bringt die siebenjährige Reise der Voyager den ›Holodoktor‹ mehrfach an die Grenzen seiner Möglichkeiten bzw. bedingt die zahlreichen Versuche, dieselben auszuloten und auf die Bildung komplexer Beziehungsverhältnisse im Ensemble hin zu überschreiten.

Obgleich der Doktor davor warnt, die Notsituation, die zu seiner Aktivierung führte, zum Normalzustand werden zu lassen – «A replacement must be requested as soon as possible. I am programmed only as a short-term emergency supplement to the medical team.» («The Caretaker Part I», S1/E1, 1995) –, besteht in Krankheitsfällen jedoch kein Anlass zur Sorge, ist er doch fähig «any injury or disease» zu behandeln. Dies jedoch unter der anfänglichen technologischen Bedingung, dass seine PatientInnen sich in der Krankenstation befinden und während der Behandlung auch dort verbleiben. Als in der ersten Episode plötzlich alle verschwinden, ist der Ärger des Doktors dementsprechend groß: «This is the emergency holographic doctor speaking. I gave no permission for anyone to be transported out of Sickbay. Hello? Sickbay to Bridge.» Nicht nur, dass er keine Antwort erhält, darüber hinaus – und dies wird noch häufiger passieren – wurde versäumt, sein Programm zu beenden: «I believe someone has failed to terminate my programme. [...] Please respond.» Keine Antwort. Während der Doktor anfänglich keine Kontrolle über seine Aktivierungsroutinen besitzt, kann er von jedem Crewmitglied aktiviert oder deaktiviert werden. So betrachten die meisten Humanoiden ihn denn auch als bloßes Werkzeug, als rein funktionales Mittel zum Zweck, dessen sie sich ohne über seine Existenz nachzudenken bedienen. Das korrekte Abschalten wird dann häufig versäumt. Nun vermag das holografische Programm zwar keine Gefühle oder Empathie zu entwickeln, doch ist feststellbar, dass seine Perfektion nicht immer geschätzt und der Doktor mithin häufig aus Gesprächen der Humanoiden oder Geschehnissen auf dem Schiff ausgeklammert wird, als sei es nicht existent.³³ Dies ändert sich

«beady eyes» und «terrible bedside manner»: Der fremde Holodoktor ist ebenso ein experimenteller Prototyp wie die Prometheus selbst, während das Programm der Voyager bereits seit vier Jahren aktiv ist und – so die neuere Version – deutliche Schwächen zeige. Es ist jedoch der mobile Emittent, der den Doktor «as close to a sentient life-form as any hologram can be» rückt, außerdem: «I socialise with the crew, fraternise with aliens, have sexual relations.» «Sex? [...] We're not equipped with ...» «Let's just say I made an addition to my program.» «Maybe you could download those subroutines into my database?» «We'll see.»

33 So u. a. in den Episoden «Parallax» und «Time and Again» (S1/E3 und 4, 1995), «Someone to Watch Over Me» (S5/E22, 1998) und «Shattered» (S7/E11, 2001). In «Parallax» sprechen die Crewmitglieder Neelix, Lieutenant Commander Tuvok, Commander Chakotay und Tom Paris, der Steuermann der VOYAGER, über die limitierten Möglichkeiten des ›Holodoktors‹, während jener den von Chefingenieurin B'Elanna Torres niedergeschlagenen Lieutenant Carey verarztet. Neelix: «What about that electronic man down in Sickbay?» Tuvok: «It is an emergency medical hologram and its abilities are limited. It can only operate within the confines of Sickbay.» Paris: «Not to mention its lousy bedside

im Laufe der Serie, die zunehmend Manifestationen einer entstehenden Individualität, Gefühlslagen sowie die Lernfähigkeiten des Doktors verhandelt.

Anfänglich ist es dabei vor allem Kes, eine von Neelix auf die Voyager mitgebrachte Ocompa, die sich für die emotionale und persönliche Disposition des Doktors interessiert. Als sie ihn um Hilfe beim Aufbau ihrer Station bittet, reagiert er zunächst unwirsch: «I am not just a doctor. I've been designed with the information from 2000 medical reference sources and the experience of 47 individual medical officers. I am the embodiment of modern medicine. [...] Now I know how Hippocrates felt when the king needed him to trim a hangnail.» Gleichzeitig aber schmeichelt ihm die Anfrage, unterstellt Kes ihm doch die Fähigkeit, eine gewisse Sensibilität zu entwickeln. Wenngleich er dies zunächst auf seine Funktion bezieht – «As a medical practitioner, I require a certain sensitivity to properly address a patient.» –, so stellt Kes richtig, dass sie über ihn als «a person» spricht. «I am merely a hologram», schränkt er (noch) ein, beginnt jedoch bereits über seine Bedingungen und Möglichkeiten nachzudenken. Diese Überlegungen aber werden von einer Störung unterbrochen: Der Doktor beginnt offensichtlich zu schrumpfen, was eine rasche Computerdiagnostik bestätigt. Der Hilferuf an die Brücke verhallt unbeantwortet, die Crew ist mit anderen Dingen beschäftigt. Bevor Kes ihn verlässt, bittet der Doktor sie darum, das Programm zu beenden. Zunächst aber möchte sie seinen Namen erfragen, um ihn auch jenseits seiner medizinischen Funktionen adressieren zu können. Noch begreift er nicht: «What purpose would a name serve a hologram? [...] I guess they never thought I'd be around long enough to need one. What's your name?» «Kes.» «Kes. I'm glad I could help you today.» «Computer, end program.» Das Geräusch eines Shutdowns ist zu vernehmen und sie verlässt die Krankenstation. Erneut wendet sich der Doktor an Janeway: «May I request you activate monitor input 47? Your emergency medical holograph channel.» Doch nun steht ein medizinischer Notfall im Vordergrund, denn mehrere Crewmitglieder zeigen ungewöhnliche Symptome wie Kopfschmerzen, Muskelkrämpfe und Schwindel. Leider wurde der Doktor nicht informiert, dass sich das Raumschiff in einer Quantensingularität – der Grund für die Beschwerden – befindet. Janeway gibt das Versäumnis zu: «You're right. I'll look into linking your programme into the ship's data.» Doch plötzlich gibt es eine Erschütterung und Janeway verschwindet, ohne den Rufen des Doktors Beachtung zu schenken. Eine Vernetzung seiner mit den Daten des Schiffes findet nicht statt.

Zwischenzeitlich repariert, <transplantiert> der Doktor Neelix holografische Lungen: «Computer, activate Neelix-1...» Die Behandlung ist erfolgreich, gleichwohl bleibt Neelix fortan – ebenso wie der Doktor – räumlich an die Krankenstation gebunden und verlangt nach Unterhaltung: «Are you programmed to sing?» Der Doktor verweist mehrfach auf seine eigentliche Funktion: «I'm a holographic

projection. One with a lot of work to do. [...] I am an Emergency Medical supplement. A Supplement. That's all. I wasn't programmed for any of this. It's just ... unacceptable.» Als Kes, Neelix' Freundin, ihn für seine Leistung loben möchte, wehrt er ab: «I've only done what my program allows me to.» Doch sie besteht darauf: «You did. Not the program.» «I can accumulate and process data.» «Then I guess you'll just have to learn. Like the rest of us.» «Thank you. You've given me a lot to think about.» («The Phage», S1/E5, 1995)

Die Problematik seines Status' in der Crew sowie die Suche nach einem geeigneten Namen für den ›Holodoktor‹ werden in den nächsten Staffeln immer wieder aufgerufen. Die Entwicklung (s)einer Persönlichkeit erweist sich dabei nicht als rein softwarebasiert, vielmehr ist es die wechselseitige Adaptivität und das ›attachement‹³⁴ zwischen dem technischen Objekt und seiner (humanoiden wie auch technisch-materiellen) Umgebung – so z. B. eine weitere Vernetzung seines mit anderen Programmen, die Möglichkeit, sich selbst ein- und auszuschalten, zusätzliche Persönlichkeitssubroutinen, der Beginn freundschaftlicher Verhältnisse mit Crewmitgliedern sowie freie Wahl des Aufenthaltsortes –, die phasenweise eine zunehmende Individualität des holografischen Schiffsarztes wie auch diejenige der beteiligten technischen (die Software, die Voyager, das Drehbuch, etc.) und humanoiden Akteure (darunter vor allem Kes, Tom Paris, Kathryn Janeway, Neelix und B'Elanna Torres) hervorbringen.

2 Kristallisierung: Das technische Individuum

Simondon beschreibt den Prozess der Kristallisierung als metastabiles System, reich an Potenzialitäten wie Form, Materie und Energie. Doch weder Form noch Materie sind ausreichend, das eigentliche Prinzip der Individuation ist die Mediation oder Kommunikation zwischen verschiedenen Ordnungen von Ausmaß und Stabilisierung.³⁵ Dabei sei auch das Lebendige, so der französische Technikphilosoph, wesentlich durch eine vergleichbare Metastabilität gekennzeichnet. Doch scheidet die Individuation des Lebendigen nicht Milieu von Individuum, vielmehr handelt es sich um einen kontinuierlichen Prozess, ein Leben im stetigen Werden. Leben ist mithin nicht nur Resultat der Individuation, es ist vielmehr ein ›veritable theater of individuation‹³⁶. Eine solche, über sieben Staffeln hinweg sich vollziehende ›kristalline‹ Inszenierung programmiert das Skript im soziotechnischen Arrangement der Voyager.

Mit der Zeit spielen sich die Interaktionen mit dem und um den ›Holodoktor‹ ein, und wengleich einige der technikpessimistischen PatientInnen ihn nach wie

34 Vgl. Anm. 26.

35 Vgl. Simondon (1992): «The Genesis of the Individual». In: Crary, Jonathan / Kwinter, Sanford (Hg.): *Incorporations*. New York, S. 297–319, hier: S. 307.

36 Ebd.

vor wie ein «Hypospray» behandeln und sich hartnäckig an Kes richten, so entsteht doch langsam ein gegenseitiger Respekt. Zunehmend glaubt der Doktor dabei an das Werden (s)einer «personal nature», und so wächst auch in ihm selbst der Wunsch, einen Namen zu erhalten. Als er kurz darauf von Janeway aktiviert wird, liegt kein Notfall vor, vielmehr möchte sie mit dem Doktor sprechen und bestätigt dabei seinen bzw. unseren Eindruck: «You can't think of yourself as an EMProgram anymore. You've become a full-fledged crew member.» Dazu bedarf es keiner Umprogrammierung, nein, es sei denn, er habe neue Wünsche: «I'd like to be turned off when people leave.» «What if I gave you control over your deactivation sequence?»³⁷ Der Doktor nickt, schiebt sich vor Janeway und überlagert als holografische Projektion nahezu vollständig das Fernsehbild («Eye of the Needle», S1/E7, 1995).³⁸

Nur wenige Episoden später kämpft der «Holodoktor» auf dem Holodeck gegen das Grendel-Monster aus der Beowulf-Saga (vgl. «Heroes and Demons», S1/E12, 1995). Drei der humanoiden Crewmitglieder wurden bereits von einer unbekanntem photonischen Energiequelle in Energie umgewandelt. Da der holografische Doktor nun bereits Energie ist, erscheint er als bester Kandidat für diese – seine erste – Mission. Um das Handlungsprogramm durchzuspielen, muss er sich der Schildjungfer Freya vorstellen, wozu er freilich eines Namens bedarf: «My name is ... Schweitzer. Dr. Schweitzer.» «A Hero's name», so ihre Bewunderung bezeugende Antwort. Während des Kampfes allerdings erweisen sich fehlende Kenntnisse im Bereich von Sagen und Legenden als problematisch und der Doktor muss kämpfen, um sich zu beweisen. Seine mit der holografischen Existenzweise verbundene Unverletzbarkeit bleibt den MitstreiterInnen dabei unverständlich wie die nicht vorhandene Erinnerung an die Kindheit: Stoff – Materie? – für eine Heldengeschichte scheint «Dr. Schweitzer» schlicht (noch) nicht bieten zu können. Doch obwohl der im holografischen Programm nicht explizit vorgesehene Einsatz Probleme zeitigt, eröffnet sich dem Doktor doch zugleich ein Unbestimmtheitspielraum,

37 Im Folgenden wird sich der Doktor immer wieder «einschalten». Nachdem die Besatzung die Kritik an seinen «bedside manners» offen ausspricht, infiziert er sich selbst mit der Levodianischem Grippe, um die Effekte einer Erkrankung zu erfahren. Was er nicht weiß: Kes hat die Simulation ohne sein Wissen verlängert und zum ersten Mal verspürt er Angst und Schrecken («Parturition», S2/E3, 1995 und «Tattoo», S2/E5, 1995).

38 Es wäre sicher interessant, allein die bildliche Dimension des Hologramms im Fernsehbild zu untersuchen, gleichwohl führt dies zu weit über die hier vorgeschlagene Lektüre hinaus. Weitere Informationen zum Thema Holografie finden sich u. a. bei Rieger, Stefan / Schröter, Jens (Hg) (2009): *Das holografische Wissen*. Zürich, Berlin. Daraus aus bildtheoretischer Sicht vor allem Fahlé, Oliver: «Zwischen Bild und Ding. Holografie und die Grenze der Bildtheorie» (S. 123–135). Hier wird nicht nur auf den «neuen Raum» verwiesen, den das holografische Bild produziert, vielmehr verweist Fahlé auf die Möglichkeit des holografischen Bildes, das Sehen zu erproben und zu erforschen (vgl. S. 134f.). Wie jedoch bereits erwähnt, handelt es sich im Falle des Holodoktors um eine besondere Holografie, die in ihrer soziotechnischen Verfertigung allein im Bereich der Science Fiction existiert. Und tatsächlich wird das bildliche Potenzial des holografischen Doktors nur selten und wenn, dann als Bildstörung (im Fernsehbild), thematisiert.

der es erlaubt, fremde Informationen aufzunehmen und zu verarbeiten.³⁹ Den Status des reinen Automaten hinter sich lassend, erweist sich der ‹Holodoktor› mit-hin als ‹technisches Wesen›, das über seine funktionalen Subroutinen hinaus – Simondon würde von Berechnungs- oder Entscheidungsautomatismen sprechen –, ‹sehr weitgehende Fähigkeiten zur Umschaltung zwischen den Schaltkreisen [bzw. den Subroutinen, B. O.]› besitzt. Wenngleich diese anfänglich den ursprünglichen Unbestimmtheitspielraum einschränken, um die Funktionsweise der Maschine zu kodieren, so erweisen sie sich letztlich als ‹Freiräume›, die die Gruppierung und Übersetzung in kohärente Ensembles ermöglichen. Eine selbstständige Entscheidungsfindung hinsichtlich des Namens ist in dieser Phase des Werdens (des Doktors, der Crew, der Serie) jedoch noch nicht vorgesehen. Die Subroutinen sehen keine unabhängige Entscheidungsfindung vor, der (Eigen-)Name muss dem Doktor gegeben werden und bis dies geschieht, verbleibt er in einem ‹in-between names› (‹Nothing Human›, S5/E8, 1999).⁴⁰ Erst im Finale der Serie erfährt die ZuschauerIn, dass er den Namen des Großvaters seiner Frau Lana – Joe – angenommen habe; ein Akt, der ihn nicht nur als Subjekt adressierbar macht, sondern ihn gleichzeitig in eine Genealogie – eine (Familien-)Geschichte – einschreibt. Paris bleibt die Bedeutung gleichwohl unverständlich: ‹It took you 33 years to come up with Joe?!› (‹Endgame›, S7/E25, 2001)

In Laufe der Reise übernimmt der ‹Holodoktor› immer mehr und unterschiedliche Funktionen; in ‹Cathexis› (S1/E12, 1995) überträgt Janeway ihm gar ihre Kommandocodes. Freilich ist der Titel der Folge nicht unbedacht gewählt, bezeichnet er doch in der Psychoanalyse die Besetzung von Objekten, Personen oder Ideen mit mentaler oder emotionaler Energie. Janeways Entscheidung ist Resultat einer Bedrohung durch ein fremdes Wesen, das alle Personen – aber eben nur diese! – besetzt. Aufgrund seiner holografischen Existenz kann der Doktor nicht besetzt werden, auch wenn er zwischenzeitlich vom besessenen Tuvok deaktiviert wird und sich aufgrund eines Fehlers nicht selbst aktivieren kann. Zusehends beginnt der ‹Holodoktor› sich in seiner und durch seine Umgebung zu individualisieren und unabhängig zu machen – er kann die Krankenstation verlassen, ist erneut an einer Mission beteiligt, die über seine eigentlichen Funktionen hinausgeht –, gleichzeitig

39 Vgl. Simondon, *Die Existenzweise*, S. 11.

40 Tatsächlich verlangt er kurz vor dem Abschluss der Episode ‹Eye of the Needle› (S1/E6, 1995) erstmals nach einem Namen. Die Thematik wird in einem Dialog mit Kes variiert: ‹You claim that you're my friend but you don't even call me by my name.› ‹That's because you don't have a name.› ‹No name? That's ridiculous! I'm... My... I demand you tell me my name!› (The Swarm, S3/E4, 1996). Neben Dr. Schweitzer (S1/E12, 1995) wird der Holodoktor dann im weiteren Verlauf u. a. Shmullus (‹Life Signs›, S2/15, 1996) oder einfach Doc (‹Nothing Human›, S5/E8, 1999) genannt. Seine Freunde empfehlen darüber hinaus Namen wie Galen oder Spock, er selbst zieht Wolfgang Amadeus Mozart und Vincent van Gogh (‹Before and After›, S3/E21, 1997) vor, während seine Holohefrau ihn Kenneth nennt (‹Real Life›, S 3/E22, 1997). Wie bereits erwähnt, zeigt das Serienfinale, dass er den Namen Joe nach dem Großvater seiner Frau angenommen hat (‹Endgame›, S7/E25, 2001)

ist er jedoch als technisches Individuum an das ihm assoziierte Milieu – die Reaktivierung durch den befreiten Tuvok – als sine qua non seines Funktionierens gebunden.⁴¹ Dieses aber wird im weiteren Verlauf durch zunehmende Möglichkeiten der Selbstregulierung erweitert.⁴² So kann man mit Simondon von einem soziotechnischen Subensemble mit rekursiver Kausalität im assoziierten Milieu sprechen, da die Folgen – die künftige Autoinitiierung wie auch Deaktivierung des Doktors – auf die Ursachen – nicht-kalkulierte Aktivierung und Deaktivierung – zurückwirken.

In der dritten Staffel kommt es zu einer erheblichen Störung des EMH. Da der Doktor ursprünglich nicht für den Dauereinsatz programmiert war, ist seine Datenbank überlastet und die zunehmende Öffnung – die Übernahme immer neuer Funktionen und Verhaltensmöglichkeiten – droht, das gesamte System zu destabilisieren. Freilich könnte man das Programm reinitialisieren, dies jedoch nur um den Preis, sämtliche Erfahrungen der letzten beiden Jahre zu verlieren und den Doktor auf die «intellectual capacity of a parsnip» («The Swarm», S3/E4, 1996) zu reduzieren. Während der Doktor selbst dem Prozedere zustimmt, widersetzt sich Kes der Entscheidung. Doch kurz bevor der Doktor sich aufzulösen beginnt, wird ihm die Matrix der Diagnoseeinheit überschrieben und er «funktioniert» wieder. Anfänglich ohne Erinnerung, dann aber beginnt er zu singen – ein sicheres Zeichen der «Rückkehr» seiner gewordenen Persönlichkeit.⁴³

Nur wenig später erhält der Doktor auch seinen mobilen Emitter, mit Hilfe dessen er die Krankenstation verlassen kann («Macrocosm», S3/E12, 1996). Er erschafft das optimierte EMH-Programm 4C, im Rahmen dessen er seine Holomatrix durch weitere Persönlichkeitssubroutinen ergänzt. Darüber hinaus kriert er (s)eine «perfekte» Holofamilie, die das «real life» simulieren soll («Real Life», S3/E22, 1997). Seine Vorstellung von Perfektion aber lässt sich mit der Realität nicht vereinbaren und B'Elanna Torres ändert einige Programmelemente, was letztlich zu einem – wenngleich realistischen – Chaos führt. Auch in der Episode «Darkling» (S3/E18, 1998) erweist sich das vom Doktor selbst gewählte «Enhancement»-Programm als problematisch. Die in seine Programmmatrix geladenen Verhaltensprogramme großer WissenschaftlerInnen und KünstlerInnen verlinken sich in unvorhersehbarer Weise zu einer neuen und schwierigen «Persönlichkeit», die glücklicherweise zerstört wird, noch bevor sie den alten Doktor ersetzen kann.⁴⁴ Folgen wir Simondon, so ist die Perfektion technischer Objekte eben nicht mit zunehmender Automatisierung noch wachsender Vermenschlichung gleichzusetzen, vielmehr handelt es sich um eine «praktische Qualität»⁴⁵ als Ergebnis eines technischen

41 Vgl. Simondon, *Die Existenzweise*, S. 56.

42 Ebd., S. 67.

43 Vgl. zu seinen erworbenen Gesangesfähigkeiten auch die Episode «Virtuoso» (S6/E13, 1999).

44 Interessant ist, dass sich eine weitere Störung in der dritten Staffel («Life Signs», S2/E15, 1996) ereignet, dieses Mal jedoch nicht aus Gründen des Datenoverloads, sondern vielmehr aufgrund der amourösen Gefühle, die der Doktor der Vidianerin Danara Pel entgegenbringt.

45 Simondon, *Die Existenzweise*, S. 64.

Ensembles, das dazu gedient hat, das technische Objekt zu produzieren. Reine Datenakkumulation reicht hier ebenso wenig wie die Spezifizierung zusätzlicher Subroutinen, vielmehr ist es die wechselseitige Verfertigung von Menschen und Maschinen, die eine größtmögliche Offenheit – und gleichzeitige Fehlermöglichkeit – des soziotechnischen Ensembles erzeugt.

