

Voortrekking Utopia

*Geistesgeschichtliche Bezüge
Soziokulturelle Phänomene
Pädagogische Aspekte
der Fernsehserie STAR TREK[®]*



*Dissertation zur Erlangung des Grades eines Doktors der Philosophie
im Fachbereich Erziehungswissenschaft der Universität Hamburg*

vorgelegt von:

Sven Merzbach

Hamburg, im Mai 2005

Universität Hamburg
Fachbereich Erziehungswissenschaft

Annahme der Arbeit: 11. Mai 2005

1. Gutachter: *Prof. Dr. Stefan Aufenanger*

2. Gutachter: *Prof. Dr. Bodo Lecke*

A handwritten signature in black ink, reading "Sven Merzbach". The signature is written in a cursive style with a large initial 'S'.

Hamburg, im Mai 2005

„I give you a toast: »The undiscovered country« the future.“

Klingonenkanzler Gorkon in: Star Trek VI

„Infinite Diversity in Infinite Combinations“

Motto der *Vulkanischen* Philosophie

Bedeutung für das auf dem Titelblatt abgebildete Akronym *IDIC*
erstmalig so gezeigt in der TOS-Ep. *Is there in Truth no Beauty?*

Dedico este trabajo a *Paulina G.* que tal vez nunca le va a leer,
pero para mi ella es la más impresionante y esperanzadora representante
de la "Generation Copy-Paste"

Inhaltsverzeichnis

Voortreker in Utopia – ein Vorwort	5
I. Das klassische Utopia und das moderne Science-fiction-Genre	11
I.1. Begriffsdefinitionen	11
I.2. Paradiesvorstellungen der Antike: Der <i>Garten Eden</i> und die <i>Insel Atlantis</i>	14
I.3. Das <i>Utopia</i> der Neuzeit	17
I.4. Utopie und Aufklärung	21
I.5. Utopie und Naturwissenschaften	26
I.6. Die „Schöne neue Welt“ des 20. Jahrhunderts	28
I.7. Utopisches Denken in Zeiten der Postdemokratie	34
II. Science-fiction-Filme im Spiegel der Zeitgeschichte	43
II.1. Zukunftsvisionen der Leinwand: Die Entstehung des Science-fiction-Films	43
II.2. Der „Mad Scientist“, die „Space Opera“ und die Invasionsbedrohung aus dem Weltall: Science-fiction-Filme in den 1930er, 1940er und 1950er Jahren	46
II.3. Der Wagentrek zu den Sternen: Das erste <i>Raumschiff Enterprise</i>	52
II.4. Die „Geschlossene Gesellschaft“ und das Ende der Welt: Die Science-fiction-Filme der 1960er, 1970er und 1980er Jahre	56
II.5. <i>Star Trek</i> : Die nächste Generation und das zweite <i>Raumschiff Enterprise</i>	61
II.6. Der Mensch nach der Apokalypse: Die Science-fiction-Filme der 1990er Jahre	64
II.7. In den Tiefen und Untiefen des Weltenraumes: Die Reise geht weiter	67
II.8. Dekadenz und Mythologie: Science-fiction-Filme zu Beginn des 21. Jahrhunderts	70
II.9. Die neue alte <i>Enterprise</i> – Die Rückkehr in die Vergangenheit der Zukunft	78
III. Geistesgeschichtliche Interpretationen der Fernsehserie <i>Star Trek</i>	84
III.1. Eine <i>Illias</i> im Weltraum	84
III.2. <i>Star Trek</i> im Spiegel der Aufklärung	89