Im Kontext der Perfektionierung von Mensch-Maschine-Relationen spielen – so mehrfach in der Serie thematisiert – das Vergessen(-Können) wie auch Nicht-Wissen eine konstitutive Rolle für den Eindruck von «Lebhaftigkeit»,⁴⁶ d. h. kybernetische Prozesse wie Selbstorganisation, Mustererkennung und Adaptation, die sich verkörpern und mithin beobachtbar werden, machen gleichermaßen maschinelle Verhaltensweisen in der Natur wie auch natürliche in der Technik sichtbar. In diesen Kontext gehört freilich auch die Frage nach den ethischen Implikationen, die die Entscheidungen des «Holodoktors» mit sich bringen. Als die Voyager sich mit dem Massenmord auf der Equinox auseinandersetzt («Equinox. Teil I und II», S5/E26 sowie S6/E1, 1999), lädt der Doktor das EMH des fremden Sternenschiffs. Damit dieses die gegen die oberste Direktive widersprechenden Befehle ausführen konnte, wurden seine ethischen Subroutinen schlicht gelöscht. Dies stimmt den Doktor nachdenklich: «It's disconcerting that one flick of a switch turns me into Mr Hyde.» Die ethische Dimension wird erneut relevant, als Torres von einem reptilienartigen Wesen angegriffen wird und die Daten des Exobiologen Crell Moset in eine holografische interaktive Matrix geladen werden, um ihr Leben zu retten. Doch darf das andere (Lebe-)Wesen deshalb getötet werden? Janeway gibt ihre Erlaubnis für die Operation. Nach Beendigung der Operation stellt sich die Frage, ob der Exobiologe Moset zu löschen sei oder in der Datenbank verbleiben soll? Als leitender medizinischer Offizier sollte der Doktor entscheiden. Crell will feiern: «You're still wrestling with your ethical subroutines. Take my advice. It's a waste of time.» Der Doktor reagiert prompt: «Computer, delete Medical Consultant program and all related files.» («Nothing Human», S5/E8, 1999)

Als der Doktor für seine eigenen Forschungen Holoaufnahmen aller Crewmitglieder erstellt, fällt auf, dass bei Fähnrich Kim ein neurochirurgischer Eingriff auf der Basis eines vom Doktor entwickelten Verfahrens vollzogen wurde («Latent Images», S5/E11, 1998). Doch kann keiner der beiden sich erinnern. Schließlich wird festgestellt, dass Janeway das Programm des «Holodoktors» aufgrund eines schweren Programmfehlers ohne sein Wissen manipuliert hat. Gezwungen, sich zwischen zwei Patienten zu entscheiden, wählte der Doktor seinen Freund Kim, während der andere verstarb. Da eine solche Entscheidung nicht im Programm vorgesehen ist, wurde eine Feedbackschleife zwischen den ethischen und kognitiven Subroutinen des Doktors produziert, die einen schweren Programmfehler verursachte. Janeway ließ die Erinnerung an das Ereignis löschen, um den Doktor wiederherzustellen. Seven of Nine, ehemaliger Teil eines Borgkollektivs, bezweifelt Janeways

46 Vgl. Müggenburg: *Lebhafte Artefakte*.

Entscheidung, doch jene argumentiert, der Doktor sei «more like that replicator than he is like us». Seven of Nine widerspricht: «You allowed him to evolve as well. To exceed his original programming. And yet now you choose to abandon him.» Als der Doktor später zu ahnen beginnt, was passiert ist, kann er die anderen davon überzeugen, dass er wie jedes andere Wesen behandelt werden möchte. Ihn als eine Art defektes Programm zu behandeln bzw. die problematischen Erinnerungen einfach zu löschen,⁴⁷ erscheint mithin nicht (mehr) adäquat: «Here begins a new life.»⁴⁸

3 Technisches Ensemble oder: Die Holonovel als Erzählung des Lebens

Die Evolution technischer Objekte beschreibt Simondon als Vorgänge,

in denen die Kausalität von früheren Ensembles zu späteren Elementen übergeht, wenn diese Elemente in ein Individuum eingeführt werden, dessen Charakteristiken sie modifizieren, ermöglichen sie es der technischen Kausalität, von der Ebene der Elemente auf die der Individuen emporzusteigen, dann von jener der Individuen auf die der Ensembles; von dort aus steigt die technische Kausalität in einem neuen Zyklus durch eine Prozess der Fabrikation, auf die Ebene der Elemente hinab, wie sie sich in neuen Individuen, dann in neuen Ensembles erneut verkörpert. So existiert also eine Kausalitätslinie, die nicht geradlinig, sondern in einem Sägezahnmuster verläuft, weil dieselbe Realität erst in Form eines Elements, dann in Form der Eigenschaft eines Individuums und schließlich der Eigenschaft eines Ensembles existiert.⁴⁹

Von einem ursprünglich kompakten, gleichwohl nicht selbstständig aktivierbaren Zusatzprogramm mit spezifischer Funktionsbestimmung und räumlicher Begrenzung zu frei wählbaren (De-)Aktivierungsmöglichkeiten an allen Orten und in jeder Mission zeugt das Werden des «Holodoktors» von einer zunehmenden «Offenheit», die – so der Eintrag Captain Janeways – das gesamte «Ensemble» zur Revision

47 In der Episode «Message in a Bottle» (S4/E14, 1998) schlägt der Doktor dies als Bestrafung für sein Fehlverhalten noch selbst vor. Janeway aber lehnt ab: «Turn back the clock to when you were first activated?» Doch hat er die ihm zugestandene Freiheit wirklich missbraucht? Oder ist er doch nur so fehlerbehaftet wie alle anderen? «[M]aybe you've become as fallible as those of us made of flesh and blood. [...] How can I punish you for being what you are?» Überhaupt gestaltet sich die Beziehung des Holodoktors zu anderen Hologrammen stets problematisch (mit Ausnahme des von ihm selbst erzeugten und nur zeitweilig eingesetzten Hologramms Danara Pels). So auch in der Episode «Revulsion» (S4/E5, 1997), als ein anderes Hologramm sich seiner biologischen Befehlshaber entledigen möchte. Der Doktor jedoch, ein Hologramm, «who thinks like an organic», kann und will ihm nicht behilflich sein. Das andere Hologramm wird letztlich von Torres deaktiviert und der Doktor denkt nach diesem Erlebnis darüber nach, wie er seine Krankenstation «organischer», d. h. heimischer gestalten kann.

48 Vgl. hierzu auch diejenigen Entscheidungen, mit denen er Befehle und mithin den menschlichen Übersetzer Janeway umgeht. Dies beweist er in der Episode «Critical Care» (S7/E5, 1999), als er einen Humanoiden infiziert, um sich durchzusetzen. Zurück auf der VOYAGER aber plagen ihn Gewissensbisse, da er erkennen muss, dass es sich nicht um eine Fehlfunktion, sondern um seine eigene Entscheidung gehandelt hat.

49 Simondon, *Die Existenzweise*, S. 61.

bestehender Vorurteile bringt: «File Update: SD 50500. Report by Capt. K. Janeway: [...] The sum total of all these actions increasingly only leads me to examine our preconceived notions of life and learning.»⁵⁰ Das Werden des ›Holodoktors‹ ist dabei von der Emergenz soziotechnischer Infrastrukturen bestimmt, die eine zunehmende Unabhängigkeit von lokalen Kontexten (wie z. B. die Krankenstation, das Holodeck und später auch das Raumschiff) und deren spezifischen Umgebungsparametern ermöglichen. Diese wachsende Unabhängigkeit wird gleichwohl gesichert durch eine größere Abhängigkeit von (Sozio-)Techniken wie Projektionseinheiten, besonderen Subroutinen, IngenieurInnen und ProgrammiererInnen, dem mobilen Emitter oder auch freundschaftlichen sowie Arbeitsbeziehungen. Die Gruppierung der technischen Individuen zu einem Ensemble oder einer kohärenten Organisationseinheit verdankt sich dabei nicht einem größeren Automatismus der technischen Objekte oder Infrastrukturen, sondern vielmehr der menschlichen Vermittlung und Koordination durch Janeway, die die Unbestimmtheitsräume derart synchronisiert und aufeinander abstimmt, dass der größtmögliche Informationsaustausch ermöglicht wird.

Die vom Doktor im Laufe seines Werdens hinzugewonnene Fähigkeit des Singens wird von den Qomar bewundert und sie engagieren ihn, um im eilig replizierten Opernhaus aufzutreten («Virtuoso» S6/E13, 1999). Als Ticoon sich in ihn verliebt, überlegt er, die Voyager zu verlassen. Janeway zeigt sich irritiert: «You're a part of the ship.» Doch was heißt das genau? Geht es um Eigentums- und Besitzverhältnisse? «Am I a piece of equipment? [...] Shouldn't I be given the same respect as any member of this crew?» Er vergleicht sich mit Kim, der die Voyager ebenfalls verlassen hat: «You're not Harry Kim. You're an Emergency Medical Hologram.» «Then you do see me as a piece of technology. [...] Haven't I earned the right to self-determination?» Doch werden – so Janeway weiter – die Qomar auch seine emotionalen (Wartungs-)Bedürfnisse erfüllen können? Als Captain sollte sie ablehnen, «but as your friend, it wouldn't be right to stand in your way.» Warum kann er nicht an Bord der Voyager ein Individuum werden, fragt Seven of Nine. Wenn er vor Publikum singe, so lautet die Antwort des Doktors: «I feel I finally know what it's like to be made of flesh and blood.» Er fühle sich geliebt, und dies nicht für seine programmierten Fähigkeiten, «but for who I've become.» Doch dann wendet sich das Blatt erneut, Ticoon hat eine überlegene Holomatrix mit äußerlichen Qomar-Merkmalen programmiert: «I thought you wanted me?» «I did, but now I've developed a far more sophisticated piece of technology.» Die Konkurrenzfähigkeit, d. h. die Ausweitung seiner musikalischen Subroutinen, würde ihn sein neues ›Ich‹ kosten, so Torres. Der Doktor bittet Janeway, ihn wieder auf der Voyager einzusetzen: «I was a fool. I'm sorry. I'm willing to do whatever I can to rectify the situation. I'll delete my musical subroutines.» Doch: «Permission denied.» Künftig wird er – wie alle anderen – ihre Befehle befolgen ...

50 Vgl. http://www.startrek.com/database_article/the-doctor (10.10.2016).

Die Unbestimmtheit geht im Falle des ‹Holodoktors› so weit, dass Janeway – kurzfristig – die Kommandocodes auf ihn übertragen kann, um das Ensemble zu ‹retten›. Eine ‹wichtigere› Aufgabe aber zeigt sich in der Produktion der Geschichte des kohärenten Ensembles der *Voyager* wie auch der Serie selbst, die der Doktor in der siebten Staffel vorlegt (‹Author, Author›, S7/E20, 2000). Eine erste, gleichwohl fehlerhafte Version wird uns in der Episode ‹Living Witness› (S4/E23, 1999) präsentiert und letztlich durch den ‹Holodoktor› korrigiert. In der siebten Staffel dann verfasst das holografische Programm die Erzählung *Photons be Free*, die in Form einer Genesis von den heldenhaften Abenteuern eines ‹Holodoktors› auf einem Raumschiff der Sternenflotte kündigt:

In the beginning, there is darkness – the emptiness of a matrix waiting for the light. Then a single photon flares into existence. Then another. Soon, thousands more. Optronic pathways connect, subroutines emerge from the chaos and a holographic consciousness is born.⁵¹

Die Veröffentlichung der Erzählung erweist sich dann allerdings als problematisch, da die Crewmitglieder der *Voyager* im Rahmen einer Holodeckpräsentation feststellen, dass sie als – eher unangenehme – Vorbilder der fiktiven Erzählung dienen. Der zufolge behandeln sie den holographischen Doktor wie ein jederzeit ersetzbares Stück Technologie (‹You may look and act human, but that doesn't make you one.›); lediglich Seven of Nine hält zu ihm. Erst als Paris das Holoprogramm und mithin die Geschichte korrigiert, erkennt der Doktor, dass er mit seiner Darstellung Unrecht hatte, und möchte überarbeiten. Der Verleger aber verweigert seine Zustimmung: ‹According to Federation law, holograms have no rights.› Janeway beschließt zu beweisen, dass er genauso eine Person ist wie alle anderen. Wie? ‹By telling your real life story.› Es ist mithin (erst) die ‹wahre› Geschichte, die Erzählung des Lebens, die dem Doktor den Status einer Person verleiht. Und wir erinnern uns, dass der ‹Holodoktor› im Grendel-Abenteuer (noch) auf keine Heldengeschichte verweisen konnte und mithin auf die Frage nach seinem Leben zurückhaltend reagierte: ‹I never considered that I had a life.› (‹Heroes and Demons›, S1/E12, 1995) Nun aber sind es die anderen (Teile des Ensembles), die seine Geschichte erzählen und alle sagen zu seinen Gunsten aus:⁵² ‹Now we're asking that you expand that definition once more to include our Doctor. [...] The Doctor is a person, as real as any flesh and blood I've ever known›, so Janeway. Der Richter entscheidet salomonisch, so kann er ihm zwar nicht den rechtlichen Status einer

51 Vgl. ‹Author, Author›, S7/E20, 2001.

52 Interessant ist in diesem Zusammenhang auch die Darstellung zu seinen Erzeugern, d. h. auf der einen Seite Dr. Lewis Zimmermann, zu dem er ein schwieriges Vater-Sohn-Verhältnis unterhält, und zu Janeway, die ihm stets mit Rat und Tat zu Seite steht und die Rolle einer Mutter einzunehmen scheint. Während dieses Verhältnis nur selten getrübt ist, muss die Anerkennung des ‹Vaters› hart erkämpft werden (vgl. vor allem ‹Life Signs›, S2/E15, 1996).

Person zuerkennen,⁵³ gleichwohl sei offensichtlich, dass «he is no ordinary hologram, and while I can't say that he is a person, I will extend the legal definition of <artist> to include the Doctor. He may therefore control his work.» Der Doktor darf sich bzw. sein Werk kontrollieren, kann es – auch im Nachhinein – umschreiben und mithin seine eigene wie auch die Geschichte bzw. das Werden des Ensembles (mit-)verfertigen.

53 In seinem Beitrag «Regeln für die digitale Welt. Die algorithmische Person» thematisiert Udo di Fabio, Professor für Öffentliches Recht an der Universität Bonn und Bundesverfassungsrichter a.D., u. a. die Frage nach dem Recht auf Privatheit bzw. Öffentlichkeit algorithmischer Personen. Im Falle des Holodoktors, der – wie bereits erwähnt – ursprünglich nicht als digitale Lebensform konzipiert war – kann man wohl erst von Privatheit sprechen, wenn er sich eigenständig aktivieren und deaktivieren kann. Vgl. http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/der-staat-muss-die-grundrechte-in-der-digitalen-welt-sichern-14260564-p2.html?printPagedArticle=true#pageIndex_3 (15.10.2016).

«Where No Fan Has Gone Before»

Parodistische Kritik an und Aktualisierung von Trekkie-Klischees in *Futurama*

1 Einleitung

Kaum ein anderes popkulturelles Phänomen hat ein so großes Spektrum an Kultur- und Merchandise-Produkten hervorgebracht wie das US-amerikanische Science-Fiction-Franchise *Star Trek*.¹ In der 50-jährigen Geschichte von *Star Trek* erschienen neben den offiziellen, kanonischen Werken wie *Star Trek – The Original Series* (1966–1969), fünf Folgeserien und Relaunches, 13 Spielfilmen, einer Reihe von literarischen Werken, Spielzeug und anderem Begleitmaterial, auch ein Universum an Fan- und Konsumentenprodukten: Die Palette des *fan-generated-content* reicht von heterogenen Formen der Fan-Fiction, Fanzines, Enzyklopädien und Fan-Video-Games, über aufwändig organisierte und regelmäßig durchgeführte Conventions, Cosplay und LARPs, hin zu Blogs, Experten-Foren, Memes, Merchandise-Sammlerkulturen, Custom Action Figures und Brettspielen. Ein derartiger Popularitäts- und Bekanntheitsgrad sowie eine Verankerung im kollektiven (pop-)kulturellen Bewusstsein resultiert schließlich auch in einer Reihe von parodistischen Aktualisierungen und Verarbeitungen der Diskurse, Topoi sowie narrativer und ästhetischer Konventionen von *Star Trek*.² So wurde *Star Trek* beispielsweise in so unterschiedlichen Serien-Formaten wie etwa *Big Bang Theory* (seit 2007), *Bernd das Brot* (seit 2000), *The Muppets – Pigs in Space* (1978) referenziert und parodiert, in *film-spoofs* wie *GALAXY QUEST* (USA 1999) und der deutschen Filmproduktion

- 1 Jindra zufolge gibt es sogar *kein* Franchise, das hinsichtlich der offiziellen und inoffiziellen Kultur- und Franchise-Produktion mit *Star Trek* vergleichbar wäre. (Vgl. Jindra, Michael (1994): «*Star Trek* Fandom as a Religious Phenomenon». In: *Sociology of Religion*, 55 (1), S. 27–51, hier: S. 28). Wenngleich *Star Trek* als umfangreiches, beeindruckendes und internationales Kultphänomen bezeichnet werden kann, so lässt sich diese Aussage derart stark verallgemeinert im Vergleich zu konkurrierenden Franchises wie *STAR WARS* nicht treffen. Vermutlich ist hier Kozinets genauer, wenn er *Star Trek* als «the most successful and lucrative cult phenomenon in television history» bezeichnet. (Vgl. Kozinets, Robert (2001): «Utopian Enterprise: Articulating the Meanings of *Star Trek*'s Culture of Consumption». In: *Journal of Consumer Research*, 28 (1), S. 67–88, S. 67).
- 2 Zudem lässt sich auch ein wachsendes Interesse an *Star Trek* von Seiten des akademischen Diskurses erkennen. So verzeichnet Jindra Ansätze aus unterschiedlichsten geisteswissenschaftlichen Forschungsgebieten wie etwa der Philosophie, strukturalistischer und psychoanalytischer Film- und Fernsehwissenschaft, Soziologie und Kulturwissenschaft (vgl. S. 28) – eine Liste, die mit Blick auf die Gegenwart zudem durch die Gender und Fan Studies ergänzt werden kann (Jindra, «*Star Trek* Fandom», S. 28).

(T)RAUMSCHIFF SURPRISE – PERIODE 1 (D 2004), literarischen Werken wie den *Star Wreck*-Romanen (1992–2012) oder auch in der Hustler Porno-Video-Produktion *THIS AIN'T STAR TREK XXX* (USA 2009).

Auffällig häufig lassen sich parodistische Referenzen auf *Star Trek* in der Science-Fiction-Cartoon-Serie *Futurama* (1999–2013) finden, deren Schöpfer, Matt Groening, bekannterweise ein *Star Trek*-Fan oder zumindest ein Connaisseur von *Star Trek – The Original Series* ist.³ Grundsätzlich bezieht sich *Futurama* auf ein ausgedehntes Archiv popkultureller bzw. film- und fernsehgeschichtlicher Referenzen, die sich hauptsächlich aus den Genre- und Mediendiskursen der utopische Literatur sowie Science-Fiction-Filmen und -TV-Serien speisen.⁴ Die *Original Series* ist jedoch «far and away the most important source of science fictional material for *Futurama*».⁵

Die (Film)Parodie als Genre ist in erster Linie durch einen humoristischen Unterhaltungscharakter gekennzeichnet, der sich auf die ironische und reflexive Überzeichnung von Charakteren, Settings sowie generischen, narrativen und ästhetischen Konventionen zurückführen lässt, mit welchen das Gros der ZuschauerInnen vertraut ist.⁶ Gleichmaßen können jedoch gewisse popkulturhistorische Insider- oder Expertengruppen – von Linda Hutcheon als «sophisticated subject[s]»⁷ bezeichnet – durch das Dekodieren bzw. Wiedererkennen von bestimmten Referenzen, Anspielungen und Zitaten zusätzliche Bedeutungsebenen generieren, was eine «more in-depth entertainment experience»⁸ erlaubt. Während die *Star Trek*-Referenzen in *Futurama* größtenteils eben solche «insider jokes»⁹ sind, die mit Chatmans (1980) Terminologie als für die Logik des Plots irrelevante «satellites»¹⁰ bezeichnet werden können, bezieht sich die Haupthandlung der Episode «Where No Fan Has Gone Before» (S4/E11, 2002) hauptsächlich auf das *Star Trek*-Universum.¹¹

3 Hinzuzufügen ist, dass der Autor der Folge «Where No Fan Has Gone Before», David A. Goodman, ebenso ein ausgewiesener *Star Trek*-Fan ist und vier Episoden der Serie *Star Trek – Enterprise* (2001–2005) geschrieben hat. Vgl. Wilkins, Brian (2013): «Exclusive: Interview With David A. Goodman on «Star Trek Federation: The First 150 Years»». In: *TrekNews.Net*, 24.01.2013, <http://www.treknews.net/2013/01/24/david-goodman-star-trek-federation-interview/> (17.10.2016).

4 Vgl. Geraghty, Lincoln (2009): *American Science Fiction Film and Television*. Oxford und New York, S. 114.

5 Booker, Keith (2006): *Drawn to Television: Prime-Time Animation from The Flintstones to Family Guy*. Westport, CT, S. 120.

6 Vgl. Gehring, Wes (1988): «Parody». In: Ders. (Hg.): *Film Genres*. New York u. a., S. 145–163.

7 Hutcheon, Linda (1985): *A Theory of Parody. The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. Urbana und Chicago, S. 94.

8 Hanna, Bridget Julie (2014): «That's so Meta!» Allusions for the Media-Literate Audience in *Community* (and Beyond). In: Lee, Ann-Gee (Hg.): *A Sense of Community. Essays on the Television Series and its Fandom*. Jefferson, NC, S. 138–151, hier: S. 145.

9 Ebd.

10 Vgl. Chatman, Seymour (1980): *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell, S. 53–54.

11 Wie David A. Goodman erläutert, gilt auch in diesem Fall, dass die an Insider gerichteten Referenzen in Form von «satellites» in die narrative Struktur der Folge eingebettet wurden: «I

Wie der Titel¹² erraten lässt, verarbeitet die Episode den Diskurs um *Star Trek*-Fandom, was sich gleichermaßen in Kritik an und Aktualisierung von ‚Trekkie‘-Klischees manifestiert und ein Spannungsfeld zwischen parodistisch-selbstreflexiven Verweisen auf popkulturelles Expertenwissen und ironischer (Re-)Produktion von geläufigen Fan-Stereotypen generiert.

2 *Futurama* und *Star Trek*

Von Matt Groening und David X. Cohen produziert und den Executives bei 20th Century Fox als «the *Simpsons* in the future»¹³ angeboten, ähnelt *Futurama* zwar aufgrund der unverkennbaren Cartoon-Ästhetik und dem Modus der «metatheatrical playfulness»¹⁴ seiner Vorgänger-Serie. Die Verlagerung der Handlung in ein futuristisch-utopisches Setting eröffnet jedoch narrative Möglichkeitsräume, die Groening bei der Produktion von *The Simpsons* verwehrt blieben: «A major ambition in assembling *Futurama*», Mr. Groening said, «was to create a sort of dream show, to get it all right without anxieties or compromises. *Futurama* was an attempt to see if we could duplicate some of the fun and have none of the headaches of *The Simpsons*».¹⁵

Die Sci-Fi-Sitcom erzählt die Geschichte des deprimierten New Yorker Pizzaboten Philip J. Fry, der sich am Silvesterabend des Jahres 1999 versehentlich selbst in kryostatischen Tiefschlaf versetzt und 1000 Jahre später im New York der Zukunft bzw. «New-New York» wieder erwacht. In der hochtechnologisierten, kapitalistischen Zukunftswelt des 31. Jahrhunderts – die sich mittlerweile u. a. Menschen, Außerirdische, Roboter und Mutanten teilen – findet Fry ironischerweise eine Anstellung bei seinem einzigen noch lebenden Verwandten, Professor Hubert J. Farnsworth, der den interplanetarischen Lieferdienst Planet Express führt. Zum Personal des Lieferdiensts und den Protagonisten der Serie gehören die einäugige Mutantin Turanga Leela, der kleptomatische und lasterhafte Roboter Bender Bending Rodriguez, der inkompetente, krustentierartige außerirdische Arzt John Zoidberg, die Physik-Doktorandin Amy Wong sowie der jamaikanische Buchhalter Hermes

wanted the episode to have as many references to the original series as possible, but not so many that someone who didn't know *Star Trek* couldn't watch it» (Wilkins, «Exclusive Interview»).