III.3. Die <i>United Federation of Planets</i> und ihre Prinzipien	94
III.3.1. Die Institutionen der <i>Föderation</i>	94
III.3.2. Die <i>Oberste Direktive</i>	95
III.3.3. Das Menschenbild der <i>Föderation</i>	100
III.4. <i>Star Trek</i> und die Phänomenologie des Fremden	105
III.4.1. Der Auftritt des Fremden	105
III.4.2. Zwischen Ratio und Sentiment: <i>Vulkanier</i> und <i>Klingonen</i>	110
III.4.3. Zwischen Individuum und Gesellschaft: <i>Q</i> und die <i>Borg</i>	114
III.4.4. An den Grenzen des Eigenen und Fremd unter Fremden: <i>DS9</i> und <i>Voyager</i>	119
III.5. Im Fadenkreuz zwischen Utopie und Realismus: Die mythologische Hintertreppe	124
III.5.1. Fremdbestimmung und Eigenverantwortung im Weltenraum	124
III.5.2. „Homo futuris“ und „edler Wilder“ – eine Verhandlungsethik ohne jede Regel	129
III.5.3. Der lächelnde <i>Vulkanier</i> oder die Rückkehr des „Mad Scientist“	132
III.5.4. Die neue „Mission“ oder: Sind auf der <i>Enterprise</i> alle verrückt geworden?	135
III.5.5. Politischer Naturalismus oder die Demontage einer Utopie	138
IV. Eine Science-Fiction-Serie als Lehrstück und Leitbild	144
IV.1. Die Dramaturgie von <i>Star Trek</i>	144
IV.1.1. Mythen und Geschichten in <i>Star Trek</i>	145
IV.1.2. Über eine aristotelische Dramatik	151
IV.1.3. Plädoyer für eine „epische“ Filmdramaturgie	156
IV.1.4. Die Sprache von <i>Star Trek</i>	161
IV.1.5. <i>Star Trek</i> als modernes Märchen	164
IV.2. Die Gesellschaftsstrukturen von <i>Starfleet</i> und ihre Leitfiguren	169
IV.2.1. Normative Gesellschaftsbilder in <i>Star Trek</i>	169
IV.2.2. Die Identifikationsfiguren in <i>Star Trek</i>	177
IV.3. Autorität und Motivation – Führungsmanagement in <i>Star Trek</i>	183
IV.3.1. „Packen wir’s an!“ – Pragmatismus und Loyalität	184
IV.3.2. „Machen Sie es so!“ – Vertrauen und Diplomatie	188
IV.3.3. „Dies ist keine Diskussionsrunde!“ – Krisenmanagement in Zeiten des Krieges	192
IV.3.4. „Dismissed!“ – Weibliche Führung in einer Männerwelt	195
IV.3.5. „Acknowledged. Go ahead!“ – Der Kumpel auf dem Chefsessel	197

IV.4. Identitäts- und Charakterbildung im <i>Star-Trek</i> -Universum: Aspekte aus erziehungstheoretischer Sicht	200
IV.4.1. Das Dilemma der Sozialisation – Erziehungsmethoden in der Originalserie	201
IV.4.2. Ein fliegendes Klassenzimmer und der Projektunterricht in der nächsten Generation	205
IV.4.3. Erziehung im „Melting Pot“ – eine Raumstation als Exkursionszentrale	209
IV.4.4. Identität und Persönlichkeitsbildung – ein intergallaktisches Curriculum	211
IV.4.5. <i>Star Trek</i> als Vorbild für die Alltagsbewältigung	213
IV.4.6. „Die Vergessenen“ – der Umgang mit Tod und Verlust in einer futuristischen Welt	217
IV.4.7. <i>Star Trek</i> – ein normatives Modell für die moderne multikulturelle Gesellschaft?	219

**„... wo noch kein Mensch zuvor gewesen ist ...“ –
Retrospektive und Perspektive** **226**

Anhang

Anhang I: Tafeln und Bilder	I
Chronologie der <i>Star-Trek</i> -Ereignisse	I
Schriftarten verschiedener Völker des <i>Star-Trek</i> -Universums	IV
Die Protagonisten der <i>Vereinigten Föderation der Planeten</i>	V
Die Gesichter der außerirdischen Spezies im Wandel der <i>Star-Trek</i> -Zeiten	X
Das Wirtschaftsunternehmen <i>Star Trek</i>	XII
Bildnachweise	XV
Die 24 <i>Direktiven</i> der <i>Sternenflotte</i>	XVIII
Anhang II: Glossar und Namenregister	XXII
Lexikon der Fachbegriffe und Abkürzungen	XXII
Index der wichtigsten im Text erwähnten Autoren und Filmregisseure	XXXIII
Anhang III: Filmographie	XXXVI
Verzeichnis der <i>Star-Trek</i> -Serien und Filme	XXXVI
Verzeichnis der im Text zitierten <i>Star Trek</i> Episoden	XXXVII
Verzeichnis der sonstigen im Text zitierten Filme	XLI
Anhang IV: Bibliographie	XLIV
<i>Star-Trek</i> -Enzyklopädien und Themenbereiche	XLIV
<i>Star Trek</i> im Internet	XLV
Verzeichnis der im Text verwendeten Sekundärliteratur	XLVII
Verzeichnis weiterer im Text erwähnter Werke	LIV
Lexika und sonstige allgemeine Nachschlagewerke	LVI
Eidesstattliche Erklärung, Danksagung	LVII