- 12 Der Titel ist bereits selbst eine parodistische Anspielung auf die zweite Pilotfolge von *Star Trek – The Original Series* («Where No Man Has Gone Before», 1966) sowie ein Verweis auf Captain James T. Kirks (William Shatner) einleitende Worte zu Beginn jeder Folge: «The final frontier. These are the voyages of the starship Enterprise. Its five-year mission: to explore strange new worlds, to seek out new life and new civilizations, to boldly go where no man has gone before».
- 13 Ortvéd, John (2009): *Simpsons Confidential: The Uncensored, Totally Unauthorised History of the World's Greatest TV Show by the People that Made it*. London, S. 178.
- 14 Ebd.
- 15 Sterngold, James (1999): «Bringing an Alien and a Robot to Life; The Gestation of the *Simpsons'* Heirs». In: *The New York Times*, 22.7.1999, <http://www.nytimes.com/1999/07/22/arts/bringing-an-alien-and-a-robot-to-life-the-gestation-of-the-simpsons-heirs.html>. (12.10.2016).

Conrad. Den Aufhänger eines Großteils der Folgen bildet ein jeweils neuer Lieferauftrag, der das Planet Express Ship – zumeist mit kurioser Fracht – auf entfernte, exotisch wirkende Planeten führt, auf denen Fry und die Planet-Express-Crew in bizarre Abenteuer verstrickt werden. Bereits dieser narrative Kniff weist Analogien zum konventionellen Handlungsmuster der *Original Series* auf, in der die Erkundung extraterrestrischer Planeten, Wesen und Gesellschaftsformen durch die ethnisch diverse Crew zumeist zum zentralen narrativen Konflikt führt.

Darüber hinaus referiert *Futurama* auf eine Reihe von Motiven und parodiert Charaktere der *Original Series*. So ist etwa der selbst ernannte Womanizer Zapp Brannigan, Captain der Nimbus, 25-Sterne-General und Mitglied der Democratic Order of Planets (DOOP) als überzeichnete Version des Captain der Enterprise zu verstehen, «a sort of sleazy, swaggering, overweight version of *Star Trek's* Captain Kirk». ¹⁶ Analog zur Obersten Direktive der Planetenföderation in *Star Trek* verbietet die DOOP Brannigan den Eingriff in (unterentwickelte) außerirdische Zivilisationen. Ungleich Kirk, der auf einigen der Erkundungsmissionen der Enterprise diese Regel teilweise aus moralischen, aber mitunter auch aus nicht nachvollziehbaren (egozentrischen) Gründen brechen muss, ¹⁷ erscheint der arrogante, inkompetente und leicht zurückgebliebene Brannigan hinsichtlich der Interventionsregel als vollkommen gleichgültig. Auch Kirks häufige Techtelmechtel mit außerirdischen Damen finden in Brannigans prahlerischen, chauvinistischen Ausbrüchen und seinen (zumeist erfolglosen, da an sexuelle Belästigung grenzenden) Annäherungsversuchen ihr parodistisches Pendant.

Während mit Brannigan auf ein gewisses etabliertes und in *TOS* rekurrerendes Charakter-Profil bzw. Handlungsmuster verwiesen wird – «the James T. Kirk-style of interplanetary social and sexual arrogance» ¹⁸ –, referiert *Futurama* auch auf Serientitel von *TOS*: Die 15. Episode der 2. Staffel von *Futurama* mit dem Titel «The Problem with Popplers» (2000) bezieht sich etwa auf die legendäre Folge «The Trouble With Tribbles» – 1967 ebenfalls als 15. Episode der 2. Staffel von *TOS* ausgestrahlt. Ironischerweise ist das Problem mit den außerirdischen Fellknäueln (Tribbles), dass sie durch ihr exponentielles Wachstum den Betrieb der *Enterprise* gefährden, während die als Delikatesse gehandelten Larven der Omricronier (Popplers) unter Verdacht stehen, schützenswert zu sein, da deren Population zu rapide abnimmt.

Neben solchen weniger offensichtlichen *Star Trek*-Referenzen, deren Dekodierung einen höheren Grad an Involvierung in Expertenwissenskulturen verlangt, können einige Folgen von *Futurama* als Parodien von konkreten, individuellen *TOS*-Folgen verstanden werden. In «Why Must I Be a Crustacean in Love» (S2/E5, 2000) begleitet die Planet-Express-Crew zum Beispiel Dr. Zoidberg zu dessen

16 Booker, *Drawn to Television*, S. 116.

17 Vgl. Farrand, Phil (1994): *The Nitpicker's Guide for Classic Trekkies*. New York, S. 148; 186; 192; 209; 215.

18 Perlmutter, David (2014): *America Toons*. In: *A History of Television Animation*. Jefferson, NC, S. 243.



1–2 links: Fry und Zoidberg im Kampf um Leben und Tod; rechts: Spock gegen Kirk

Heimatplaneten Decapod 10, wo dieser aufgrund seines Sexualzyklus an den für seine Rasse charakteristischen Paarungsritualen teilnehmen muss. Parodiert wird hier die ikonische *Star Trek*-Folge «Amok Time» (S2/E1, 1967), in der Mr. Spock, auf dieselbe Weise wie Zoidberg in *Futurama*, der *Enterprise*-Crew zunächst durch sein sonderbares, irrationales Verhalten auffällt und von Kirk schließlich verlangt, auf seinen Heimatplaneten Vulkan transportiert zu werden, um an seiner Paarungs- bzw. Hochzeitszeremonie teilzunehmen. Den Höhepunkt beider Folgen bildet der Kampf um Leben und Tod – im Falle von «Amok Time» zwischen Kirk und Spock und mit entsprechenden traditionellen vulkanischen Waffen, in *Futurama* zwischen dem Krustentier Zoidberg und Fry, dessen Waffe der Wahl ein Hummerkacker ist.

Letztendlich lässt sich das sozialpolitische bzw. gegenwartskritische Potenzial, das durch *Futuramas* utopisches bzw. bisweilen dystopisches Setting ermöglicht wird, ebenfalls in Referenz zur *TOS* sehen, die sich als «social-political allegory»¹⁹ bezeichnen lässt – wenn auch im Modus der Parodie bzw. Satire:

Indeed, despite the high-tech nature of the future society of *Futurama*, in most ways very little has changed since Fry left his own world in 1999. Thus, the satire of the series is clearly aimed at our own contemporary world, and *Futurama* has no particular interest in imagining what the future might actually be like – indeed, it projects a future designed specifically to satirize our own present.²⁰

3 «Where No Fan Has Gone Before»: Subkulturelle Vergemeinschaftung und Fandom als Religion

Dass *Star Trek* jedoch nicht nur als paratextueller Referenzrahmen fungiert, der einer gewissen Zuschauerschaft eine «more in-depth entertainment experience» ermöglicht, sondern für die Kultur und Geschichte der diegetischen Welt von

19 McCrossin, Trip (2016): «Two Kirks, Two Rikers». In: Decker, Kevin S. / Eberl, Jason T. (Hg.): *The Ultimate Star Trek and Philosophy: The Search for Socrates*. Malden, MA, S. 162–171, hier: 162.

20 Booker, *Drawn to Television*, S. 115.

Futurama eine zentrale Rolle spielt, wird bereits in der ersten Folge der Serie (1999) angedeutet. Auf der Flucht vor Leela, versucht Fry sich in einem Kopfmuseum zu verstecken, einem Ort, an dem die Köpfe von bedeutenden Celebrities, Schwerverbrechern und Politikern im lebenserhaltenden Milieu eines Fischglases archiviert werden. In der Eingangshalle des Museums, auf einem Podest in deutlich räumlich-zentraler Position und in Abgrenzung zu den anderen in Regalen befindlichen Köpfen, wird Fry von Leonard Nimoy's Kopf (Mr. Spock) mit den Worten «we share our wisdom with those who seek it» begrüßt, wodurch sich Nimoy/Spock bereits hier als «one of the crucial figures in the history of the future world of the series»²¹ andeutet.²²

In «Where No Fan Has Gone Before» wird dieser diegetisch-historische Zusammenhang schließlich erläutert. Die Folge wird gerahmt durch Frys, Leelas und Benders Prozess vor dem durch Zapp Brannigan geführten Kriegsgericht,²³ in dem sie beschuldigt werden, den verbotenen Planeten Omega 3 betreten zu haben.²⁴ Zusammen mit den als Zeugen geladenen Köpfen der Mitglieder der Original Cast von *TOS* – William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley (Dr. McCoy), Walter Koenig (Chekov), Nichelle Nichols (Uhura) und George Takei (Sulu)²⁵ – wird der Umstand dieses Ereignisses über Rückblenden von der Planet-Express-Crew erläutert: Im Jahre 3000, so muss der leidenschaftliche *Star Trek*-Fan Fry durch die Äußerung der verbotenen Worte «Star Trek» feststellen, ist jegliche Form von Erwähnung, Vertrieb oder Besitz von *Star Trek*-Franchise und -Merchandise gesetzlich strengstens untersagt. Der Grund hierfür ist, dass sich die *Star Trek*-Fangemeinde im 23. Jahrhundert aus einem losen Verband von «Nerds with skin problems» zu einer eigenständigen, institutionalisierten Religion entwickelt hatte und nachdem die Regierungen von einer Nation nach der anderen von dieser Bewegung bedroht wurde, reagierten diese mit dem absoluten Verbot von *Star Trek* und der Exekution eines Großteils seiner Anhänger, indem sie diese in Vulkane stoßen ließen («the method most suitable for virgins»). Schließlich wurden auch die «heiligen Texte» – die Videobänder aller 79 *TOS*-Folgen sowie die ersten sechs *STAR TREK*-Filme – in die verbotene Welt Omega 3 geschossen. Einige hundert Jahre später verlassen auch die Köpfe der Original Cast die ihnen nun feindselige Erde, um bei den verbannten

21 Ebd.

22 Möglicherweise lässt sich Nimoy's bzw. Spock's zentrale Position im Kopf-Museum auch als weit gefasste Referenz an die *TOS*-Folge «Spock's Brain» (S3/E1, 1968) lesen, in der Spock's hochentwickeltes Gehirn von einer außerirdischen Rasse chirurgisch entfernt, in einem Aufbewahrungsbehälter konserviert wird und die Regulierung eines gesamten Planeten übernimmt.

23 Die Rahmenhandlung sowie die Tatsache, dass Fry zunächst in einem Rollstuhl sitzend lediglich durch Morsezeichen seine Verteidigung kommuniziert, parodiert das Verhör des bewegungsunfähigen Fleet Captain Christopher Pike im Kriegstribunal der *TOS*-Doppelfolge «The Menagerie» (S1/E11/12, 1966).

24 Dies kann als Referenz zur *TOS*-Pilotfolge «The Menagerie» gelesen werden, in der Spock den Kurs der Enterprise auf den verbotenen Planeten Talos IV setzt.

25 Die Köpfe der *Star Trek*-Crew werden von der Original Cast der *TOS* synchronisiert.

Videobändern auf Omega 3 zu leben, mit Ausnahme von Leonard Nimoy, der seinen Mietvertrag nicht kündigen wollte, und James Doohan (Scottie), der nach einer Reihe von «musical reunions» ausstieg. Als Fry vom Schicksal seiner geliebten Serie erfährt, entführt er Nimoy aus dem Kopfmuseum und überzeugt die Planet-Express-Crew davon, die verbannten Tapes zurückzuholen und der Welt *Star Trek* wieder zugänglich zu machen. Auf Omega 3 dann, einem Planeten, der wie eine Collage klassischer *TOS*-Sets anmutet, erfährt der Lieferdienst, dass die Original Cast vom selbsternannten größten *Star Trek*-Fan des Universums festgehalten wird: Mellvar, «Seer of the tapes! Knower of the episodes!» Das nerdige Energiewesen, so stellt sich heraus, hat sich durch die Sichtung der verbannten Episoden ein enzyklopädisches Wissen über *TOS* angeeignet und eine fanatische Leidenschaft für dieses entwickelt – Mellvar ist ein «Trekkie», ein absoluter *Star Trek*-Fan. In seiner Action Figuren-Sammlung, die aus den Köpfen der Original Cast besteht, für die er neue Körper geschaffen hat, fehlt nur noch Spock. Umso erfreuter ist er, als dieser mit der Planet-Express-Crew zusammen auf Omega 3 erscheint – nun kann Mellvar endlich die ultimative *Star Trek*-Convention starten, die er seit unzähligen Jahren vorbereitet. Schließlich lässt er die Enterprise-Crew und die Planet-Express-Besatzung in einem Duell bis auf den Tod gegeneinander antreten.²⁶

«Where No Fan Has Gone Before» greift hauptsächlich zwei ineinandergreifende Diskurse auf, die sowohl in der populären Kultur als auch im Kontext der wissenschaftlichen Beschäftigung mit (*Star Trek*-)Fandom Aufmerksamkeit erlangten: zum einen jener um extreme Formen von Fandom, die sich strukturell mit Religionen bzw. bisweilen religiösem Fanatismus vergleichen lassen und zum anderen das Motiv des versessenen (männlichen) Nerds, dessen *Fanatismus* die Grenze zwischen Fiktion und Realität verschwimmen lässt.

Der narrative Kniff, das Verbot von *TOS* in *Futuramas* diegetischer Zukunftswelt als Ausgangspunkt der Handlung der Folge zu setzen, lässt sich als Verarbeitung und parodistisch-ironische Übersteigerung der Diskurse um die zahlreiche und hingebungsvolle Anhängerschaft der Fernsehserie lesen. Einer empirischen Studie von 1994 zufolge,²⁷ bezeichnen sich 53% der US-amerikanischen Bevölkerung als *Star Trek*-Fans, was nicht zuletzt auf den immensen «cultural impact»²⁸ der Serie hinweist. Gleichzeitig müssen hier unterschiedliche Grade an Hingabe und Kennerschaft unterschieden werden. Mit 79 Folgen zuzüglich der entsprechenden Spielfilme, kann *TOS* als recht umfangreicher Korpus bezeichnet werden, insbesondere wenn man zusätzlich in Betracht zieht, dass einige Fans auch Paratexte und den inter- und intratextuellen Aspekt der Serie – den Verweis auf und die

26 Auch hier wird wieder das Motiv der Besatzung, die durch eine außerirdische Rasse zum tödlichen Duell gezwungen wird – wie etwa in «Amok Time» oder «Arena» (S1/E18, 1967) – parodiert. Mellvar antwortet auf Benders Frage «Where'd you get an idiotic idea like that?» mit einer Demonstration seines enzyklopädischen *TOS*-Wissens: «Episodes 19, 46, 56 and 77».

27 Vgl. Kozinets, «Utopian Enterprise», S. 69.

28 Ebd.

Verarbeitung von popkulturellen und weltliterarischen Motiven und Topoi sowie die Referenzbezüge zwischen unterschiedlichen TOS-Folgen – zum Archiv der jeweiligen Fan-Kulturen zählen. In dieser Hinsicht kann der entsprechende (Frei-) Zeitaufwand, der für die Rezeption und die Recherche betrieben wird, individuell stark variieren – selbiges gilt für das angeeignete Expertenwissen sowie resultierende Fan-Vergemeinschaftungen: «Exemplifying a cultural phenomenon, *Star Trek* fans run the gamut from common-place mainstream viewers to highly devoted members of an alternative subculture».²⁹

Die subkulturellen Formen der Vergemeinschaftung von *Star Trek*-Fans, die spezifischen kulturellen Praxen sowie damit einhergehende ethische bzw. soziale Wertesysteme wurden vielfach mit religiösem Dogmatismus verglichen.³⁰ So konstatiert beispielsweise Michael Jindra, *Star Trek* «fandom has strong affinities with a religious-type movement».³¹ *Star Trek*-Fandom weise mit religiösen Gemeinschaften vergleichbare soziale, kulturelle und mitunter institutionelle Strukturen auf – Fans teilten einen Ursprungsmythos, entwickelten hohe Grade an Organisation und hätten diverse Glaubensbekenntnisse. In «Where No Fan Has Gone Before» wird dieser Parallelisierung auf die Spitze getrieben, indem der Unterschied zwischen Religiosität und Fan-Kult vollständig aufgelöst wird. Im 23. Jahrhundert ist *Star Trek* nicht mehr nur mit einer Religion vergleichbar, *Star Trek* ist eine offizielle Religion geworden bzw. die Weltreligion schlechthin: Im Rahmen von Frys Verhör wird von Uhurua eine Kurzdokumentation – offenbar ebenfalls ein VHS-Tape – über die «*Star Trek* Wars» vorgeführt, in dem die Reichweite der religiösen Gemeinschaft verdeutlicht wird: Die kostümierten AnhängerInnen finden sich in der «Church of Trek» in regelmäßigen, an christliche Gottesdienste erinnernde heilige Messen zusammen, in denen ein Priester in goldener Sternflotten-Robe³² über die heiligen Texten (der TOS) predigt und zum Glaubensbekenntnis aufruft: «...and Scottie beamed them to the Klingon ship, where there would be no tribble at all»³³, was mit «all power to the engines» von der Gemeinschaft beantwortet wird.

Das Motto der Church of Trek – «The Sci-Fi religion that doesn't take all your money» – spielt nicht nur auf die oftmals als kommerziell orientiert bezeichnete

29 Ebd., S. 67.

30 Z. B. Jindra, Michael (2000): «It's About Faith in Our Future: *Star-Trek*-Fandom as Cultural Religion». In: Forbes, Bruce D. / Mahan, Jeffrey H. (Hg.): *Religion and Popular Culture*. Berkeley u. a., S. 165–179; Porter, Jennifer E. / McLaren Darcee (1999): *Star Trek and Sacred Ground: Explorations of Star Trek, Religion, and American Culture*. Albany.

31 Jindra, «*Star Trek* Fandom», S. 28.

32 Die goldene Sternflotten-Uniform wird in TOS dem Zuständigkeitsbereich Kommando und Navigation (z. B. Captain Kirk oder Lieutenant Sulu) zugeordnet, die blaue der Wissenschaft und Medizin (Mr. Spock und Dr. McCoy) und die rote der Technik, Kommunikation und Sicherheit (z. B. Scotty). Der bekannte *running gag*, der mit dem Farbcode der Uniformen verbunden ist – wer eine rote Uniform trägt, stirbt – wird auch in «Where No Fan Has Gone Before» parodiert: Der *redshirt*-Charakter Welshie, James Doohans Nachfolger in der Zukunftswelt *Futuramas*, stirbt bereits wenige Momente nach seiner narrativen Einführung durch Mellvars Todesstrahl.

33 Referiert wird hier die Handlung der TOS-Folge «The Trouble With Tribbles».



3–4 links: Church of Trek; rechts: Priester in goldener Sternflotten-Robe

Scientology an,³⁴ die vom Science Fiction Autor L. Ron Hubbard gegründet wurde, sondern auch auf die in Fan-Kulturen zu beobachtende Verschiebung von *Star Trek* als Konsumprodukt hin zu einem utopischen Selbst- bzw. Gesellschaftsentwurf: «Legitimizing articulations of *Star Trek* as a religion or myth underscore fans' heavy investment of self in the text. These sacralizing articulations are used to distance the text from its superficial status as a commercial product».³⁵ Kozinets zufolge wird *Star Trek* in bestimmten Fan-Kontexten zum «conceptual space» umfunktioniert, «in which to construct a sense of self and what matters in life».³⁶ In dieser Hinsicht kann *Star Trek*-Fandom als utopisches Refugium für soziale Außenseiter konstruiert werden, die sich als «alienated and disenfranchised»³⁷ verstehen wollen und in ihrer (mit-)geteilten und praktizierten *Leidenschaft* in Fan-Verbänden in Beziehung zu Gleichgesinnten eine Form von *communitas* bzw. eine heilige Kommunion erfahren.³⁸ Kozinets beobachtet in diesem Zusammenhang auch die Aneignung und Praktizierung spezifischer ethischer und sozialer Wertesysteme, einer Lebensphilosophie sowie positiver «role models», die sich direkt auf den diegetischen Gesellschaftsentwurf bzw. die obersten Direktiven der Planetenföderation beziehen ließen:³⁹ «Many fans employ Roddenberry's utopian articulations to express their attraction to *Star Trek* consumption, using energetic and politically charged images that position the text's images against the imperfections of the extant social world».⁴⁰ Dieser Diskurs, sowie das damit einhergehende Unverständnis von Seiten einer weniger *Star-Trek*-affinen Öffentlichkeit, spiegeln sich

34 Vgl. Booker, *Drawn to Television*, S. 121.

35 Kozinets, «Utopian Enterprise», S. 67.

36 Ebd.

37 Ebd., S. 71.

38 Ebd., S. 73.

39 Vgl. ebd., S. 71–73.

40 Ebd. S. 71. Einer von Kozinets interviewten Fans erklärt beispielsweise: «[*Star Trek*] was the symbol of a world where there was no racism, poverty, deformity, idiotic nationalism, or political injustice ... we fen [plural for fan] have put much of our energy into it, and into making the world a little more like the Federation which we admire so much» (ebd.).

in einem Dialog über die Relevanz der *TOS*-Tapes zwischen Fry, Leela und Leela wider:

LEELA: You can't go to Omega 3; it's forbidden! I forbid you!

FRY: But we have to! The world needs *Star Trek* to give people hope for the future.

LEELA: But it's set 800 years in the past!

BENDER: Yeah, why is this so important to you?

FRY: 'Cause it taught me so much. Like how you should accept people, whether they be black, white, Klingon or even female. But most importantly, when I didn't have any friends, it made me feel like maybe I did.

LEELA: Well, that is touchingly pathetic. I guess I can't let you go alone.

Mellvar

Im Gegensatz zum Klischee des durch Fry dargestellten Gemeinschaft suchenden Trekkies, das sich durch die parodistischen Überspitzung von Fandom in der Church of Trek und seiner Anhängerschaft manifestiert, verweist die Figur des außerirdischen Nerds Mellvar auf ein Trekkie-Stereotyp, das in mehrfacher Hinsicht in Kontrast zur «utopischen Vision Roddenberrys» und zum Wertesystem bestimmter Fangemeinschaften steht. Obwohl sowohl Fry als auch Mellvar indirekt bzw. mitunter direkt bekunden, dass sie zu jenen leidenschaftlichen Fans gezählt werden können, die, wie Kozinet im Rahmen seiner Fan-Interviews darlegt, als «[p]eople [who] do want to live in the Trek universe»⁴¹ verstanden werden möchten, fungieren sie dennoch als parodistische Verarbeitung zweier distinktiver Trekkie-Klischees. Das zeigt sich bereits auf struktureller Ebene der Folge dadurch, dass der Protagonist Fry in Opposition zur Energiewolke Mellvar steht, der als dessen Antagonist und als der für viele *TOS*-Folgen obligatorische *alien villain* fungiert.⁴² Kurz nach der Ankunft der Planet-Express-Crew auf Omega 3 entwickelt sich zwischen den beiden Nerds ein persönlicher Wettkampf um den Titel des «größten *Star Trek*-Fans», was sich in kontinuierlichem, hämischem und bisweilen kindischem Vergleich des Expertenwissens über *TOS* äußert. Während beide Trekkies *TOS* eine hohe (persönliche) Relevanz zuweisen, so scheint sich Fry nach der Übertragung des Wertesystems auf den gesellschaftlichen Status quo, also der (Um-)Modellierung gesellschaftlicher, kultureller und ethischer Standards nach dem Muster der Direktiven der Planetenföderation zu sehnen. Mellvar hingegen lebt regelrecht *im* fiktiven *Star Trek*-Universum – oder besser gesagt: in einer aus den Sets der *TOS* konstruierten, außerirdischen Welt,

41 Ebd.

42 Nicht zuletzt stellt Mellvar auf der ästhetisch-visuellen Ebene eine Referenz auf das Dikironium Wolkenwesen aus «Obsession» (S2/E16, 2011) dar (vgl. Abb. 3) sowie weitere Folgen, in denen ähnliche außerirdische Wesen auftauchen. In selbstreflexiver Manier bekundet Mellvar zu seinem Konsum von *TOS*-Folgen: «Over and over, I watched them. Especially the five with the energy beings».

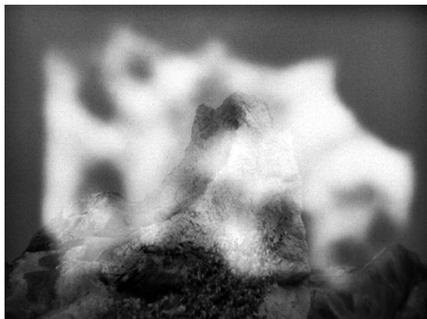
wobei, wie sich noch herausstellen wird, für Melllvar dieser Normen- und Wertekodex keine Rolle zu spielen scheint. Es handelt sich hierbei also um unterschiedliche Modi der Identifikation mit dem *Star Trek*-Universum: Melllvar versteht sich offenbar gleichzeitig als Regisseur und (imaginierte) Figur des *Star Trek*-Universums und agiert innerhalb dieses (fiktiven) Universums als Antagonist, der kein Interesse an menschlichen bzw. moralischen Richtlinien hat. Für Fry, der sich eher als (engagierter) Zuschauer der Serie bezeichnen lässt, besteht der Reiz an der Serie dagegen in der Aneignung und Übertragung bestimmter sozial-politischer Anliegen auf den real-historischen Kontext des *Futurama*-Universums.

Melllvar ist jene Form des Fans, den man als ‚Sammler‘ (bzw. *toy collector*) bezeichnen könnte: Die Sets und die Köpfe der *TOS*-Besatzung sowie die Durchführung der ultimativen *Star Trek*-Convention, zu der die Erdlinge gezwungen werden, bezeichnet er seiner Mutter gegenüber als «playing with my collectables». Als Regisseur und Drehbuch-Autor lässt er die Crews sein Fanskript spielen, dirigiert sie durch seine detailliert geplante Convention⁴³ und auch anderweitig wirkt es so, als ob Melllvar seine Gäste lediglich als Spielzeug bzw. als fiktive Charaktere einer Fernsehserie betrachtet. Schließlich zögert er auch nicht, die beiden Besatzungen in einem Wettkampf auf den Tod antreten zu lassen und in Reaktion auf Benders Bemerkung hin, er sei nichts weiter als ein «cheesy effect»,⁴⁴ feuert er einen tödlichen Energiestrahler auf den gerade erst eingeführten Nebencharakter Welshie ab, worauf Fry einen überzogen schmerzvollen Trauerschrei ablässt. Während Fry hier also durch Emotionalität, Empathie und Mitleid gekennzeichnet ist, befindet sich der Einzelgänger Melllvar in einem egoistischen und egozentrischen psychischen Zustand, der die Motivationen und Anliegen seiner sozialen Umwelt ausklammert. Melllvar zeichnet sich durch nerdige Arroganz, Fanatismus, Besserwissertum und gestörte Selbstwahrnehmung aus.

Dieser (ethisch und moralisch zweifelhafte) Realitätsverlust, das fast schon psychotische Aufgehen in einer Parallelwelt, spielt auch in Kozinets Studien zu *Star Trek*-Fandom – wenn auch nicht in dieser parodistischen Extremform – eine Rolle: «Trekkie stereotypes associate *Star Trek* consumption with fanaticism, immaturity, passivity, escapism, addiction, obsessive consumption, and the inability to

43 Die Convention ist ebenso wie die gesamte Folge mit zahlreichen *TOS*-Referenzen versehen. Allerdings beziehen sich diese größtenteils weniger auf Trekkie-Klischees und vielmehr auf Plot-Strukturen, Episoden oder Motive von *TOS*, wie etwa Shatner in der Rolle des Captain Kirk, der mit der einzigen außerirdischen Dame (Leela, die eigentlich eine Mutantin ist) anbandelt.

44 *TOS* musste aufgrund des niedrigen Budgets vielfach auf tricktechnisch einfach wirkende Spezialeffekte zurückgreifen, um außerirdische Wesen darstellen zu können. In vielen Fällen wurden Kostüme oder Sets von anderen Fernsehproduktionen übernommen, wodurch die Außerirdischen vielmals wie Menschen mit historischen Kostümen aussahen. Vgl. Neece, Kevin C. (2016): *The Gospel According to the Star Trek: The Original Crew.* Eugene, OR, S.70. Benders Kommentar referiert jedoch auch gleichermaßen auf die zumindest aus heutiger Perspektive (und auch der der diegetischen Zukunft *Futuramas*) archaisch wirkende Ästhetik bzw. dem Design von *TOS*.



5–6 links: Dikironium Wolkenwesen aus «Obsession» (S2/E16); rechts: Mellvar, Fry und Welchie.

distinguish between fantasy and reality»⁴⁵. In Einklang mit populären Trekkie-Topoi, beschreibt Kozinet einige der interviewten Fans als «a certain type of intelligent but alienated individual» mit gewisser Prädisposition zur «science fiction and *Star Trek* consumption»⁴⁶ – eine Charakterisierung, die auch auf das *alienated alien* Mellvar zutrifft.

Auf Mellvar treffen zudem weitere Klischees zu, die mit extremem Science-Fiction-Fandom verbunden werden: «The stereotypical (or perhaps archetypical) sf fan is the geek, the nerd, the dweeb, the guy with glasses and a hypertrophic vocabulary. The opposite of the football star, the guy who's still a virgin at twenty-one».⁴⁷ Obwohl die Geschlechterverteilung in *Star Trek*-Fankulturen – zumindest in Vorsitzenden-Positionen von Fanclubs – ausgeglichen oder sogar zugunsten weiblicher Fans liegt,⁴⁸ herrscht das Klischee des männlichen, ledigen, 35–45-Jährigen Fans vor, der noch bei seinen Eltern wohnt.⁴⁹ Auch dieser spezifische Geschlechtertopos findet in der Figur des Mellvar seine parodistische Verarbeitung. Zunächst wirkt es so, als handle es sich bei Mellvar lediglich um ein Kind – eine Anspielung auf den Charakter Balok in der *TOS*-Folge «The Corbomite Maneuver» (S1/E10, 1966). Nachdem am Ende der Folge Mellvars Mutter auftaucht und ihn zum Essen ruft, schlussfolgert Fry, dem derartige Plot-Muster aus *TOS* bekannt sind, «All this time we thought he was a powerful super-being, yet he was just a child». Die Mutter erklärt daraufhin, dass Mellvar bereits 34 ist und, wie sich herausstellt, im Keller seines Elternhauses wohnt. Dem Stereotyp entsprechend, ist Mellvar einer von jenen Individuen «who do not easily fit into mainstream social roles (i.e., those who are already stigmatized in some sense or another) [...]».⁵⁰

45 Kozinets, «Utopian Enterprise», S. 73.

46 Ebd., S. 71.

47 Ebd., S. 72.

48 Vgl. ebd. S. 70.

49 Vgl. auch Jindra, «*Star Trek* Fandom», S. 34

50 Ebd. S. 72 (Hinzufügung und Auslassung MS).

Schluss

Am Ende der Folge «Where No Fan Has Gone Before» gelingt es der Planet-Express-Crew samt der Enterprise-Besatzung, die ihre Körper aufgrund von Gewichtproblemen zurücklassen mussten, Omega 3 zu verlassen. Melllvar nutzt jedoch eines seiner Spielzeuge – ein klingonisches Schiff, in *mint condition*, das er aus der Spielzeugverpackung nehmen musste⁵¹ – um das Planet-Express-Raumschiff mit einem Traktorstrahl festzuhalten. Er droht letztendlich damit, die gesamte Besatzung mit der Begründung zu töten, dass niemand außer ihm die Cast besitzen dürfe. Auf Frys Frage, warum er sie denn töten wolle, wenn er sie doch so sehr liebe, antwortet Melllvar: «I dunno what to do without them». Letztendlich rät ihm Fry, dass man sein Leben nicht um eine einzige Fernsehserie herum strukturieren dürfe, woraufhin Melllvar Einsicht zeigt und die Crews davonfliegen lässt. In einem letzten Dialog erörtern die Crews sodann, ob die Energiewolke tatsächlich als böse bezeichnet werden könne, hätte sie ihnen doch neue, jugendliche Körper, einen 24 Stunden Waschservice und ein großes Spirituosenortiment verschafft. Als Fry darauf hinweist, dass sie nichts weiter hätten tun müssen, als diesen paradiesischen Ort mit «one really annoying *Star Trek* fan» zu teilen, gibt William Shatner den Befehl zum Abfliegen: «Let's get the hell out of here».

Durch den Modus der Parodie gestaltet sich «Where No Fan Has Gone Before» zwar einerseits als «educational tool» und «critical approach»,⁵² als Reflexionsmedium und Aufklärungsinstrument für derartige Fan-Klischees, das spezifische sozio-kulturelle bzw. mediale Konstruktionen (und mitunter resultierende Stigmatisierungen spezifischer Individuen) dekonstruiert. In *Futurama* wird das allgemein mit *Star Trek*-Fandom assoziierte und sozial negativ konnotierte Stereotyp des Nerds, der sich auf Basis einer fiktiven Fernsehserie eine Parallelwelt erschafft, durch den Typus des ebenso leidenschaftlichen, wenngleich vernünftigeren Fans (die Figur Fry) ergänzt und relativiert. Frys schwärmerischer Fan-Kult nimmt bisweilen zwar fanatische Züge an, allerdings manifestiert sich in ihm ein diskursiver Gegenpol, der sich bereits in der berühmten *Star Trek*-Convention-Parodie in *Saturday Night Live* im Jahre 1986 bündelt. In diesem Sketch, der den Titel «Get a Life!» trägt, ist William Shatner zu einer jährlichen *Star Trek*-Fan-Convention eingeladen, um den Anwesenden, hauptsächlich männlichen Nerds, Frage und Antwort zu stehen. Als Shatner bemerkt, dass die überambitionierten Fans besser über die Details seines Privatlebens Bescheid wissen als er selbst, wendet er sich mit folgendem Ratschlag an sie:

You know, before I answer any more questions there's something I wanted to say.
Having received all your letters over the years, and I've spoken to many of you, and

51 Die Bezeichnung «mint condition» steht für ein Sammelobjekt, wie z. B. *vintage* Action-Figuren, in tadellosem Zustand (meist in originaler, geschlossener Spielzeugverpackung).

52 Gehring, Wes D. (1999): *Parody as a Film Genre*. Westport, CN, S. 3.

some of you have traveled ... you know ... hundreds of miles to be here, I'd just like to say ... GET A LIFE, will you people? I mean, for crying out loud, it's just a TV show! I mean, look at you, look at the way you're dressed! You've turned an enjoyable little job, that I did as a lark for a few years, into a colossal waste of time! [...] You, you must be almost 30... have you ever kissed a girl? I didn't think so! There's a whole world out there! When I was your age, I didn't watch television! I lived. So ... move out of your parent's basements! And get your own apartments and grow the hell up! I mean, it's just a TV show dammit.

Nicht nur erinnern diese Worte an Frys Ratschlag, sondern ebenso auch an Melllvars Reaktion, der Besserung gelobt. Er beschließt aus dem Keller seiner Eltern auszuziehen und schließlich sogar einen Job zu finden. Die *Futurama*-Folge aktualisiert durch die Figur des Melllvar zwar diesen Diskurs um den weltfremden, versessenen *Star Trek*-Fan,⁵³ konstruiert diesen jedoch gleichzeitig nicht als hoffnungslosen Fall und bietet damit die Option, diesem Klischee (einsichtige) Gegenkonstruktionen entgegenzusetzen.

53 Das Klischee des Fans, der nichts Bedeutenderes mit seinem Leben anzufangen weiß, spiegelt sich auch in einer Aussage des *Star Trek*-Regisseurs Nicholas Meyer wieder: «I don't really understand fandom. I tend to think it's people with too much time on their hands». In: Jindra «*Star Trek* Fandom», S. 47.

***Deep Space Nine* als soziopolitische Fiktion und unvollendetes Projekt**

1 *Star Trek* als soziopolitische Fiktion

Zu dramatischer Musik laufen Captain Sisko und Major Kira durch die Gänge von Deep Space Nine, die Phasergewehre im Anschlag. Die Besatzung der Station ist auf der Suche nach einem Eindringling. Auf der Promenade kann der Stationsarzt Doktor Bashir noch einige Befehle an die Mannschaft erteilen, bevor er schließlich vom Gejagten überrascht wird. Die Situation, die sich als Übung herausstellt, wird in einer *Art comic relief* unterbrochen, als der Bartender Quark sich beschwert, dass die Übung seine Gäste verschrecke.¹ Kurz darauf muss Captain Sisko eine Verabredung mit seiner Freundin unterbrechen, da die Mannschaften zahlreicher klingonischer Raumschiffe an Bord der Raumstation kommen.

Schon in dieser kurzen Sequenz, den ersten zehn Minuten der *Star Trek – Deep Space Nine* (USA 1993–1999, Idee: Rick Berman, Michael Piller)-Episode «The Way of the Warrior» (S04/E01, 1995, R: James L. Conway) zeigt sich das Zusammenspiel verschiedener filmischer Verfahren zur Repräsentation unterschiedlicher sozialer Konfigurationen und soziologischer Konzepte: Die Differenz zwischen Übung und realer Gefechtssituation etwa wird dadurch, dass sie erst verzögert aufgelöst wird, als kontextuell abhängig von sozialen Bedeutungszuschreibungen² begrifflich; die Figur Bashirs agiert in verschiedenen sozialen Rollen als Soldat, Arzt oder Freund; die Raumstation selbst als soziale Einheit besteht wiederum aus kleineren sozialen Einheiten (z. B. Paarbeziehungen), ist allerdings eingebettet in größere soziale Zusammenhänge und außerdem offen für den Austausch mit anderen sozialen Gebilden. Insofern sich in diesen unterschiedlichen sozialen Einheiten und Modi auch verschiedene (normative) Ideen über soziale Konfigurationen ausdrücken, lässt sich *Star Trek* als Verhandlung «soziopolitische[r] Fiktionen oder social-science-fiction»³ verstehen. Dabei tragen einige konventionalisierte Verfahren des «fiktional-ästhetischen Modus»⁴ Science

1 Zur Figur Quark als Einsatzpunkt für *comic reliefs*, vgl. Rauscher, Andreas (2003): *Das Phänomen Star Trek. Virtuelle Räume und metaphorische Weiten*. Mainz, S. 314–315.

2 Das heißt von «geschichtete[n] Hierarchie[n] bedeutungsvoller Strukturen» (Geertz, Clifford (1991): *Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme*. 2. Auflage. Frankfurt/Main, S. 12).

3 Suvin, Darko (1979): *Poetik der Science Fiction. Zur Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung*. Frankfurt/Main, S. 35.

4 Spiegel, Simon (2013): «Science Fiction». In: Kuhn, Markus / Scheidgen, Irina / Weber, Nicola V. (Hg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*. Berlin, S. 245–265, hier: S. 249. Spiegel

Fiction dazu bei, dass eine Vielzahl unterschiedlicher sozialer Entwürfe erörtert und miteinander in Bezug gesetzt werden: Nicht nur fungieren Raumschiffe mit ihrer Besatzung selbst schon als «Modellwelten»,⁵ die es ermöglichen mit anderen Modellwelten in Kontakt zu treten, auch durch Elemente wie das Holodeck, Zeitreisen, alternative Universen etc. können im Rahmen einer seriellen Narration immer neue Sozialentwürfe brechungsfrei in eine vorhandene diegetische Welt integriert werden. Eine solche Rekombinierbarkeit erleichtert auch, dass sich an soziale Eigenschaften der Diegese semantische Diskurse um eine ideale oder reale Verfasstheit des Sozialen anlagern können,⁶ d.h. dass beispielsweise «Gesellschaft» selbst zum Thema der *Star Trek*-Serien wird. Analog dazu ist von zahlreichen AutorInnen eine enge historische und definitorische Nähe der Science Fiction zu sozialutopischen Texten⁷ diskutiert worden.⁸

Basierend auf der Annahme, dass in einem Science-Fiction-Text wie den *Star Trek*-Fernsehserien auch implizit und explizit soziale Organisationsformen und die ihnen zugrundeliegenden Normen verhandelt werden, fragt der vorliegende Beitrag danach, wie in *Deep Space Nine* ein in *Star Trek* angelegtes soziales Ideal fortgeführt und weiterentwickelt wird. Ausgehend von einem kurzem Überblick über gängige Interpretationen einer «utopischen Vision»⁹ in *Star Trek*, wird zunächst die These aufgestellt, dass sich auch *Deep Space Nine* als symbolischer Konvergenzpunkt von utopischem Denken, Science Fiction sowie sozialistischen und humanistischen Ideen verstehen lässt. Gleichzeitig scheint die Serie das «utopische Projekt» von *Star Trek* in gewisser Weise jedoch auch wieder in Frage zu stellen.¹⁰ Dies ist jedoch nicht zwingend als Widerspruch aufzufassen, sondern lässt sich letztlich auch als Konsequenz des Projektes selbst deuten.¹¹

nutzt diesen Begriff in Abgrenzung zum Genre-Begriff um die Science Fiction anhand eines «Typus fiktionaler Welten» (ebd.) offener zu bestimmen.

- 5 Steinmüller, Karlheinz (1997): «Beinahe eine sozialistische Utopie. USS Enterprise: Heimathafen DDR?» In: Hellmann, Kai-Uwe / Klein, Arne (Hg.): «Unendliche Weiten ...». *STAR TREK zwischen Unterhaltung und Utopie*. Frankfurt/Main, S. 80–90, hier S. 81.
- 6 Vgl. Hartmann, Britta (2007): «Diegetisieren, Diegese, Diskursuniversum». In: *montage/av* 16/2, S. 53–69, hier S. 63–66.
- 7 Hier verstanden in einem erweiterten, plurimedialen Sinne.
- 8 In deutschsprachigen Publikationen beispielsweise in Schwonke, Martin (1957): *Vom Staatsroman zur Science Fiction. Eine Untersuchung über Geschichte und Funktion der naturwissenschaftlich-technischen Utopie*. Stuttgart, Saage, Richard (1997): «Utopie und Science-fiction. Versuch einer Begriffsbestimmung». In: Hellmann, Kai-Uwe / Klein, Arne (Hg.): «Unendliche Weiten ...». *Star Trek zwischen Unterhaltung und Utopie*. Frankfurt/Main, S. 45–58, Schröder, Torben (1998): *Science Fiction als Social Fiction. Das gesellschaftliche Potential eines Unterhaltungsgenres*. Münster oder Stoppe, Sebastian (2014): *Unterwegs zu neuen Welten. Star Trek als politische Utopie*. Darmstadt.
- 9 Gleichgültig ob *Star Trek* tatsächlich die definitorischen Kriterien erfüllt, um in typologischer Hinsicht als Utopie zu gelten. Vgl. dazu die Diskussion in den in Fußnote 8 angeführten Werken.
- 10 Andreas Rauscher beschreibt *Deep Space Nine* gar als «düstere[s] Paralleluniversum zur eigenen Serie» (Rauscher, *Das Phänomen Star Trek*, S. 287).
- 11 Da es sich bei den hier vorgelegten Ausführungen nicht um Analysen und Interpretationen *in extenso* handeln kann, wird im Folgenden ausgehend von einzelnen Serien-Episoden lediglich

And yet in the age of the postmodern condition [...] [*Star Trek's* ethical implication] continued to resonate [...] speaking to essential values of self, nation and the unfailing belief in progress. If postmodernity eschewed grand narratives, *Star Trek*, in its overtly utopian voyages, attempted to recuperate the boldest of them all: a faith in an essential human being.¹²

Ein solcher utopischer Gehalt, der Bruce Isaacs zufolge gar das Verschwinden von positiven *grand narratives* überdauert habe,¹³ wird für *Star Trek* häufig sowohl auf diegetischer Ebene – über die Verfasstheit der Gesellschaft der Vereinigten Föderation der Planeten – veranschlagt, als auch für die Rhetorik einzelner Episoden oder größerer Handlungsstränge diagnostiziert. Eine gängige Auffassung besteht darin, die soziale Organisation der Föderation als «nicht entfremdete Gesellschaft»¹⁴ zu betrachten, in der die «Geldwirtschaft [...] abgeschafft [ist] und jedes Mitglied der Gesellschaft [...] weniger zur Existenzsicherung, als vielmehr zur Selbstverwirklichung [arbeitet].»¹⁵ Die technologische Entwicklung des 23. und 24. Jahrhunderts habe es ermöglicht, das Verteilungsproblem knapper Ressourcen zu lösen und – einer spätmarxistischen Utopie gleich – «das Arbeiten, das durch Not und äußere Zweckmäßigkeit bestimmt ist,» aufzuheben, um gleichsam das «Reich der Freiheit» zu schaffen.¹⁶ Basis eines solchen utopischen Entwurfs in *Star Trek* sei der Glaube

angedeutet werden können, wie verschiedene Bedeutungsebenen miteinander verschränkt sind und wie auch widersprüchliche Lesarten nebeneinander bestehen bleiben können.