Voortreker in Utopia – ein Vorwort

„... dann sei die Geschichte der Botokuden, der Zulus oder jedes beliebigen anderen Volkes so interessant, genauso wichtig, genau so unmittelbar zu Gott wie die abendländische Geschichte.“¹

Als die weißen Siedler an der südlichen Küste Afrikas landeten, die in der Tradition der abendländischen Seefahrer das „Kap der Guten Hoffnung“ genannt wird, waren sie voller Pioniergeist, religiöser Überzeugung und Ignoranz für die dort bereits ansässigen Ureinwohner. Eine Anekdote besagt, daß sie keinerlei Landkarten besaßen; so verstanden sie die Bibel als Wegweiser ins ferne Jerusalem, wanderten mit ihrer Hilfe nach Norden und benannten ihre erste Siedlung an einer Flußmündung „Nilstrom“. Zur gleichen Zeit setzte eine Völkerwanderung verschiedener afrikanischer Stämme aus dem Norden (aus der Gegend des heutigen Zimbabwe) ein. Die Leidtragenden waren wie immer diejenigen Menschen, die das Land zuerst für sich beanspruchten (die sog. „Ureinwohner“) und in der Folge fast vollständig ausgerottet wurden. Aber auch auf Seiten der weißen Eindringlinge forderte die Zeit ihren Tribut. Die „Urbarmachung“ der afrikanischen Savanne verlief nicht unproblematisch und forderte viele Opfer – vor allem durch Krankheiten und die mühsame Gewöhnung an das für Europäer nur schwer zu ertragende Klima. Auf der anderen Seite standen die afrikanischen Volksstämme, deren Lebensräume durch die abendländische Mentalität systematisch vernichtet wurden – bis hin zur gesellschaftspolitischen Ausgrenzung, die in die sog. Apartheids-Politik des 20. Jahrhunderts mündete. Die weißen Siedler werden von ihren Nachfahren, den Afrikaandern, bis heute als *Voortreker* verehrt.

Diese Geschichte ist kaum einmalig. Betrachtet man das Vorgehen der Spanier in Südamerika, der Portugiesen und Briten in Asien oder bereits der Mazedonier in Persien, so wird deutlich, wie zweideutig der Entdeckungs- und Missionarseifer der abendländischen Welt gesehen werden kann. Einerseits haben wir es mit furchtlosen Helden zu tun, visionären Pionieren der Aufklärung, welche die Errungenschaften der westlichen Zivilisation in die entferntesten Winkel der Erde tragen. Andererseits handelte es sich bei deren Protagonisten oft um skrupellose Eroberer, Vertreter einer monotheistischen Welt, deren Vorgehen meistens zur Versklavung oder Auslöschung der solcherart „beglückten“ Zivilisationen führte. Nicht zuletzt waren diese „Entdeckungsreisen“ von dem Wunsch beseelt, ein „unberührtes Paradies“ zu finden, das sagenhafte „Utopia“ der griechischen Antike, wo angeblich alles im Überfluß existierte. Doch mit jeder „Entdeckung“ wurde der Trek in die „unendlichen Weiten“ zu einem Mythos, der sich selbst diffamierte.

Doch was hat nun die o.g. Anekdote der historisch verbürgten burischen Voortreker mit einer amerikanischen Fernsehserie zu tun, die noch dazu in einer virtuellen Zukunft spielt? Beide behandeln den unermüdlichen Eifer von Forscherpionieren, welche die „unendlichen Weiten“ exotischer fremder Welten aufsuchen. Beide illustrieren die Suche nach einer „besseren“ Welt: hier in der realen Topographie der Erde, dort in einem virtuell verstandenen, auch zeitlichen Utopia. Beide symbolisieren jedoch auch die oftmals als zwiespältig empfundene Entdeckungsgeschichte einer Zivilisation, die sich in einem rückhaltlosen Expansionstrieb manifestiert und deren kulturell bedingtes lineares Verständnis von Weiterentwicklung oftmals in ihr Gegenteil verkehrt wird.