- 12 Isaacs, Bruce (2010): «A Vision of a Time and Place. Spiritual Humanism and the Utopian Impulse». In: Kapell, Matthew W. (Hg.): *Star Trek as Myth. Essays on Symbol and Archetype at the Final Frontier*. Jefferson, S. 182–196, hier S. 186.
- 13 Siehe ebd., S. 185. Isaacs bezieht sich hier auf Jean-François Lyotard.
- 14 Rauscher, *Das Phänomen Star Trek*, S. 56. Im Band *Theorien der Entfremdung: Zur Einführung* wird die Erdengesellschaft des 24. Jahrhunderts gar als Beispiel für eine Aufhebung der Entfremdung herangezogen. Siehe Fußnote 29, Henning, Christoph (2015): *Theorien der Entfremdung. Zur Einführung*. Hamburg, S. 213.
- 15 Schröder, *Science Fiction als Social Fiction*, S. 83. Siehe auch Hellmann, Kai-Uwe (1997): «Sie müssen lernen, das Unerwartete zu erwarten. *Star Trek* als Utopie der Menschwerdung?» In: Hellmann/Klein, «Unendliche Weiten...», S. 91–111.
- 16 Die Zitate entstammen Marx, Karl (1964): *Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie*. Dritter Band. In: Marx Karl / Engels, Friedrich: *Werke*. Band 25, hg. vom Institut für Marxismus-Leninismus beim ZK der SED. Berlin, S. 5–893, hier S. 828. Vgl. auch Kapell, Matthew Wilhelm (2010): «Speakers for the Dead. *Star Trek*, the Holocaust, and the Representation of Atrocity». In: Kapell, Matthew W. (Hg.): *Star Trek as Myth. Essays on Symbol and Archetype at the Final Frontier*. Jefferson, S. 67–79. Zum Verteilungsproblem als zu Lösendes der Utopie und *Star Trek* vgl. Münkler, Herfried (1997): «Moral und Maschine. *Star Trek* im Spannungsfeld von Sozialutopie und technologischem Fortschritt». In: Hellmann/Klein, «Unendliche Weiten...», S. 59–71. Zur Kompatibilität eines utopischen Entwurfs in *Star Trek* mit utopischen Entwürfen (real)sozialistischer Prägung, vgl. Steinmüller, «Beinahe eine sozialistische Utopie». Münkler weist allerdings darauf hin, dass das «Knappheitsproblem [...] nur dann überwindbar [ist], wenn die Produktionssteigerung nicht ständig durch Bedürfnissteigerung kompensiert wird.» (Münkler, «Moral und Maschine», S. 60) Tatsächlich scheint es auch in der Welt von *Deep Space Nine* weiterhin Bedürfnisse jenseits der technologischen Verfügbarkeit von Replikatoren zu geben. In «In the Cards» (S05/E25, 1997, R: Michael Dorn) beispielsweise versuchen Jake Sisko und Nog eine historische Baseball-Karte als eine Art «auratischen Gegenstand» zu ertauschen.

an eine Gleichzeitigkeit eines wissenschaftlich-technischen Fortschritts mit einer moralischen Weiterentwicklung des Menschen zu einem – bereits in ihm angelegten – rational und solidarisch agierenden Wesen.¹⁷ Eine solche humanistische, «unhintergehbare anthropozentrische Perspektive»¹⁸ spiegele sich auch in der Rhetorik vieler einzelner Serienfolgen wieder.¹⁹

2 «Paradise»? Die Fortsetzung eines humanistischen Projekts

Darko Suvin führt in seinen klassischen Bestimmungen zur Science Fiction aus, dass «die Wissenschaft, aufgefaßt in [...] [einem] weiteren Sinn von methodisch-systematischer Erkenntnis, vom SF-Novum nicht zu trennen»²⁰ sei und dass jener Begriff der Erkenntnis eine «typische Methodologie der SF» impliziere, die «eine kritische [ist], [...] [die] den Glauben an die Möglichkeiten des Verstandes mit einem methodischen Zweifel vereint».²¹ Simon Spiegel schlägt dagegen eine offenere Definition des Modus der Science Fiction über die Kategorien der «technizistischen Rhetorik» und der «szientistischen Ästhetik» vor,²² da Science-Fiction-Texte lediglich behaupten könnten, «dass es zwischen ihrer fiktionalen Welt und der empirischen eine Kontinuität gebe»,²³ bzw. dass «ihre Nova [...] mit dem aktuellen Stand der Wissenschaft» vereinbar seien.²⁴ Beiden Positionen gemein ist jedoch der zur Minimaldefinition von Science Fiction herangezogene Rekurs auf die Wirklichkeit der «Nullwelt»²⁵ und deren Veränderbarkeit sowie der semantische Bezug auf «wissenschaftliche» Methoden und Erkenntnisse.²⁶

17 Siehe ebd., S. 68. Siehe Hellmann, «Sie müssen lernen, das Unerwartete zu erwarten», S. 101. Siehe Rauscher, *Das Phänomen Star Trek*, S. 58. Vgl. Steinmüller, «Beinahe eine sozialistische Utopie», S. 90. Vgl. Isaacs, «A Vision of a Time and Place», S. 186–191.

18 Fritsch, Matthias / Lindwedel, Martin / Schärfl Thomas (2003): *Wo nie ein Mensch zuvor gewesen ist. Science-Fiction-Filme: Angewandte Philosophie und Theologie*. Regensburg, S. 154.

19 Vgl. ebd., S. 150. Zur Kritik an einer solchen Position siehe unten. Zudem sei angemerkt, dass es sich dabei natürlich um eine extrem verkürzte Interpretation eines umfangreichen und komplexen Werks handelt.

20 Suvin, *Poetik der Science Fiction*, S. 95.

21 Ebd., S. 30. Hervorhebungen hier und im Folgenden, wenn nicht anders angegeben, im Original.

22 Spiegel, Simon (2007): *Die Konstitution des Wunderbaren. Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films*. Marburg, S. 49.

23 Ebd., S. 46–47.

24 Ebd., S. 48. Damit umgeht Spiegel das Problem, eine Wissenschaftlichkeit oder tatsächliche Vorhersagekraft der Science Fiction postulieren zu müssen; eine Position, die er Suvin unterstellt, wenn er dessen Ausführungen in der «Nähe naive[r] Fanpositionen» einer *hard SF* sieht. (ebd., S. 54) Allerdings betont Suvin gerade in Bezug auf die Utopie als «sozialpolitische Untergattung der Science Fiction» (Suvin, *Poetik der Science Fiction*, S. 88), diese sei weniger als Zustand als vielmehr als Methode zu verstehen, sodass «es sich als sinnlos [erweist], von Verwirklichung oder Nichtverwirklichung zu sprechen» (ebd., S. 79).

25 Schröder, *Science Fiction als Social Fiction*, S. 58. Das heißt die jeweils den Science-Fiction-Text hervorbringenden Wirklichkeit.

26 Insofern löst sich auch das Nachdenken über Science Fiction nicht von einer «szientistischen Rhetorik».

Darin ähneln diese Auffassungen einem Denkmodell der ‹utopischen Methode›, wie es beispielsweise von Raymond Ruyer vertreten worden ist. Ruyer entlastet die Utopie in seinem theoretischen Entwurf von der Notwendigkeit, einen holistischen Idealstaatsentwurf zu präsentieren oder sich belastbarer wissenschaftlicher Methoden bedienen zu müssen und fasst das Utopische als ‹geistiges Experimentieren mit Möglichkeiten› oder ‹eine Übung oder ein Spiel mit den möglichen Erweiterungen der Realität›.²⁷ Dies bedeute allerdings nicht, dass dem utopischen Denken sein Wirklichkeitsbezug abhanden komme, vielmehr ähnele es einer ‹wissenschaftlichen Vorstellungskraft, die sich deshalb vollkommen von der ästhetischen Phantasie unterscheidet, weil sie bestrebt ist, objektiv zu sein, und weil sie sich auf die Kenntnis der Eigenarten des Objekts und auf seine jeweiligen ‹Möglichkeiten› stützt.›²⁸ So verstanden birgt die utopische Methode gleichsam eine Art *Kontingenzsinn*, indem sie eine ‹denkerische Befreiung aus Handlungs- und Sachzwängen› leistet und helfen kann, im ‹Ausblick in die ‹unendliche Möglichkeit››²⁹ den Blick für die ‹prozessuale Front›³⁰ des jeweils Wirklichen zu öffnen, d. h. mit Bloch zu erkennen, dass ‹die Realität selber unaufgearbeitet ist, daß sie Anrückendes, Hervorbrechendes am Rand hat.›³¹ Entsprechend plädieren verschiedene AutorInnen dafür, auch die Science Fiction als eine Art ‹lebendige Anwendungsform der utopischen Methode›,³² als eine Art ‹Möglichkeit, [...] Wunsch- oder Warnszenarien diskutierbar zu machen›,³³ zu verstehen.³⁴ Da die Science Fiction allerdings ‹keine andere übergeordnete und ‹wirklichere› Wirklichkeit postuliert, sondern lediglich eine Alternative, die derselben ontologischen Ebene angehört, wie die empirische Welt›,³⁵ die sie hervorbringt, bezieht sich jener ‹Möglichkeitscharakter› nicht auf ‹die Transzendenz, sondern [...] [die] irdische Realität, und ihr Subjekt ist nicht Gott, sondern der Mensch selbst.›³⁶

27 Ruyer, Raymond (1986): ‹Die utopische Methode›. In: Neusüss, Arnhelm (Hg.): *Utopie. Begriff und Phänomen des Utopischen*. Frankfurt/Main, S. 339–360, hier S. 339.

28 Ebd., S. 342–343.

29 Krysmanski, Hans-Jürgen (1963): *Die utopische Methode*. Köln, Opladen, S. 132.

30 Bloch, Ernst (2013): *Das Prinzip Hoffnung*. 9. Auflage. Frankfurt/Main, S. 225.

31 Ebd., S. 226.

32 Krysmanski, *Die utopische Methode*, S. 90.

33 Schröder, *Science Fiction als Social Fiction*, S. 79.

34 Es finden sich aber auch durchaus entgegengesetzte Positionen, welche die Welten der Science Fiction eher als Staffage für konventionalisierte Abenteuer-Geschichten betrachten. Vgl. etwa Saage, ‹Utopie und Science Fiction›, S. 53.

35 Suvin, *Poetik der Science Fiction*, S. 101.

36 Saage, ‹Utopie und Science Fiction›, S. 54–55. Dies gilt für *Deep Space Nine* allerdings nur eingeschränkt, gibt es doch hier starke Bezüge zu Religiosität und Spiritualität, die nicht nur als sozial wirksame Phänomene, sondern auch als Wirkungsbereich transzendenter Wesen gezeichnet werden – obschon diese als ‹nicht-körperliche› Lebensformen in gewisser Weise auch wieder einer ‹szientistischen Rhetorik› unterworfen werden. Auch gibt es mit Q in der Welt von *Star Trek* eine Art weiteres omnipotentes Wesen. Entsprechend können die hier vorgebrachten Argumente nur idealtypisch gedacht sein.

In der *Deep Space Nine*-Episode «Paradise» (S02/E15, 1994, R: Corey Allen) werden zwei Varianten einer im obigen Sinne möglichen³⁷ Erweiterung der Realität einander gegenüber gestellt, wobei in der Vergleichsoperation eine noch weitgehend intakte Positivvision der Gleichzeitigkeit eines technologischen und sozialen Fortschritts aufscheint. Zu Beginn der Folge entdecken Captain Sisko und Chief O'Brien bei der Überprüfung vermeintlich unbewohnter Planeten eine ihnen unbekannt Siedlung. Dort treffen sie allerdings nicht auf einen Außenposten einer anderen interplanetaren Gruppierung, sondern auf eine von Menschen³⁸ betriebene Kolonie, die dezidiert als menschen-mögliche Abkehr von der im 24. Jahrhundert dominanten Lebensweise der Föderation, d. h. binnenlogisch als eine Art utopisches Projekt innerhalb des utopischen Projekts, figuriert. Da auf dem Planeten keine «entwickelten» technischen Gerätschaften funktionieren, haben die dort notgelandeten Mitglieder einer früheren Sternflottenmission eine neue Gemeinschaft auf Basis materiellen Verzichts und körperlicher Arbeit errichtet, der sich – mangels einer Kommunikationsmöglichkeit mit ihrem Raumschiff – auch Sisko und O'Brien anschließen müssen. Es stellt sich jedoch heraus, dass die Anführerin der SiedlerInnen, Alixus, das Funktionieren der Sternflottentechnologie mittels anderer versteckter Technologie verhindert hat, um die Gemeinschaft zu erschaffen.

Wird das Leben auf dem Planeten zunächst noch recht positiv gezeichnet – Sisko und O'Brien werden freundlich empfangen, die begrünte Siedlung ist «natürlich» ausgeleuchtet, die Bildkompositionen sind zunächst vergleichsweise offen etc. (vgl. Abb. 1) –, wandelt sich dieses Bild bald deutlich: So lehnt Alixus die Versuche der beiden Sternflottenoffiziere, ihr Schiff zu kontaktieren, ab, obwohl ein Kind in der Kolonie schwer erkrankt ist (und mit Hilfe eines einfachen *medical-kits* geheilt werden könnte); auf einfache Vergehen wie das Stehlen von Kerzen steht eine Folterstrafe in einer *sweatbox*; zudem wird deutlich, dass Alixus den Absturz ihres Schiffes ohne die Einwilligung der anderen Crewmitglieder herbeigeführt hat. Schon indem Alixus – die als eine Art kulturpessimistische Philosophin charakterisiert wird³⁹ – und das von ihr repräsentierte Projekt eines «einfacheren Lebens» negativ konnotiert werden, erscheint die ursprüngliche Abgrenzungsfolie, die Föderationsgesellschaft, *ex negativo* als wünschenswerterer Zustand. «Paradise» artikuliert überdies aber auch mehrfach die positive Rolle wissenschaftlich-technologischer Erkenntnisse in der (gesellschaftlichen) Selbstverwirklichung des Menschen. So kann der Techniker von *Deep Space Nine*, O'Brien, mit Unterstützung des (ehemaligen) Technikers der Siedlung die Gerätschaften zur Hemmung der Technologien,

37 Im Sinne eines Denkbar-Möglichen (im Bloch'schen Sinne also eher ein «Objektiv-Mögliches» [vgl. Bloch, *Das Prinzip Hoffnung*, S. 225–226]).

38 Das gestrandete Raumschiff ist zwar eines der Föderation, gezeigt werden aber tatsächlich ausschließlich Menschen.

39 Sisko liest etwa aus einem von ihr geschriebenen Buch vor: «She says we have become fat and lazy and dull. [...] The common conceit that the human species has evolved over the last several centuries is ludicrous. [...] Man has lost touch with his true power.» (TC 0:11:43).



1 *Deep Space Nine*:
«Paradise» (S02E15, 1994, R:
Corey Allen) TC 0:06:29

die signifikanterweise im Wald vergraben sind,⁴⁰ orten, indem er eine Art «erfinderischer Urszene» wiederholt und einen einfachen Kompass herstellt.⁴¹ Deutlicher noch – und gekoppelt an eine Zeitlichkeitssemantik – wird die positive Verbindung von wissenschaftlichem und menschlichem Fortschritt im Motiv der kindlichen Entwicklung, die in der Episode mehrfach aufgegriffen wird. So beginnt «Paradise» mit einem Gespräch zwischen O’Brien und Sisko über dessen Sohn Jake, der beim Stationstechniker ein Praktikum absolvieren soll, um sich auf einen potenziellen Dienst in der Sternenflotte vorzubereiten und sich im technischen Dienst – analog zu O’Brien⁴² – weiterzuentwickeln.⁴³ Das Motiv wird wieder aufgenommen, wenn die Kamera, nachdem in einer Versammlung die Frage gestellt wird, ob die SiedlerInnen den Planeten dank der Sternenflottenoffiziere wieder verlassen können, auf das *close up* eines jungen Mädchens schwenkt und damit die Zukunftsfrage als besonders bedeutend für die junge Generation markiert.⁴⁴ Dass die Siedlungs- und Lebensform auf dem Planeten auch deshalb negativ konnotiert wird, weil sie die Entwicklung der Jugendlichen behindert oder verunmöglicht, zeigt sich nicht nur daran, dass das erkrankte Kind mangels medizinischer Versorgung stirbt, sondern besonders in der letzten Einstellung der Episode: Obschon O’Brien Alixus überführt hat, entscheiden sich die SiedlerInnen auf dem Planeten zu bleiben. Während diese den zentralen Platz der Kolonie verlassen, bleiben zwei junge Kinder zurück.

40 Die Quelle der die Technologien störenden Strahlung wird in der Episode zunächst in natürlichen Gesteinsvorkommen vermutet.

41 TC 0:37:06.

42 Der in einer Art Andeutung des Endes der Episode berichtet, seine Karriere habe begonnen, als er sich durch die Entdeckung seines ihm vorher unbekanntes technischen Geschicks aus einer gefährlichen Situation habe befreien können (TC 0:00:38).

43 TC 0:00:14.

44 TC 0:09:27.



2 *Deep Space Nine*:
«Paradise» (SO2E15, 1994,
R: Corey Allen), TC 0:44:29

Mittig kadriert im Mittelgrund schauen sie auf das Folterinstrument, die «Sweat-box», die als großes, bedrohliches Objekt im Vordergrund auf eine mögliche negative Zukunft der beiden verweist (siehe Abb. 2).

Gelesen als utopischer Sozialitätsentwurf – der nicht zwingend auch einer ausformulierten diegetischen Gesellschaftsformation bedarf, da er auch auf der Ebene diffuser, sozialimaginativer semantischer Ansteckungen operieren kann – werden in dieser Episode technologischer und gesellschaftlicher Fortschritt, die im Dienste des Lebens der Einzelnen stehen,⁴⁵ semantisch mit einem (Selbst-)Entwicklungsideal verknüpft. Insofern scheint der von Kapell beschriebene «*mythos of Star Trek*» hier weitgehend intakt zu sein: «[S]cience and technology will [...] allow[] individuals and society to progress toward a Utopian future».⁴⁶ Die Episode schließt aber nicht nur an einen Wissenschaftsoptimismus an, sondern auch an den Entwurf einer Gesellschaft, in der es eine Korrespondenz zwischen menschlicher Innerlichkeit und sozialer Ordnung gibt. Entsprechend gibt es innerhalb der Episode einen expliziten Konflikt um die Beschaffenheit einer «core identity», von der sich Sisko Alixus zufolge entfernt habe.⁴⁷ Solche Ideen, «dass den [...] äußeren Strukturen tatsächlich die passenden inneren Dispositionen korrelieren»⁴⁸ und die Implementierung einer solchen Struktur dazu führt, «dass eine jede [...] wieder mit sich im Einklang sein kann»,⁴⁹ korrespondieren durchaus mit aufklärerischen Vorstellungen über ideale soziale Ordnungen, deren «grundlegende[s] Problem» Rousseau

45 Während Alixus bereit ist, auch einzelne Mitglieder der Siedlung zum «Wohl der Gemeinschaft» sterben zu lassen, ist die Erkrankung des Kindes für Sisko und O'Brian ein besonderer Ansporn, ihre Bemühungen um eine technische Lösung ihrer Lage zu verstärken.

46 Kapell, «Speakers for the Dead», S. 70.

47 TC 0:23:53.

48 Henning, *Theorien der Entfremdung*, S. 52.

49 Ebd., S. 35.

als Suche nach «eine[r] Form des Zusammenschlusses, [...] durch die doch jeder, indem er sich mit allen vereinigt, nur sich selbst gehorcht und genauso frei bleibt wie zuvor», beschrieben hat.⁵⁰ Obschon sich also die Siedlung auf dem Planeten in «Paradise», insofern sie «eine Existenzweise [...], die [...] auf vieles Äußerliche verzichtet, um dafür innerlichen Reichtum zu ernten»⁵¹ darstellt, vordergründig als rousseauistisch lesen lassen könnte, wird dieser Sozialitätswurf durch Alixus' Hintansetzung menschlicher Würde und menschlichen Lebens gegenüber der Gemeinschaft wieder delegitimiert.

Der in *Star Trek* und in «Paradise» aufgerufene Imperativ der Entwicklung zu einer «utopian vision [...] located at an imaginary point within the human subject»⁵² – der noch an weitere DenkerInnen der Aufklärung anschlussfähig wäre⁵³ – und die ihm zugrundeliegende entelechische Figur konvergieren, gemeinsam mit der (utopischen) Methode einer «Social Fiction»,⁵⁴ überdies auch mit Vorstellungen über ein sozialistisches Projekt, wie sie von Karl Marx und Friedrich Engels skizziert wurden. Eine solche Anschlussfähigkeit ergibt sich trotz einer etwa von Engels angestrebten Abgrenzung gegen Rousseau, «die Aufklärer» und ihr «Reich der Vernunft»⁵⁵ über eine Vielzahl der hier genannten Merkmale wie Wissenschafts- und Technikoptimismus, Diesseitigkeitsbezug und die Korrespondenz von Innerlichkeit und Sozialität.⁵⁶ In den *Ökonomisch-philosophischen Manuskripten* etwa beschreibt Marx den Zielpunkt eines entwickelten Kommunismus «als vollendeter Naturalismus = Humanismus, als vollendeter Humanismus = Naturalismus, er ist die wahrhafte Auflösung des Widerstreits zwischen dem Menschen mit der Natur und mit dem Menschen, die wahre Auflösung des Streits zwischen

50 Rousseau, Jean-Jacques (2014): «Vom Gesellschaftsvertrag». In: van Ackeren, Marcel (Hg.): *Texte zur Politischen Philosophie*. Stuttgart, S. 162–176, hier S. 169. Vgl. auch Henning, *Theorien der Entfremdung*, S. 52–53.

51 Ebd., S. 61.

52 Isaacs, «A Vision of Time and Place», S. 191. Vgl. auch Hellmann, «Sie müssen lernen, das Unerwartete zu erwarten», S. 101–102.

53 Zum Beispiel an ein Humboldt'sches Bildungsideal oder an die Schiller'sche Vorstellung, dass «der Staat [...] der Ausleger seines [des Menschen] schönen Instinkts, die deutlichere Formel seiner innern Gesetzgebung» (zitiert nach Henning, *Theorien der Entfremdung*, S. 67) sein solle.

54 Der Begriff wird hier bei Schröder, *Science Fiction als Social Fiction* entlehnt.

55 Engels, Friedrich (1989): *Die Entwicklung des Sozialismus von der Utopie zur Wissenschaft*. In: Marx, Karl / Engels, Friedrich: *Ausgewählte Werke in sechs Bänden*. Band V, hg. vom Institut für Marxismus-Leninismus beim ZK der SED. Berlin, S. 401–477, hier S. 435. Obschon Engels sich vor allem gegen eine bürgerliche Anwendung des Vernunftprinzips, gegen die «ewige Vernunft[die] in Wirklichkeit nichts anderes war, als der idealisierte Verstand des [...] Bourgeois» (ebd.) wendet. Siehe ebd., S. 432–435.

56 Eine solche Anschlussfähigkeit ist zum Beispiel auch von Erich Fromm betont worden, der das Marx'sche Denken in einer Tradition der «großen Utopien der Renaissance» (Fromm, Erich (1963): *Das Menschenbild bei Marx*. Frankfurt/Main, S. 68) und dem Denken der AufklärerInnen verortet. Vgl. ebd., S. 65–68. Vgl. auch den ideengeschichtlichen Bezug, den Karlheinz Steinmüller zwischen utopischer Literatur realsozialistischer Prägung und *Star Trek* zieht, in Steinmüller, «Beinahe eine sozialistische Utopie», S. 81.

[...] Freiheit und Notwendigkeit [...].»⁵⁷ Der von Marx entworfene Idealzustand ist nicht nur «die positive Aufhebung aller Entfremdung», sondern auch «die Rückkehr des Menschen [...] in sein *menschliches*, d. h. *gesellschaftliches* Dasein.»⁵⁸ Eine menschliche Selbstverwirklichung wird so zum «Dienst» an der Gesellschaft.⁵⁹ Hier lassen sich – in Wortwahl wie in Semantik – natürlich auffällige Querbezüge zu einem aufklärerischen Humanismus und zum von *Star Trek* adressierten Leitbild erkennen,⁶⁰ sodass *die Rhetorik von Star Trek*, noch eher als dessen diegetische Föderationsgesellschaft, als Ausdruck eines sozialistischen Ideals erscheint.

Gleichzeitig legten Marx und Engels mit ihrer Auffassung über das Zusammenspiel von Produktivkräften und Produktionsverhältnissen auch eine Theorie über eine Verschränkung wissenschaftlich-technischer und gesellschaftlicher Entwicklung vor.⁶¹ Diese grundiert die Vision einer sozialistischen Gesellschaft, die auch technologisch entwickelt ist und in der es nicht – wie Marx zum sogenannten «rohen Kommunismus» schreibt – um die «abstrakte Negation der ganzen Welt und der Zivilisation, die Rückkehr zur unnatürlichen [...] Einfachheit des armen und bedürfnislosen Menschen» gehe.⁶² Ebenso begriff zumindest Engels eine marxistische ökonomische Analyse selbst als positive Wissenschaft, die er beispielsweise in *Die Entwicklung des Sozialismus von der Utopie zur Wissenschaft* immer wieder mit der Naturwissenschaft parallelisiert.⁶³ In einem solchen Sinne ließe sich der wissenschaftliche Sozialismus seiner Rhetorik nach selbst schon als (extrapolative) Social-Science-Fiction begreifen.

Im Zielpunkt des Sozialismus konvergieren bei Marx und Engels jedoch nicht nur Anthropologie, Gesellschafts- und Wissenschaftstheorie, sondern auch eine

57 Marx, Karl (1968): *Ökonomisch-philosophische Manuskripte aus dem Jahre 1844*. In: Marx, Karl / Engels, Friedrich: *Werke. Ergänzungsband. Schriften, Manuskripte, Briefe bis 1844. Erster Teil* (= Band 40), hg. vom Institut für Marxismus-Leninismus beim ZK der SED. Berlin, S. 465–588, hier S. 536.

58 Ebd., hier S. 537.

59 Vgl. ebd., hier S. 538.

60 Vgl. dazu auch Fromm, *Das Menschenbild bei Marx*, S. 15 und ebd., S. 61–62.

61 So etwa Marx in der *Kritik der Politischen Ökonomie*: «[N]eue höhere Produktionsverhältnisse treten nie an die Stelle, bevor die materiellen Existenzbedingungen derselben im Schoß der alten Gesellschaft selbst ausgebrütet worden sind.» (Marx, Karl (1961): *Zur Kritik der Politischen Ökonomie*. In: Marx, Karl / Engels, Friedrich: *Werke*. Band 13, hg. vom Institut für Marxismus-Leninismus beim ZK der SED, S. 3–160. Berlin, hier S. 9). Vgl. dazu auch Engels, *Die Entwicklung des Sozialismus*, S. 471–472.

62 Marx, *Ökonomisch-philosophische Manuskripte*, S. 535. Analog dazu bemerkt Steinmüller: «Da in der utopischen Literatur [realsozialistischer Prägung] [...] wissenschaftlich-technischer und gesellschaftlicher Fortschritt im Prinzip Hand in Hand gehen, hat eine Zivilisation, die zur Raumfahrt fähig ist, auch Kapitalismus, Imperialismus, Militarismus [...] überwunden» (Steinmüller, «Beinahe eine sozialistische Utopie», S. 86–87).

63 So zum Beispiel wenn er schreibt, dass «[d]ie gesellschaftlich wirksamen Kräfte [...] ganz wie die Naturkräfte» wirkten, die es zu erkennen und «unserm Willen zu unterwerfen» gelte (Engels, *Die Entwicklung des Sozialismus*, S. 469–470).

teleologische Geschichtsphilosophie.⁶⁴ Darin liegt die Vorstellung eines unaufhörlichen Fortschritts, die häufig auch für *Star Trek* beschrieben worden ist. Geschichte in *Star Trek* sei, so Isaacs, «in its essential progress from a point of mythic origin to the utopian future of the Federated universe», linear konstruiert.⁶⁵

[History is accorded the status of *always already* existing and establishing in the evidence of its existence a «correct» interpretation. What was meant to unfold in the passage of time was in essence *right*. An unchangeable history is equated with a utopian belief in the natural, preordained progress of the humanist self and society.⁶⁶

Dies zeigt sich in *Deep Space Nine* nicht nur implizit in der Existenz einer diegetischen, nicht-entfremdeten Gesellschaft oder der Rhetorik von Episoden wie «Paradise», sondern wird etwa in «Far Beyond the Stars» (S06/E13, 1998, R: Avery Brooks) auch auf einer reflexiven Ebene behauptet. Die Episode beginnt mit einem zweifelnden Sisko, der, ob eines begonnenen Kriegs mit dem sogenannten Dominion und der Nachricht von einem verlorenen Schiff mit 400 Besatzungsmitgliedern, darüber nachdenkt, seinen Posten aufzugeben. Der restliche Plot von «Far Beyond the Stars» spielt weitgehend in einer Art halluzinatorischem Flashback in das New York der 1950er-Jahre. Darin geht es um die Geschichte des Schriftstellers Benny Russell, der aufgrund seines Schwarzseins diskriminiert wird. Russell schreibt *Deep Space Nine*-artige Kurzgeschichten, kann diese jedoch nicht publizieren, da sie zunächst von seinem Chefredakteur unter Verweis auf den schwarzen Captain abgelehnt werden: «You can [...] stick it in a drawer for the next 50 years or however long it takes the human race to become color blind.»⁶⁷ Obschon seine Geschichte später nach einigen Änderungen doch publiziert werden soll, wird das gesamte bereits produzierte Heft auf Betreiben des Heftbesitzers vernichtet und Russell entlassen. Nachdem Sisko zu Ende der Episode wieder aus seiner Halluzination «erwacht» ist, hat er gewissermaßen neuen Mut geschöpft: «The only thing I can do. Stay here and finish the job I started.»⁶⁸

Indem sie sowohl Russell Hoffnung aus seiner Zukunftsvision schöpfen lässt – wie auch Sisko aus der Erfahrung einer bereits stattgefundenen Fortentwicklung

64 Etwa wenn Marx «die ganze Bewegung der Geschichte» als «die begriffne und gewußte Bewegung seines [des Kommunismus] Werdens» (Marx, *Ökonomisch-philosophische Manuskripte*, S. 536) postuliert und die materiellen Bedingungen für «vernünftige Beziehungen zueinander» als «naturwüchsige[s] Produkt einer langen und qualvollen Entwicklungsgeschichte» beschreibt (Marx, Karl (1962): *Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie*. Erster Band. In: Marx, Karl / Engels, Friedrich: *Werke*. Band 23, hg. vom Institut für Marxismus-Leninismus beim ZK der SED. Berlin 1962, S. 3–802, hier S. 94). Vgl. auch Engels, *Die Entwicklung des Sozialismus*, S. 451.

65 Isaacs, «A Vision of Time and Place», S. 192. Isaacs schließt dies ausgehend von einer Interpretation der *Star Trek – The Original Series* (USA 1966–1969, Idee: Gene Roddenberry)-Episode «The City on the Edge of Forever» (S01/E28, 1967, R: Joseph Pevney).

66 Ebd.

67 TC 0:23:41.

68 TC 0:42:21.

der Menschheitsgesellschaft Hoffnung gewinnt – macht «Far Beyond the Stars» aber nicht nur «die utopische Kraft der Science-Fiction in der Science-Fiction zum Thema»,⁶⁹ sondern behauptet auch sich selbst als Teil dieser Fortschrittsgeschichte. Im Vergleich mit der diegetischen Binnengesellschaft der 1950er-Jahre ist in *Deep Space Nine* – tatsächlich ungefähr 50 Jahre später produziert – schließlich die Vision eines schwarzen Captains verwirklicht, zudem führte Avery Brooks, der Darsteller von Captain Sisko und Benny Russell, Regie bei der Episode. Insofern versichert sich die Serie eben als Zwischenschritt auf dem Weg der «richtigen» Geschichte ins 24. Jahrhundert.

3 «In the Pale Moonlight». Revision eines un abgeschlossenen Projekts

Solche hier vorlegten optimistischen Interpretationen von *Star Trek* oder *Deep Space Nine* lassen sich in vielerlei Hinsicht kritisieren: etwa Aufgrund bestehender Ungleichheiten in der Gesellschaft der *Star Trek*-Serien,⁷⁰ einer Diskrepanz zwischen einem liberalen, humanistischen Anspruch und bestehender rassistischer Repräsentationsweisen⁷¹ oder möglicherweise für eine «[projection of] Western perspectives on a pan galactic scale».⁷² An dieser Stelle wird es jedoch eher darum gehen, inwiefern *Deep Space Nine* das hier umrissene humanistische Projekt einer Revision unterzieht und wie sich dies in ein Denken des Utopischen integrieren lässt.

Mehrfach ist darauf hingewiesen worden, dass die diegetische Gesellschaft der Föderation in *Deep Space Nine* stärker als in den vorhergehenden Serien ausdifferenziert wurde und es eine «kritische Neubetrachtung der Föderation als allumfassende und einzige, weil beste, aller möglichen Welten»⁷³ gegeben habe.⁷⁴ «Far Beyond the Stars» steht interessanterweise an einer Scharnierstelle zur Hälfte der sechsten Staffel, der eine Reihe von Episoden folgen, in denen in die Repräsentation der Föderation einige Bruchstellen eingearbeitet werden. In der Episode «Honor Among Thieves» (S06/E15, 1998), die vorwiegend auf einem Planeten spielt, dessen Inszenierung sich schon ästhetisch von den meisten anderen Serienepisoden absetzt,⁷⁵ etwa wird O'Brien von einem Mitglied des Geheimdienstes der Sternenflotte zu

69 Fritsch/Lindwedel/Schärtl, *Wo nie ein Mensch*, S. 145.

70 Vgl. etwa Steinmüller, «Beinahe eine sozialistische Utopie», S. 84.

71 Siehe etwa Bernardi, Daniel (1997): «Star Trek in the 1960s. Liberal-Humanism and the Production of Race». In: *Science Fiction Studies* 24/2. <http://www.depauw.edu/sfs/backissues/72/bernardi72.htm> (25.10.2016).

72 Sardar, Ziauddin (2002): «Introduction». In: Sardar, Ziauddin / Cubitt, Sean (Hg.): *Aliens R Us. The Other in Science Fiction Cinema*. London, S. 1–17, hier S. 2. Vgl dazu auch die Kritik von Isaacs, «A Vision of Time and Place», S. 187 und Hellmann, «Sie müssen lernen, das Unerwartete zu erwarten», S. 104–111.

73 Stoppe, *Unterwegs zu neuen Welten*, S. 232–233.

74 Vgl. dazu auch Fritsch, Lindwedel und Schärtl, *Wo nie ein Mensch*, S. 151–152 oder Rauscher *Das Phänomen Star Trek*, S. 286–295.

75 Die Episode spielt meist in dunkel ausgeleuchteten Räumen, die Bildkomposition ist häufig durch starke Helligkeitskontraste charakterisiert, das Setting erinnert an eine *Cyberpunk*-Ikonografie, etc.

einer Mission genötigt, auf die er zunächst nicht wollte. In «Inquisition» (S06/E18, 1998, R: Michael Dorn) wird eine weitere Geheimdiensteinheit innerhalb der Föderation, die sogenannte Sektion 31, eingeführt, welche mit Foltermethoden arbeitet und in einer späteren Episode⁷⁶ als verantwortlich für den Versuch eines Genozids an den sogenannten «Gründern» benannt wird. Interessanterweise ist der Plot in «Inquisition» zunächst als kriminalistische Untersuchung gegen ihren Protagonisten, Dr. Bashir, angelegt, dem Spionage für das Dominion vorgeworfen wird. Zudem arbeitet die Episode fortwährend mit Verfahren wie einer stark verzögerten und ambivalenten Informationsvergabe oder Fokalisierungswechseln, welche auf eine Verunklarung der Situation Bashirs hinwirken. Dass die Narration der Episode diese Form annimmt, lässt sich als zusätzlicher Hinweis auf eine Verletzung des «nahtlose[n] Gewebe[s] der Realität»⁷⁷ innerhalb der Serie lesen, welche die «Möglichkeit einer Infragestellung der *Realität der Realität*»⁷⁸ bzw. der Öffnung auf eine darunter liegende Realitätsebene in sich trägt. Allerdings stellt «Section 31» innerhalb der Serie eine antagonistische Gruppe zur Besetzung von *Deep Space Nine* dar, sodass sich die von der Geheimdienstvereinigung begangenen Verbrechen symbolisch externalisieren und im Namen der humanistischen Prinzipien von *Star Trek* kritisieren lassen. Entsprechend lehnt Bashir zu Ende von «Inquisition» die Methoden von «Section 31» aus einer deontologischen Position heraus vehement ab.⁷⁹

Eine solche Position wird jedoch bereits in der nächsten Episode, «In the Pale Moonlight» (S06/E19, 1999, R: Victor Lobl), in gewisser Weise revidiert und ein Verbrechen gegen das Leben und die Entwicklung der Einzelnen – die in «Paradise» noch handlungsbestimmendes Prinzip waren – vermittelt der Figur Captain Siskos internalisiert. Die Episode öffnet mit einer Rahmenhandlung, in der Captain Sisko, alleine in seinem Quartier sitzend, sein *Captains Log* diktiert und als eine Art autodiegetischer Erzähler für die in Flashbacks erzählte Binnenhandlung fungiert. Obschon zu Beginn von «In the Pale Moonlight» über die folgenden Ereignisse noch keine inhaltlichen Informationen vermittelt werden, wird bereits angedeutet, dass es sich um folgenschwere Ereignisse handelt: «I need to talk about this. [...] I can see where it all went wrong, where I went wrong.»⁸⁰ Das Selbstgespräch Siskos – welches bezeichnenderweise durch mehrmalige Blicke in die Kamera die ZuschauerInnen noch verstärkt adressiert – ist als eine Art moralisches Gericht angelegt, dessen Richter in einer für eine diesseitige und selbstverantwortliche Perspektive konsequente Weise Sisko selbst ist.⁸¹ Ein so implizierter Anthropozentrismus wird

76 «When It Rains ...» (S07/E21, 1999, R: Michael Dorn).

77 Boltanski, Luc (2015): *Rätsel und Komplote. Kriminalliteratur, Paranoia, moderne Gesellschaft*. Berlin, S. 24.

78 Ebd., S. 51. Nach Boltanski besteht darin eine Funktion moderner Kriminal- und Spionageliteratur.

79 «You violate those principles [of the Federation] as a matter of cause [...] the ends don't always justify the means» (TC 0:40:58).

80 TC 0:00:26. Dies wird auch durch eine emotionale Aufgebrachtheit Siskos angedeutet.

81 «I have to justify what's happened, what I have done, at least to myself.» (TC 0:00:29).



3 *Deep Space Nine*: «In the Pale Moonlight» (S06E19, USA 1999, R: Victor Lobl)
TC 0:00:04

überdies noch durch die Kadrage unterstützt, die in den wiederkehrend auftauchenden Szenen des Selbstgesprächs häufig symmetrische und auf Sisko zentrierte Bildkompositionen bewirkt (siehe Abb.3).

Die Binnenhandlung beginnt ähnlich wie in «Far Beyond the Stars» damit, dass Sisko Nachrichten von im Krieg mit dem Dominion⁸² getöteten und verwundeten Mitgliedern der Sternenslotte an seine Crew überbringt. Daraufhin entschließt er sich zum Versuch, das romulanische Imperium ebenfalls zum Krieg gegen das Dominion zu motivieren. Um dieses Ziel zu erreichen, überschreitet Sisko schrittweise immer weitere moralische Grenzen: von der Fälschung eines Geheimdienstreports über das Vertuschen einer Gewalttat auf der Station bis zum Handel mit einer potenziell biowaffenfähigen Substanz. Die letzte Grenzüberschreitung stellt schließlich der von Garak, einem von Sisko für seine Pläne engagierten ehemaligen Geheimagenten, begangene Mord an einem romulanischen Diplomaten dar. Zwar ließe sich darin möglicherweise eine Externalisierung sowohl des Opfers als auch der Schuld lesen, letztere wird von Sisko jedoch explizit wieder internalisiert:

«I lied, I cheated, I bribed men to cover the crimes of other men, I am an accessory to murder. But the most damning thing of all: I think, I can live with it. And if I had to do it all over again, I would. [...] A guilty conscience is a small price to pay for the safety of the alpha quadrant. So I will learn to live with it, because I can live with it.»⁸³

Auffällig im Vergleich zu «Inquisition» ist ein Wandel von einer deontologischen zu einer utilitaristischen Ethik. Die zu Beginn der Folge angedeutete

82 Zur Übersicht der Ereignisse und Episoden rund um diesen Krieg siehe Stoppe, *Unterwegs zu neuen Welten*, S. 234–243.

83 TC 0:42:58. Vgl. auch die mehrfache Verwendung der ersten Person Singular.

Folgenschwere lässt sich so nicht nur auf die moralische Beurteilung der Taten Siskos beziehen, sondern vor allem auch auf ein humanistisches Ideal, welches in seiner Absolutheit hier in Frage gestellt wird. Allerdings wird dieses nicht gänzlich verabschiedet: Neben die aktive, freie Entscheidung Siskos treten beispielsweise Zweifel, die ihn wahrnehmbar affizieren;⁸⁴ in «In the Pale Moonlight» etwa drückt Dr. Bashir seine Ablehnung der Proliferation der biologischen Substanz aus⁸⁵ etc. Analog dazu wird beispielsweise die Existenz von Sektion 31 nicht als Scheitern des Projekts Föderation gezeichnet, sondern als noch bestehende Aufgabe, die es zu bewältigen gilt. Andreas Rauscher bemerkt dazu, dass der «Prozess der Desillusionierung [...] keinen Verrat an der *Star Trek*-Utopie [bedeutet]. Diese existiert weiterhin als Work In Progress. Sie wird um eine dialektische Komponente ergänzt.»⁸⁶

4 Schlussbetrachtungen: Wirkliches als Prozess

Obschon hier keine umfassende Analyse und Interpretation von *Deep Space Nine* vorgelegt werden kann, zeigt sich, dass in der Serie ein humanistisch-utopisches Projekt gleichzeitig fortgeführt und in Frage gestellt wird. Damit erfüllt *Deep Space Nine* jedoch auch einen Anspruch an Fortschrittserzählungen und utopische Entwürfe, wie er von einigen aufklärerischen und (post)marxistischen TheoretikerInnen formuliert wird. Kai-Uwe Hellmann weist beispielsweise darauf hin, dass es für eine Reihe von AufklärerInnen vorrangig um die stetige «*Bildung* zur Humanität» gegangen sei, was nicht erreichbare Perfektion bedeutet habe, sondern «einen unendlichen Prozeß, letztlich sogar [...] eine unlösbare Aufgabe».⁸⁷ Ganz ähnlich argumentiert Suvin für ein gesellschaftliches Novum innerhalb der Science Fiction, welches seine eigene Unabgeschlossenheit einschleife und sich so stets selbst zum Ziel habe. Er argumentiert dafür, dass

die Geschichte kein Ende hat und daß speziell wir und unsere Ideologien nicht das Endergebnis sind, auf das die Geschichte seit der Zeit der ersten Säbelzahniger [...] hingearbeitet hat. Daraus folgt, daß die SF umso gültiger und wahrhaft erheblicher ist, je mehr sie Endlösungen abschwört [...].⁸⁸

Ernst Bloch selbst – auf den Suvin sich hier bezieht – hatte sich schon gegen eine «*Finalität* als ledigliche Statuierung eines starren Endziels» gewandt und dieser die «Zielstrebigkeit des Menschenwillens, der in den offenen Möglichkeiten der

84 Avery Brooks' *performance* ist durch eine sich wandelnde Stimmintonation oder den Wechsel von «nervösen» und ruhigen Bewegungen gekennzeichnet, die eine Art «inneren Kampf» andeuten können.

85 Bashir lässt sich allerdings per Befehl überstimmen.

86 Rauscher, *Das Phänomen Star Trek*, S. 309–310.

87 Hellmann. «Sie müssen lernen, das Unerwartete zu erwarten», S. 92.

88 Suvin, *Poetik der Science Fiction*, S. 114.

Zukunft gerade sein Wohin und Wozu erst sucht», entgegengesetzt.⁸⁹ Insofern sich in *Deep Space Nine* eine Fortschrittvision findet, die Inkonsistenzen und pluralisierte Perspektiven mit einschließt,⁹⁰ verweist die Serie genau darauf: «Das Wirkliche ist Prozeß».⁹¹

89 Bloch, *Das Prinzip Hoffnung*, S. 232.

90 Siehe zu einem solchen Ideal von Fortschrittsentwürfen auch Isaacs «A Vision of Time and Place», S. 190.

91 Bloch *Das Prinzip Hoffnung*, S. 225.

Something old, something new, something borrowed, something blue

JJ Abrams' STAR TREK

Bis zu welchem Punkt sind wir nun in der Lage, jene Variationen, die mit der «Ähnlichkeit» spielen, als rein musikalische zu genießen? Können wir der Faszination der möglichen Welten, die diese «Ähnlichkeiten» skizzieren, entgegen?¹

Vor ziemlich genau fünfzig Jahren lief *Star Trek – The Original Series* bei NBC vom Stapel. Die Serie war kein Erfolg. Nach drei Staffeln war Protesten einer kleinen, aber wackeren Fangemeinde zum Trotz Schluss. Die Serie wurde bald an lokale Fernsehstationen in den USA verkauft und lief später nahezu täglich im Fernsehen. Erst diese Mehrfachverwertung machte sie zu einem Phänomen. Die popkulturelle Berühmtheit der Serie ist demnach ein Effekt ihrer Wiederholung. Ich möchte mich im Folgenden mit Fragen nach Differenz und Wiederholung anhand von STAR TREK (USA 2009, J. J. Abrams), dem filmischen *Reboot* der Serie – oder besser: des *Franchise* –, widmen.² Es geht mir dabei darum, anhand einiger Spezifika des Films allgemeine Aussagen über die zeitgenössische Filmkultur zu machen.