In gewisser Hinsicht hat sich daran wenig geändert. Auch im modernen Medienzeitalter beeinflussen besonders die Industrienationen die Geschicke der übrigen Welt, sei es auch nur im Hinblick auf die

¹ A. RÜSTOW: *Ortsbestimmung der Gegenwart - eine universalgeschichtliche Kulturkritik*, S.12

pro-westliche Berichterstattung, welche in der Formulierung „imbedded journalism“ ihren jüngsten Niederschlag gefunden hat.² *Star Trek* macht da als amerikanische Fernsehserie keine Ausnahme, wie wir noch sehen werden. Die abendländische, insbesondere die US-amerikanische Kultur bleibt auch hier der Dreh- und Angelpunkt; alle anderen Einflüsse bilden allzu oft nur die Folklore oder exotische Kulisse. Das prägt in gewisser Weise das Bild von anderen Kulturen, von dem fremden Anderen, von dem im folgenden noch des öfteren die Rede sein wird. Daneben unterscheidet sich die Serie *Star Trek* in wesentlichen Punkten von der üblichen Auseinandersetzung mit solchen Themen, wie wir sie in der Filmwelt für gewöhnlich vorgesetzt bekommen. Das trifft im besonderen auch auf das Genre der Science-fiction selbst zu, von denen sich die Serie inhaltlich und formal deutlich abhebt, wie ich ebenfalls darstellen will.

Ich möchte in dieser Arbeit jedoch noch einem anderen Gesichtspunkt Rechnung tragen, welche die Wirkungsweise fiktiver Darstellungen auf ein reales Publikum beinhaltet. Zwar haben derart präsentierte Geschichten immer schon einen allgemeinen Einfluß auf die Moralbilder der Menschheit ausgeübt; spätestens seit der Erfindung des Buchdrucks und der damit verbundenen literarischen Verbreitung entfalten sie zunehmend auch ein normatives Potential.³ War jedoch im 19. Jahrhundert gültig und wahr, was „schwarz auf weiß“ zu lesen stand, so sind die elektronischen Medien und in erster Linie besonders die sog. „bewegten Bilder“ offenbar noch deutlicher dazu geeignet, diese Fiktionen als real erscheinen zu lassen, weil ihre metaphorische Überzeugungskraft direkter zu wirken imstande ist. So gerät eigentlich subjektiv Symbolhaftes durch die Wahrnehmung des Publikums in den Bereich der Realität, die frei nach dem Motto „was ich gesehen habe, muß wahr sein“ scheinbar nicht mehr verifiziert werden muß. Und in dem Maße, wie Radio, Kino, Fernsehen und die Computertechnologie mehr und mehr das soziale Gefüge unserer modernen Industriegesellschaften bestimmen, sind sie offenbar auch imstande, unser ideelles Weltbild nachhaltig zu prägen – eine Wirkungsweise, die bisher nur den Überlieferungen der großen Weltreligionen zugesprochen werden konnte.

„Die Medien durchdringen die Welt ...“, schreibt Heinz MOSER in seiner *Einführung in die Medienpädagogik*.⁴ Diese Omnipräsenz führe nicht nur zu einer „universellen Beschleunigung und Vermehrung der Informationsarchive“⁵, sondern beeinflusse auch nachhaltig unsere Wahrnehmung. Aus anthropologischer Sicht habe speziell das Fernsehen eine mythologische Funktion übernommen. Deshalb spreche DOELKER auch von einer „modernen Version des Lagerfeuers“.⁶ Man kann dem gegenüber durchaus konstatieren, daß die Menge der zu verarbeitenden Informationen jedoch eine zunehmende Reizüberflutung und in der Folge eine zunehmende Informationsmüdigkeit auslöse. Oftmals scheint weniger der Bedeutungsgehalt einer Information, als vielmehr ihre Darbietung, d.h. ihr „Unterhal-