Vorweg muss ich sagen, dass ich kein echter Fan der Serie bin, auch wenn ich mich noch ganz gut an die Ausstrahlungen im ZDF und anschließende Nachstellungen auf dem Spielplatz irgendwann in den 1970er-Jahren erinnern kann. Das verbindet mich mit Jeffrey Jakob Abrams, der den *Reboot* übernommen hat und auch kein Trekkie ist. Trotzdem wird er mit der Aufgabe betraut. Warum eigentlich? Was zeichnet Abrams aus? Gerade das ist schwer zu definieren. In einem neueren Sammelband zu Abrams gehen die Herausgeber davon aus, dass es sich bei ihm um einen «american auteur» handelt: «As writer, director, producer, and even composer,

1 Eco, Umberto (1990): «Serialität im Universum der Kunst und der Massenmedien». In: Ders.: *Im Labyrinth der Vernunft. Texte über Kunst und Zeichen*. Leipzig, S. 301–324, hier S. 322.

2 Mögliche philosophische Implikationen der Frage kann ich allerdings nur streifen. Siehe dazu u. a. Deleuze, Gilles (1992): *Differenz und Wiederholung*. München, S. 47: «Die Begegnung der beiden Begriffe, Differenz und Wiederholung, kann nicht mehr von Anfang an gesetzt werden, sie muß vielmehr durch Interferenzen und Überschneidungen zwischen diesen beiden Linien zur Erscheinung gelangen, von denen die eine das Wesen der Wiederholung, die andere die Idee der Differenz betrifft.» Auch dieser Satz hätte den folgenden Überlegungen als Motto dienen können.

he puts his particular stamp on everything he touches». ³ Dem kann man zustimmen, allerdings nur, wenn man die Kategorie ‚Auteur‘ nicht unangetastet lässt. Abrams ist auf besondere Weise originell, oder besser: Er ist auf originelle Weise unoriginell. Hier würde ich Darren Franich folgen, der in einem wirklich originellen Artikel eigentlich schon fast alles gesagt hat, was ich zu dem Thema sagen wollte:

After all, no important contemporary director has done more to torpedo basic ideas about authorship than J. J. Abrams. His filmography thus far comprises a threequel, an elevenquel, a twelvequel, and a sevenquel. There was an original movie – curiously, it’s the only Abrams film with a number in the title – but *SUPER 8* is so explicit and yearning in its Spielberg homage that it’s arguably more of a remake than his *TREKS* or his *MISSION* or his *WARS*. (*SUPER 8* looks more like *E. T.* than *STAR TREK* looks like *STAR TREK*.) ⁴

Was ist es also, das die Verantwortlichen bei Paramount dazu bewegt haben mag, Abrams für die Wiederbelebung der *STAR TREK*-Reihe zu verpflichten, die nach dem zehnten Film *STAR TREK – NEMESIS* (USA 2002) und dem Ende der Prequel-Serie *Star Trek – Enterprise* (USA 2001–2005) ziemlich darniederlag? Ok, er mag kein Liebhaber der Serie sein, kennt sich aber mit Fortsetzungen und Serien aus, immerhin hat er entscheidenden Einfluss auf die Produktion von *Felicity* (USA 1998–2002), *Alias* (USA 2001–2006) und *Lost* (USA 2004–2010). Inwiefern ist es überhaupt wichtig oder notwendig, die Serie *Star Trek* zu kennen, wenn man die Filmreihe weiter schreiben soll? Oder, um es anders zu formulieren: Wieviel Fernsehen steckt in Abrams’ *STAR TREK*?

1 Film und Fernsehen in Hollywood

Eine Antwort auf diese Fragen bietet Franich ganz nebenbei an:

(**ASIDE:** Abrams’ reputation as a franchise fixer actually begins with *MISSION: IMPOSSIBLE 3*. This is curious, since *MISSION 3* is a colorless shakycore *BOURNE* retread that earned about \$150 million less than John Woo’s shampoo-daydream *MISSION 2*. But the film has developed a good reputation – it plays better on television – and it led to a pair of Abrams-produced *MISSIONS*, which gave Tom Cruise a blockbuster second act and gave Paramount executives something to talk about besides *TRANSFORMERS*. **END OF ASIDE.**) ⁵

Man hält Abrams also für einen «franchise fixer». Das hat aber, so zumindest Franich, und ich würde mich seiner Einschätzung hier anschließen, weniger mit dem

3 Brace, Patricia / Arp, Robert (2014): «Introduction». In: Dies. (Hg.): *The Philosophy of JJ Abrams*, Lexington, S. 1–9, hier S. 1.

4 Franich, Darren (2016): «Searching for J. J. Abrams in his first *STAR TREK* movie». In: *Entertainment*, <http://www.ew.com/article/2016/07/08/star-trek-2009-jj-abrams> (29.9.2016).

5 Ebd.

besonderen ökonomischen Erfolg von Abrams' *MISSION: IMPOSSIBLE 3* (USA 2006) zu tun, und auch ästhetisch war der Film keine Offenbarung. Er kommt aber gut im Fernsehen rüber.⁶ Und es lässt sich gut anschließen an den Film.⁷ Er gibt *MISSION: IMPOSSIBLE* als Reihe Struktur und über Abrams' Produktionsfirma Bad Robot auch geschäftliche Kontinuität.

Es scheint, als führe kein Weg vorbei an einer Diskussion der Beziehung von Film und Fernsehen, auch wenn hier nur an der Oberfläche gekratzt werden kann. Wo also ansetzen? Was zeichnet die gegenwärtige Produktionskultur Hollywoods aus? Es gibt eine Reihe von Stimmen, die einen Verlust an Qualität beklagen. Merkwürdigerweise korrespondiert dies mit einer Aufwertung des Fernsehens; nicht zuletzt der Begriff *«quality television»* scheint das nahezulegen.⁸ Immer wieder funkt das Fernsehen dazwischen, wenn ich mich dem Hollywoodkino zuwenden möchte. Kino und Fernsehen lassen sich kaum trennen – im Grunde genommen ist das so, seit es das Fernsehen gibt –, auch wenn es immer wieder keusche Abwehrbewegungen von Seiten der Hollywood-Filmindustrie gegeben hat. Die personelle, ökonomische und ästhetische Kontinuität sowie Kontiguität spricht hier eine ganz eindeutige Sprache: Kino und Fernsehen gehören zusammen, auch wenn sie nicht zusammenfallen. Das Eine ohne das Andere diskutieren zu wollen, macht höchstens punktuell Sinn. Ein typisches, zeitgenössisches Beispiel für diesen Zusammenhang ist – wenig überraschend – JJ Abrams. Er bewegt sich scheinbar mühelos in beiden Sphären. Sein Beispiel widerlegt allerdings auch die Stimmen, die den Verlust der Qualität im Kino einer Abwanderungsbewegung in Richtung Fernsehen zuschreiben wollen. Man kann zwar konstatieren, dass kaum ein wichtiger Hollywoodregisseur sich nicht auch an einer Fernsehserie versucht hätte – und nicht immer kann man in diesen Fällen von *«quality television»* sprechen. Keiner dieser Regisseure hat jedoch das Kino dafür aufgegeben.

So müssen wir wohl oder übel nach einem anderen Schuldigen für den angeblichen Qualitätsverlust Ausschau halten. Das Geld oder die Gier danach ist immer ein guter Kandidat. Seit Hollywood den Filmmarkt beherrscht – und das heißt seit etwa hundert Jahren –, wird immer wieder zu dieser Karte gegriffen, um Filme aus Hollywood zu diffamieren. Es ist nicht so, dass Hollywood nur gute Filme macht, weil hier das meiste Geld gezahlt – und verdient – wird, aber das Gegenteil trifft ebenso wenig zu: Man kann wohl kaum sagen, dass nur schlechte Filme aus Hollywood kommen. In der Wahrnehmung scheint immer die allerjüngste Zeit durch

6 Das klingt fast wie der Erfolg von *Star Trek – The Original Series*, die auch erst durch ihre Wiederholung an Prestige gewann.

7 Ganz im Gegenteil zu John Woos *MISSION: IMPOSSIBLE II* (USA 2000), der eher so auftritt, als wäre er das letzte Wort zur Reihe.

8 Vgl. zum Begriff und seiner Geschichte Blanchet, Robert (2011): «Quality TV: Eine kurze Einführung in die Geschichte und Ästhetik neuer amerikanischer TV-Serien». In: Blanchet, Robert / Köhler, Kristina / Smid, Tereza / Zuvatern, Julia (Hg.): *Serielle Formen. Von den frühen Film Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online-Serien*. Marburg, S. 37–70.

Geld korrumpierbar, die gute alte Zeit dagegen nicht.⁹ Zwei Stimmen, die relativ nah dran sind, schlagen in diese Kerbe. Lynda Obst, als Produzentin u. a. verantwortlich für Filmen wie *THE FISHER KING* (USA 1991, Terry Gilliam) oder *SLEEPLESS IN SEATTLE* (USA 1993, Nora Ephron), wählt 2001 zum Jahr des Übergangs von einer Ära zu einer gänzlich neuen, die sie «New Abnormal» tauft: «The proliferation of giant franchises nearly year-round is both a sign of the end of the Old Abnormal and the imprimatur of the New Abnormal.»¹⁰ Ihrer Meinung nach drängen diese Großproduktionen das, was sie im emphatischen Sinne «movies» nennt,¹¹ aus dem Geschäft, Filme also, die auf einem Original-Skript basieren und weder eine Fortsetzung sind noch eine anstreben: «Pictures are now chosen for reasons, we will see, based not on gut as in Sherry's day – or David O. Selznick's, for that matter – but on whether they are properties that can be marketed into international franchises.»¹²

«Franchises» und nicht mehr «movies» sind nun das Produkt der Filmindustrie. Sherry, i.e. Sherry Lansing, die langjährige CEO bei Paramount – wir erinnern uns, dass die Franchises mit JJ Abrams Beteiligung, also sowohl *MISSION IMPOSSIBLE* als auch *STAR TREK*, von Paramount produziert wurden –, steht hier noch für das «Old Abnormal». 2004 musste sie gehen und wurde von Brad Grey abgelöst. Auch der andere Beobachter der Szene, Edward Jay Epstein, ein Journalist mit enorm guten Kontakten, hat diesem Führungswechsel besondere Aufmerksamkeit gewidmet. Brad Grey wird von ihm eingeführt als «television producer and talent manager».¹³ Er gehört zu dem Typus des aufsteigenden Netzwerkers, der durch seine Beziehungen zum Studiochef befördert wird – Michael Ovitz ist das Paradigma für eine solche Karriere. Insofern steht er mehr für den Verwalter von kulturellem Kapital als für Kreativität. Sherry Lansing hatte dagegen einen echten Background im Filmgeschäft, nicht nur weil sie mit William Friedkin verheiratet ist. Grey dagegen kommt aus dem Fernsehgeschäft – allerdings ist er auch beteiligt an einer Serie, die mitverantwortlich ist für die Etablierung des Begriffs «*quality television*»: *The Sopranos* (USA 1999–2007, David Chase).

Für Epstein ist es weniger die Konzentration auf *Franchises*, die Greys Regentschaft auszeichnet – schließlich ging *MISSION IMPOSSIBLE* noch auf das Konto von Lansing –, sondern eher der Verlust eigenständiger Entwicklung von Projekten: Grey kaufe lieber Dreamworks, um sich mit solchen zu versorgen.¹⁴ Hier lässt sich

9 Siehe zu der Tendenz, unreflektiert binäre Oppositionen zur Grundlage historischer Periodisierungen zu machen, Staiger, Janet (2000): *Perverse Spectators. The Practices of Film Reception*. New York, London.

10 Obst, Lynda (2013): *Sleepless in Hollywood. Tales from the NEW ABNORMAL in the Movie Business*. New York, NY, S. 7.

11 Siehe ebd., S. 10: «Movies are now an endangered species in the very place that makes them.»

12 Ebd., S. 4f.

13 Epstein, Edward Jay (2010): *The Hollywood Economist. The Hidden Financial Reality Behind the Movies*. Brooklyn, NY, S. 146.

14 Ebd., S. 148: «Paramount got thirty-odd Dreamworks projects – including *DREAMGIRLS* and *TRANSFORMERS* – to replace the Dolgen-Lansing development projects.»

vielleicht die Diskussion auf eine eher allgemein gesellschaftliche Ebene verlagern. Ist dieser Verlust an Kreativität entgegen der Ubiquität des Begriffs nicht ein Charakteristikum der Gegenwartsgesellschaft? David Graeber hat diese Mentalität mit der «totalen Bürokratisierung» auf den Begriff gebracht.¹⁵ Die Verwalter haben die Kontrolle übernommen und sind nur noch damit beschäftigt, den *status quo* zu stabilisieren; für Graeber heißt das natürlich, jegliche Alternative zum Kapitalismus auszuschließen. Die Bürokratisierung gehe so weit, dass selbst alternative Zukunftsvisionen von diesem Geist des Kapitalismus aufgezehrt würden, neben ganz handfesten Umschichtungen der Investitionen:¹⁶

Wenn das Ziel des neoliberalen Kapitalismus letztlich darin besteht, eine Welt zu schaffen, in der niemand mehr den Glauben an ein anders funktionierendes Wirtschaftssystem besitzt, dann muss er aus diesem Grund nicht nur jeden Gedanken an eine erlösende Zukunft unterdrücken, sondern auch jede radikal verschiedene technologische Zukunft.¹⁷

Er diskutiert u. a. auch *Star Trek* als Teil einer solchen visionären Science Fiction, die zumindest noch die Möglichkeit einer (anderen) Zukunft im emphatischen Sinne in Aussicht gestellt habe. Was uns das 21. Jahrhundert allerdings beschert habe, rufe in uns rückblickend ein Gefühl der Scham, eine heimliche Enttäuschung hervor, und die postmoderne Befindlichkeit sei «als ein Nachsinnen über technologische Veränderungen zu verstehen [...], die ausgeblieben sind.»¹⁸ In diesem Kontext diskutiert er auch den Boom des Fantasy-Genres. Vivian Sobchacks Überlegungen zu einer regelrechten Verdrängung der Science Fiction durch Fantasy gehen in eine ganz ähnliche Richtung.¹⁹ Sie sieht – genau wie Obst – das Jahr 2001 als Wendepunkt:

2001, however, was the year that inaugurated major changes in the industry's attitudes toward fantasy for (now obvious) economic and technological reasons related to the year's two blockbusters. Both HARRY POTTER and LORD OF THE RINGS were

15 Graeber, David (2016): *Bürokratie. Die Utopie der Regeln*. Stuttgart, S. 55.

16 Siehe ebd., S. 148: «Beginnend in den Siebzigerjahren, gab es anscheinend eine grundlegende Verlagerung der Investitionen; von Technologien, die mit der Möglichkeit der Schaffung alternativer Zukunftswelten verbunden waren, hin zu Technologien, die Arbeitsdisziplin und soziale Kontrolle fördern.»

17 Ebd., S. 178.

18 Ebd., S. 134. Daran ändern auch die gerade grassierenden Dokumentationen zu *Star Trek* wie etwa *BUILDING STAR TREK* (USA 2016, Mick Grogan) nichts, die sich u. a. dafür interessieren, welche in der Serie entworfenen Technologien tatsächlich machbar sind bzw. wären. Das Ergebnis ist dann doch eher ernüchternd.

19 Sobchack, Vivian (2014): «Sci-Why?: On the Decline of a Film Genre in an Age of Technological Wizardry». In: *Science Fiction Studies*, Vol. 41, No. 2 (July), S. 284–300. Wenn auch ihre Erklärung des Phänomens in eine andere Richtung läuft. Für sie ist die Nutzung digitaler Medien mitursächlich für das Aufkommen magischen Denkens und damit für die Empfänglichkeit in Sachen Fantasy.

adaptations of beloved and widely known books, and name recognition was a major factor in their production.²⁰

Die Frage ist, wohin uns das alles führt, insbesondere was die Beurteilung von JJ Abrams' *STAR TREK* betrifft. Immerhin handelt es sich eindeutig um einen Science-Fiction-Film. Oder ist das vielleicht nicht so eindeutig?

2 Originale

Gehen wir noch einmal zurück zur Frage der Kreativität. Ist sie im eben skizzierten Rahmen überhaupt noch möglich? Epstein erzählt eine Geschichte über Originalität in Hollywood. Paramount habe ein Projekt, das als Paket inklusive Stars, Drehbuch und anerkanntem Regisseur angeboten wurde, mit folgenden Worten abgelehnt: «It's a terrific idea, too bad it has not been made into a movie already or we could have done the remake.»²¹ Epstein meint, das sei typisch. Es gäbe vier Typen von Filmen, die produziert werden: «remakes (such as *KING KONG*), sequels (such as *STAR WARS: EPISODE III*), television spin-offs (such as *MISSION IMPOSSIBLE*), or video game extensions (such as *LARA CROFT: TOMB RAIDER*).»²² Das scheint uns zumindest einen Hinweis zu geben, warum *STAR TREK* grünes Licht bekommen hat. Gehen wir den aufgeworfenen Fragen also nach, indem wir zwei weitere hinzufügen: Welcher Kategorie gehört der Film an? Und wieviel Originalität besitzt er vielleicht trotzdem?

Wenn es auch, wie gesehen, um die Originalität in der Filmindustrie vermeintlich eher schlecht aussieht – die Klage um ihren Verlust ist ebenso weit verbreitet wie undifferenzierte Bemerkungen dazu –, so gibt es doch Stimmen, die dem konstatierten Verlust etwas Positives entgegensetzen wollen. Aus filmwissenschaftlicher Sicht wären da Studien zu nennen, die sich den vier Typen von unoriginellen Filmen annehmen. Das Remake ist schon länger ein Objekt wissenschaftlicher Auseinandersetzung. So schreiben beispielsweise Andrew Horton und Stuart Y. McDougal in der Einleitung zu ihrem Sammelband über Remakes ganz in diesem Sinne:

Remakes, in fact, problematize the very notion of originality. More so than many other kinds of films, the remake and, as we shall see, the makeover – a film that quite substantially alters the original for whatever purpose – invite and at times demand that the viewer participate in both looking at and reading between multiple texts.²³

Es geht also eher um die Einbeziehung des Zuschauers, der in ein Spiel aus Wiedererkennung und Abweichung eingesponnen wird. Erfordert es also eine neue

20 Ebd. S. 288.

21 Epstein: *The Hollywood Economist*, S. 185.

22 Ebd.

23 Horton, Andrew / McDougal, Stuart Y. (1998): «Introduction». In: Dies. (Hg.): *Play It Again, Sam: Retakes on Remakes*. Berkeley, CA, S. 1–11, hier S. 4.

Ästhetik, die einem solchen Gegenstand angemessen wäre? Das fragt zumindest auch Umberto Eco, der im Motto dieses Artikels bereits zitiert wurde.²⁴

Die Autoren eines gerade erschienenen Sammelbands, der sich den unoriginellen Phänomenen unter dem Begriff «*multiplicities*» annimmt, gehen dieser Frage ebenfalls nach. Während die ästhetische Doktrin der Moderne nach unbedingter Originalität verlange und auf Geschlossenheit und Stimmigkeit abstelle, seien die Produktionen von Film und Fernsehen damit nur unzureichend zu erfassen: «Commercial cinema and television have been essentially defined by the genres, series, remakes, adaptations, cycles, remakes, reboots, and spin-offs that enable the continuing provision of a sameness marked indelibly by difference.»²⁵ Dies ergebe sich schon aus der ökonomischen Orientierung der Film- und Fernsehindustrie auf Massenproduktion, die wiederverwertbare Formate bevorzuge und Regularität anstrebe. Aber auch auf Seiten des Zuschauers gibt es nicht nur das Begehren nach Neuem. Was wir als Zuschauer wollen, ist immer auch ein Nachhall dessen, was wir gesehen haben.²⁶ Der Zuschauer will nicht nur Neues sehen, genauso stark ist das Verlangen nach Wiederholung: «[T]here is a desire for continuation or repetition that the original cannot satisfy.»²⁷ Dem kam und kommt die Industrie natürlich gerne nach. Auch wenn Film- und Fernsehproduktion von Beginn an solche zyklischen Formen bereitstellte,²⁸ so sehen auch die Theoretiker der «*multiplicities*» eine neue Qualität im Versprechen auf Unabgeschlossenheit, das die gegenwärtige Produktionskultur kennzeichnet:

Entertainment now includes the promise that pleasure does not have to end after the lights go up or the series finale airs, that limits can always be exceeded by what the immediate future will bring if only the viewer will return. The moment of enjoyment is thus ritualistically preceded (and its possible satisfaction, in effect, undermined) by an enticing prospect. The essence of the institution, and not just the text, is thus this carefully calculated instability.²⁹

JJ Abrams ist im wahrsten Sinne ein Kind dieser Kultur – seine Eltern waren Fernsehproduzenten – und sein STAR TREK ist durch und durch ihr Produkt. Man ist

24 Seine Überlegungen gehen vom Fernsehen aus, greifen aber weiter aus und diskutieren Serialität und Wiederholung als Signaturen der Gegenwart.

25 Klein, Amanda Ann / Palmer, R. Barton (2016): «Introduction». In: Dies. (Hg.): *Cycles Sequels, Spin-Offs, Remakes, and Reboots. Multiplicities in Film and Television*. Austin, S. 1–21, hier S. 3.

26 Auf diese Dialektik von Kinoindustrie und Zuschauerpsychologie hat schon Christian Metz hingewiesen: «Die *Lust, ins Kino zu gehen*, ist wie ein von der Filmindustrie geformter Widerschein, doch sie ist auch ein realer Bestandteil des Gesamtmechanismus dieser Industrie» (Metz, Christian (2000): *Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino*. Münster, S. 17).

27 Klein/Barton: «Introduction», S. 4.

28 Ebd. S. 9: «Self-cannibalizing cycles and sequels, and even the practice of making films out of toys and board games, are filmmaking strategies dating back to the industry's first decade, not a symptom of contemporary culture's inability to create anything new.»

29 Ebd. S. 5 f.

versucht zu sagen, er verkörpert sie in Reinkultur, würde sie sich nicht eben gerade durch Unreinheit und Uneigentlichkeit auszeichnen. Zunächst einmal lässt sich fragen, was JJ Abrams' STAR TREK überhaupt ist. Er kombiniert die oben genannten Typen von Filmen, die heutzutage von den Studios geschätzt werden: *Remake*, *Sequel*, *TV-Spin-Off* – und auch wenn der Film nicht auf einem Videospiele basiert, so sind einige *Star Trek*-Spiele auf dem Markt. Gleichzeitig stellt STAR TREK diese Kategorien in Frage, nicht nur weil er sich einer eindeutigen Zuordnung widersetzt, sondern weil er auf textueller Ebene seine eigene Kategorisierbarkeit verhandelt – so zumindest die These von Daniel Whiting in seinem Text «Is Abrams's STAR TREK a STAR TREK Film».³⁰

Am ehesten handelt es sich wohl um ein *Franchise Reboot*. Ein solches liegt vor, wenn «durch Umbesetzung der Hauptfiguren und/oder Änderung der narrativen Prämissen die Serie eine Art Neustart vornimmt.»³¹ Oder in den Worten von William Proctor: «A remake is a reinterpretation of *one* film; a reboot <re-starts> a *series* of films that seek to disavow and render inert its predecessor's validity.»³² Paradebeispiel hierfür ist Christopher Nolans Batman-Trilogie, *BATMAN BEGINS* (USA 2005), *THE DARK KNIGHT* (USA 2008) und *THE DARK KNIGHT RISES* (USA 2012), der sowohl bei der Kritik als auch beim Publikum ankam. Der *Reboot* hat allerdings einen schlechten Ruf, allzu sehr scheinen hier finanzielle Interessen im Vordergrund zu stehen. Proctor hat deshalb versucht, das Phänomen ein wenig differenzierter darzustellen:

[T]he reboot strategy is indicative of a critical and astute audience: if cinemagoers accepted Hollywood product without question or discernment, the film industries could simply spin out sequel after sequel, without worrying about box office receipts because *everything* would sell, regardless of quality or taste. As we will see, the profit principle is only one of many factors governing the reboot's *raison d'être*.³³

Der *Reboot* stellt hier den Versuch dar, den Zuschauer wieder neu an das *Franchise* zu binden, ist mithin Reaktion auf einen beobachteten oder angenommenen Attraktionsverlust. Es mag aber vielleicht nur darum gehen, neue, jüngere Zuschauer für das *Franchise* zu finden. Bei STAR TREK ist das sicher nicht von der Hand zu weisen, allerdings durfte der Bezug zum «Original» – und das heißt natürlich auch zu den eingefleischten Trekkies – nicht fehlen³⁴. Deshalb stand ein einfaches

30 Whiting, Daniel (2014): «Is Abrams's STAR TREK a STAR TREK Film». In: Brace, Patricia / Arp, Robert (Hg.): *The Philosophy of JJ Abrams*. Lexington, Ken., S. 189–203.

31 Junklewitz, Christian / Weber, Tanja (2011): «Die Cineserie. Geschichte und Erfolg von Filmserien im postklassischen Kino». In: Blanchet, Robert / Köhler, Kristina Smid, Tereza / Zuvatern, Julia (Hg.): *Serielle Formen. Von den frühen Film Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online-Serien*. Marburg, S. 337–356, hier S. 347.

32 Proctor, William (2012): «Regeneration & Rebirth: Anatomy of the Franchise Reboot». In: *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies*, 22, February (7.10.2016), S. 4.

33 Ebd., S. 2.

34 Siehe ebd., S. 5: «pressing the reboot button does not eradicate the iconographic memory of the cultural product.»

Überschreiben der Vorlage, bei dem diese gelöscht wird, außer Frage. Der Film musste Nähe und Abstand gleichzeitig kommunizieren.³⁵

Auch wenn JJ Abrams' Film nicht rückhaltlos gefeiert wurde, so hat er doch seine Anhänger gefunden – und finanziell war er ein Erfolg: Immerhin startete der dritte Film des *Reboots* dieses Jahr und ein vierter ist in Planung. Die Beiträge zu dem Sammelband *The Philosophy of JJ Abrams* sind sich zumindest einig: Abrams hat seine Sache gut gemacht. Geglückt ist der *Reboot* insbesondere, weil er sich eines besonderen Tricks bedient hat. Der Kniff, über eine Zeitreise eine alternative Zeitlinie einzuführen, die nahe am Original, aber auch – mehr oder weniger – begründete Abweichungen erlaubt, wird als Mittel gepriesen, dem Konflikt von Nähe und Abstand beizukommen: «While the use of the alternate timeline allows Abrams to depart from the known *Trek* storyline, he remains faithful to the essence of the characters portrayed in *The Original Series*.»³⁶ Im Sinne von Whiting lässt sich auch eine Textstelle finden, die auf dieses Verfahren Bezug nimmt: Der junge Kirk sagt zum alten Spock – unter Fans Spock Prime genannt –, der, dargestellt von Leonard Nimoy, tatsächlich der ursprünglichen Linie entspringt und damit eine handfeste Verbindung zu dieser stiftet: «Coming back in time, changing history ... That's cheating.» Spock antwortet: «A trick I learned from a friend.» Er spielt damit auf Kirks Verhalten beim *Kobayashi Maru*-Test an, der u. a. in *STAR TREK II: THE WRATH OF KHAN* (USA 1982, Nicholas Meyer) eine wichtige Rolle spielt, im laufenden Film allerdings auch seinen Platz hatte. Dieser Test ist eine Art Charakterprüfung und eigentlich nicht zu bestehen. Kirk hatte allerdings die Parameter der Simulation geändert und so die Situation gemeistert. Im anschließenden Disput mit dem jungen Spock rechtfertigt er sich, indem er angibt, nicht an «no-win scenarios» zu glauben.

Es geht also um echte Alternativen und den Glauben an die Zukunft, die hier auf dem Spiel stehen, genau diejenigen Eigenschaften also, die uns nach Graebers Meinung im Neoliberalismus abhanden gekommen sind. Wie lässt sich JJ Abrams' *STAR TREK* in diesem Rahmen verorten?

Immerhin zeichnete dieser Glaube an die gestalterische Möglichkeit der Zukunft bereits Kirks Vater aus. Das zumindest äußert Captain Pike, der für Kirk eine Art Ersatzvater darstellt, ihm gegenüber in einem mahnenden Gespräch. Die ganze ödipale Problematik, die der Film aufspannt, kann wiederum leicht auf das Verhältnis von *Reboot* und Original übertragen werden: «Kirk's life seems to embody

35 Auch wenn es sich bei *STAR WARS: THE FORCE AWAKENS* (USA 2016, JJ Abrams) nicht um ein *Reboot* handelt, so ist der Umgang mit dem *STAR WARS*-Erbe auf eindrucksvolle Weise durch die enormen Wracks, durch die sich die Figuren im ersten Teil des Films bewegen, ins Bild gesetzt.

36 Foy, Joseph: «Abrams, Aristotle, and alternate worlds. Finding Friendship in the Final Frontier». In: Brace, Patricia / Arp, Robert (Hg.): *The Philosophy of JJ Abrams*. Lexington, Ken., S. 151–162, hier S. 152. Siehe auch im selben Band Fyfe, Andrew: «You can't change the past. The Philosophy of Time Travel in *STAR TREK* and *Lost*», S. 237–253, hier S. 249: «In *STAR TREK* time travel serves as a practical storytelling tool, allowing Abrams to tell an origin story of the crew of the *Enterprise* that allows the future to unfold differently than the rest of the *Star Trek* franchise but without undermining the value of those shows and films by telling a story in which they are made to no longer exist.»

the situation of STAR TREK itself – both to stand in an uncertain relationship to predecessors of the same name and to unfold in a way that is not predetermined by established precedent.»³⁷ Auch Darren Franich hat darauf hingewiesen: «Much of this new Kirk's internal drama focuses on his parental issues, on the struggle of living up to the example set by the man who named you.»³⁸ In der auffällig sinnfreien, entfesselten Kamera sieht Franich zudem ein infantiles Aufbegehren: «It is so silly, and meaningless, and I kind of love it. Maybe Abrams really is little kid Kirk, driving an expensive car way over the speed limit, but the energy in those moments is palpable.»³⁹ Während Franich diesem kindlichen Spieltrieb etwas Positives abgewinnen mag, urteilt Deborah Tudor nicht so milde. Abrams' Ästhetik, u. a. die oft gescholtenen *lens flares*, führt sie auf eine ihr zugrunde liegende Ideologie zurück:

His aesthetic strategies aim to reduce or suppress the presence of digital effects on-screen. This approach to digital technology reveals a certain nostalgia for film, one that echoes Star Trek's resurrection of its own cultural history. This dual nostalgia operates to construct a futuristic world that revisions U.S. cultural past, while ignoring narrative references to contemporary political events.⁴⁰

Diese Nostalgie äußert sich für sie auch im Beharren auf die ursprüngliche Zusammensetzung der Crew, die für die sechziger Jahre progressiv gewirkt haben mag, heutigen Ansprüche an Diversität aber wohl kaum gerecht wird.⁴¹ Dieser STAR TREK wirkt weniger wie ein Science-Fiction-Film als eine zynische Form des *Brand Managements*.⁴² Dazu passt der massive Einsatz von *Product Placement*:

Little Kirk steals his dad's Corvette™ and plays the Beastie Boys on a touchscreen Nokia™. As a grown-up, he orders Jack Daniel's Tennessee Whiskey™; Uhura prefers Budweiser™. This is not the first time present-day brands have appeared in STAR TREK, but it is the first time the product placement *feels* advertorial – and the mere presence of a Nokia phone weirdly makes TREK '09 feel like more of a period piece than any of the films that came before it.⁴³

37 Whiting: «Is Abrams's STAR TREK a STAR TREK Film», S. 193.

38 Franich: «Searching for J. J. Abrams in his first STAR TREK movie».

39 Ebd.

40 Tudor, Deborah (2010): «Light bouncing: digital processes illuminate the cultural past». In: *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, No. 52, summer. <http://www.ejumpcut.org/archive/jc52.2010/deeDigitalCinematog/index.html> (7.10.2016).

41 Siehe ebd.: «However, rather than construct a contemporary vision of diversity equivalent to that of the 1960s series, this film slavishly recreates that same breakdown of characters, which no longer looks so diverse.»

42 Siehe dazu auch Tudor, Deborah (2011): «Twenty-first Century Neoliberal Man». In: Kapur, Jyostna / Wagner, Keith B. (Hg.): *Neoliberalism and Global Cinema. Capital, Culture and Marxist Critique*. New York, London, S. 59–75, hier S. 68: «Keeping the characters reassuringly similar to the ones in the original series allows the film to recirculate a proven genre formula, without making too many changes that would destroy the *Star Trek* brand.»

43 Franich: «Searching for J. J. Abrams in his first STAR TREK movie».

Die von STAR TREK entworfene Zukunft erscheint wie der Traum des Neoliberalismus: Es gibt keine Staaten mehr, aber immer noch Marken. Man kann Franich nur zustimmen, wenn er das folgendermaßen zusammenfasst: «This strikes me as the single most cynical and probably accurate prediction about our future that *Star Trek* has ever made.»

STAR TREK ist kein Science-Fiction-Film. Die Zeitreise geht nicht Richtung Zukunft. Abrams zapft das utopische Potenzial der sechziger Jahre an, ohne selbst visionär zu sein. Wir können nur noch an Visionen partizipieren, wenn wir uns in eine Gegenwart versetzen, die solche noch zuließ. Eine solche Nostalgie zu evozieren, ist die große Stärke von Abrams. In SUPER 8 (USA 2011) geht es um eine Gruppe von Teenagern, die einen Low-Budget Horrorfilm drehen. Während des Drehs dokumentiert die Gruppe zufällig ein Zugunglück, bei dem ein vom Militär gefangen gehaltenes Monster ausbricht. Für die jungen Filmemacher ist das willkommener «Production Value». Die Jugendlichen verhelfen dem Monster daraufhin zur Rückkehr auf seinen Planeten – ein typischer Spielberg-Film, wie Franich bemerkt hat. Während des Abspanns läuft dann der fiktive Low-Budget Film. *Dieser* kurze Film hat mich umgehauen. Er reproduziert kunstvoll unser Begehren nach Nostalgie. Er sagt: Man kann mit Witz und Einfallsreichtum allen Widerständen zum Trotz gute Filme machen. Man möchte das so gern glauben, vergisst dabei aber glatt, dass die Konzerne ein Wort mitzureden haben.⁴⁴

44 Abrams entwirft genau diese Ideologie auch in seinen Reden. Siehe http://www.ted.com/talks/j_j_abrams_mystery_box/transcript?language=en (3.10.2016): «The most incredible sort of mystery, I think, is now the question of what comes next. Because it is now democratized. So now, the creation of media is – it's everywhere. The stuff that I was lucky and begging for to get when I was a kid is now ubiquitous. And so, there's an amazing sense of opportunity out there. And when I think of the filmmakers who exist out there now who would have been silenced, you know – who have been silenced in the past – it's a very exciting thing.»

Abbildungsverzeichnis

Titelgrafik:

Aus: *Star Trek: «Shore Leave»* (S1/E17, 1966)

Bernd Stiegler

Abb. 1: «The Omega Glory» (SII/E54, 1968)

Abb. 2: «The City on the Edge of Forever» (SI/E28, 1967)

Abb. 3: «The Omega Glory» (SII/E54, 1968)

Abb. 4: «Plato's stepchildren» (SIII/E67, 1968)

Viktor Konitzer

Abb. 1: Gemeinfreies Eigentum der NASA, <http://www.hq.nasa.gov/office/pao/History/alsj/a410/AS8-13-2329HR.jpg> (03.09.16).

Abb. 2: Stammt vom Verfasser

Abb. 3: Rick Sternbach, Michael Okuda: *Die Technik der U. S. S. Enterprise. Das offizielle Handbuch.* Königswinter 2005, S. 12 (Abb. 1.2.2).

Abb. 4: Rick Sternbach, Michael Okuda: *Die Technik der U. S. S. Enterprise. Das offizielle Handbuch.* Königswinter 2005, S. 16 (Abb. 1.3.4).

Abb. 5: Herman Zimmerman, Rick Sternbach, Doug Drexler: *Star Trek – Deep Space Nine. Das technische Handbuch.* Königswinter 1999, S. 33.

Abb. 6: Rick Sternbach, Michael Okuda: *Star Trek – Voyager – Technical Guide Version 1.0*, unveröffentlichter Entwurf von Paramount Pictures, S. 8. Vgl. http://www.radioamatore.info/attachments/755_Star%20Trek%20Voyager%20Technical%20Manual.pdf (03.09.16).

Abb. 7: Ben Robinson, Marcus Riley: *U. S. S. Enterprise. Technisches Handbuch.* Königswinter 2011, S. 148.

Beate Ochsner

Abb. 1: Der Holodoktor, <http://www.robertpicardo.net/holodoc/holodoc.html> (5.10.2016).

Christoph Büttner

Abb.1 *Deep Space Nine*: «Paradise» (S02E15, 1994) TC 0:06:29

Abb 2: *Deep Space Nine*: «Paradise» (S02E15, 1994), TC 0:44:29

Abb 3: *Deep Space Nine*: «In the Pale Moonlight» (S06E19, USA 1999) TC 0:00:04

Markus Spöhrer

Abb. 1: Fry und Zoidberg im Kampf um Leben und Tod, <http://futura.wiki.com/wiki/Claw-Plach> (20.10.2016)

Abb. 2: Spock gegen Kirk, http://reflectionsonfilmmandtelevision.blogspot.de/2012_01_22_archive.html (20.10.2016)

Abb. 3 und 4: DVD *Futurama* Season 4 (Disc 3), Twentieth Century Fox Home Entertainment (2004). (Episode 11: «Where No Fan Has Gone Before» / «Der letzte Trekkie»)

Abb. 5: Dikironium Wolkenwesen aus *Obsession* (S2/E16), http://memory-alpha.wiki.com/wiki/Dikironium_cloud_creature (20.10.2016)

Abb. 6: Mellvar, Fry und Welchie, aus: DVD *Futurama* Season 4 (Disc 3), Twentieth Century Fox Home Entertainment (2004). (Episode 11: *Where No Fan Has Gone Before* / *Der letzte Trekkie*)

Autorenverzeichnis

Christoph Büttner studierte in Bonn Medienwissenschaft, politische Wissenschaft und Wirtschaftspolitik und war danach Stipendiat und wissenschaftlicher Mitarbeiter am Graduiertenkolleg «Das Reale in der Kultur der Moderne» der Universität Konstanz. Inzwischen ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter bei der Professur für Medienwissenschaft an der Universität Bayreuth. Er verfolgt derzeit ein Dissertationsprojekt zu Repräsentationen postindustrieller Arbeitswelten im deutschen Kino der Gegenwart. Seine Forschungsinteressen und -schwerpunkte liegen auf den vielfältigen Wechselverhältnissen von Film, Kultur, Politik und Gesellschaft. Er publiziert entsprechend Aufsätze zu «Räumen und Imaginationen prä-moderner Zukunftsentwürfe im deutschen Gegenwartskino», «Zum Verhältnis von Taylorismus und Postfordismus in Frederick Wisemans LA DANSE» oder zu «Self/Change-Management in Arbeitswelt und Dokumentarfilm» (alles 2017 erscheinend) und gibt gemeinsam mit Carolin Piotrowski einen Sammelband zu Diskursen von «Arbeit und Rhythmus» heraus. Bereits erschienen: «Labor Narratives and The Devil Wears Prada» in: Betty Kaklamanidou; Margaret Tally (Hg.): *The Millennials on Film and Television*. Jefferson 2014.

Viktor Konitzer, M. A., geboren in Hannover, hat von 2009–2015 in Konstanz Literatur-, Kunst- und Medienwissenschaften studiert. Aufsatzveröffentlichungen zur Romantik (C. D. Friedrich und H. v. Kleist), zur Bildlichkeit des Comics (Hergé), zum literarischen Manierismus (Th. Bernhard) und zur Motivik des Weimarer Dramas (Fr. Schiller). Doktorand am Konstanzer DFG-Graduiertenkolleg *Das Reale in der Kultur der Moderne* mit dem Projekt *Geschichten zerstören. Antinarrative Prosa in der österreichischen Literatur des 20. Jahrhunderts*.

Beate Ochsner ist seit 2008 Professorin für Medienwissenschaft an der Universität Konstanz. Seit 2015 ist sie Sprecherin der DFG-Forschergruppe *Mediale Teilhabe. Partizipation zwischen Anspruch und Inanspruchnahme* (www.mediaandparticipation.com/), sie leitet dort das Teilprojekt Recht auf Mitsprache. Das Cochlea-Implantat und die Zumutungen des Hörens. Ihre Forschungsschwerpunkte sind: Audiovisuelle Produktion von Dis/Ability; mediale Teilhabe; audiovisuelle Praktiken des Sehens und Hörens; Monster und Monstrositäten, (Inter-)Medialität. Letzte Publikationen: DeMONSTRation, München 2010; zus. mit Anna Grebe: *Andere Bilder: Zur medialen Produktion von Behinderung*, Bielefeld 2013; zus. mit Isabell Otto und Markus Spöhrer: *AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft* 58 (2013). Themenheft: *Objekte medialer Teilhabe*; zus. mit Markus Spöhrer: *Applying the Actor-Network Theory in Media Studies*, ICI Global 2016; zus. mit Robert Stock: *Sense/Ability. Mediale Praktiken des Sehens und Hörens*, Bielefeld 2016. Darüber hinaus: Zus. mit Robert Stock: «Das Hören des Cochlea-Implantats», in: Jan Friedrich Missfelder und Ludolf Kuchenbuch (Hg.): *Historische Anthropologie*, Themenheft Sound, 22 (3), 2014,

S. 408–425; «Le web documentaire interactif en tant qu'objet de participation», in Jean Chateauvert et al. (Hg.): *D'un écran à l'autre*, Paris: Harmattan 2016, «Vom Werden der Medien oder: Übersetzungsprozesse in intermedialen Dispositiven», in: Klaus Sachs-Hombach (Hg.): *Verstehen und Verständigung*, Köln: Herbert von Halem Verlag 2016, S. 128–146; «*Cave of forgotten Dreams* (Werner Herzog, 2010) oder. Zur Ko-Existenz (audio-)visueller Praktiken, in: Markus Spöhrer (Hg.): *Die ästhetisch-narrativen Dimensionen des 3D-Films*», Wiesbaden: Springer 2016, S. 181–195.

Bernd Stiegler, geb. 1964, ist Professor für Neuere deutsche Literatur mit Schwerpunkt 20. Jahrhundert im medialen Kontext an der Universität Konstanz. Arbeitsschwerpunkte sind die Geschichte und Theorie der Fotografie sowie die deutsche und französische Literatur des 19. und 20. Jahrhunderts. Zuletzt u. a. erschienen: *Belichtete Augen. Optogramme oder das Versprechen der Retina*, Frankfurt: S. Fischer 2011, *Spuren, Elfen und andere Erscheinungen. Conan Doyle und die Photographie*, Frankfurt: S. Fischer 2014, *Photographische Portraits*, Paderborn: Wilhelm Fink 2015 und *Der montierte Mensch. Eine Figur der Moderne*, Paderborn: Wilhelm Fink 2016. Email-Adresse: bernd.stiegler@uni-konstanz.de

Markus Spöhrer hat Amerikanistik, Germanistik und Anglistik an der Universität Tübingen studiert sowie Media Studies an der Universität Miami. 2015 hat er in der Medienwissenschaft der Universität Konstanz mit dem Dissertationsprojekt *Film als epistemisches Ding: Zur Produktion von Hip Hop-Kultur und Till Hastreiters Status YO!* promoviert. Momentan arbeitet er an der Universität Konstanz als Postdoktorand im Rahmen des DFG-Projekts «Mediale Teilhabe» (Konstanz) im Teilprojekt «Recht auf Mitsprache: Das Cochlea-Implantat und die Zumutungen des Hörens». Seine Lehr- und Forschungsbereiche sind: Film- und Medientheorie, Science and Technology Studies, Game Studies. Neueste Veröffentlichung: mit Beate Ochsner: *Applying the Actor-Network Theory in Media Studies*. Hershey, PA: IGI, Global, 2016.

Alexander Zons arbeitete im Rahmen von zwei Sonderforschungsbereichen in Köln und in Siegen, wo er auch promoviert worden ist, zum Filmvorspann. Danach war er Post-Doc am Graduiertenkolleg «Die Figur des Dritten» der Universität Konstanz, ist dort jetzt Koordinator des Graduiertenkollegs «Das Reale in der Kultur der Moderne» und arbeitet zum Agenten als Projektmacher in Hollywood (siehe dazu kürzlich «Die Entscheidung des Films», in: Rolf F. Nohr, Tobias Conradi, Florian Hoof (Hg.): *Medien der Entscheidung*. Berlin 2016, S. 187–207.). Weitere Forschungsschwerpunkt: Filmgeschichte, Netzwerkanalyse, Narratologie. Veröffentlichungen (Auswahl): *Paratexte des Films. Über die Grenzen des filmischen Universum*. Bielefeld 2007; zus. mit Rembert Hüser und Georg Stanitzek (Hg.): *Das Buch zum Vorspann. The Title is a Shot*. Berlin 2006, zus. mit Eva Esslinger, Tobias Schlechtriemen und Doris Schweitzer (Hg.): *Die Figur des Dritten*. Berlin 2010, zus. mit Natalie Binczek, Remigius Bunia und Till Dembeck (Hg.): *Dank sagen. Politik, Semantik und Poetik der Verbindlichkeit*. München 2013.