² Die angesprochene Formulierung „imbedded journalism“ gründet sich dabei auf eine besonders im letzten Golfkrieg forcierte journalistische Praxis, in der die Presse unter dem besonderen Schutz aber auch unter besonderer Aufsicht des amerikanischen Militärs steht. Sie beinhaltet also bereits konzeptionell einen gewissen Euphemismus der einseitigen Darstellung, hinter der man m.E. zu Recht propagandistische und zensorische Ziele vermutet. Darüber hinaus spiegelt sich darin eine fast schon traditionell anmutende Voreingenommenheit gegenüber der „fremden“ Bedrohung, die in der Geschichte häufig als „Gefahr aus dem Osten“ deklariert und mystische verbrämt wurde. Auf die Berichterstattung der Medien bezogen äußert sich dieses Konzept oftmals in der besonders wirkungsvollen Darstellung einer offen zur Schau getragenen revanchistischen Euphorie. Man denke hier z.B. an den seltsamen Triumph bei der Ergreifung des irakischen Diktators Saddam Hussein im Frühjahr 2004; seltsam deshalb, weil dieses Ereignis Gefahr läuft, nur ein Symbol zu bleiben: ein weiteres Symbol des Sieges vom Okzident über den Orient.

³ Normativ deshalb, weil seitdem (zumindest theoretisch) ein größerer Leserkreis an der Weltliteratur partizipieren kann.

⁴ H. MOSER: *Einführung in die Medienpädagogik*, S.15

⁵ Ebd., S.57

⁶ Zit. nach MOSER: *Einführung in die Medienpädagogik*, S.58

tungswert“, maßgeblich für ihre Verbreitung zu sein. Dabei verschwimmen Medienrealität und Alltag derart, daß die „virtuelle Realität“ einer Sendung oftmals kaum noch von den zugrundeliegenden Fakten zu trennen ist. Manchmal wird eine mediale Fiktion, die überhaupt nicht als Dokumentation realer Ereignisse gedacht war, vom Auditorium als erwiesene Tatsache aufgenommen, wie die Radiodarbietung von Orson WELLES' *War of the Worlds* (1938) belegt.⁷

Wie das letzte Beispiel sehr anschaulich demonstriert, üben fiktive und populärwissenschaftliche Geschichten eine große Faszination auf den sog. modernen Menschen aus. Die derzeitigen Spielpläne der Kinos und des Fernsehprogramms sind voller Filme, die sich mit der Existenz extraterrestrischen oder überirdischen Lebens bzw. mit den Möglichkeiten und Konsequenzen der technischen Errungenschaften für unsere Zukunft auseinandersetzen. Solche Spekulationen sind keineswegs erst im Zeitalter der modernen Medien entstanden, wie die Klassiker von Jules VERNE und Herbert George WELLS belegen. Eigentlich hat diese Form der „Wissenschaftsdichtung“ (engl. science fiction) immer schon die Phantasie der Schriftsteller seit dem Altertum beschäftigt. Strenggenommen kann man alle mythologischen Geschichten über Götter und Helden der Antike bis hin zu den Gesellschaftsutopien der Renaissance und Aufklärung als „Science-fiction“ bezeichnen, was weiterhin darauf schließen läßt, daß diese Art von Geschichten einem tiefen Bedürfnis der Menschheit nach Mystifizierung entspringen. Allerdings erhält dieses Phänomen erst im Zeitalter der modernen Medien eine derart breite Resonanz, daß daraus ein eigenes Metier entstanden ist, dessen Bedeutung sich sogar namhafte Sozialwissenschaftler und Physiker nicht entziehen können.⁸

Allerdings fällt bei diesem Genre ins Auge, daß die meisten Zukunftsvisionen ein deutlich pessimistisches Bild vermitteln, ungeachtet dessen, ob wir es hier vorrangig mit sozialen, psychologischen, ökologischen oder technologischen Themenbereichen zu tun haben. Auch hinsichtlich der verschiedenen Stile, in denen sich das Genre auszudrücken versucht, ob als Actionszenario, „Weltraumwestern“, Satire oder anspruchsvolles Literaturkino, begegnen wir dem gleichen Phänomen: die Vorstellung der Zukunft, das „unentdeckte Land“, stellt sich alles andere als ermutigend dar. Dabei haben alle Filme letztendlich ähnliche Grundmotive: die Veränderung der sozialen Strukturen durch wachsende gesellschaftliche Probleme, die drohende Zerstörung der Erde durch Umweltkatastrophen oder durch eine schwer vorstellbare Mechanisierung unseres Planeten – ganz allgemein die offenbar tief verwurzelte Furcht vor den „Things To Come“ (Filmtitel). Aber auch ganz alltägliche, gegenwärtige Themen werden hier behandelt: die klassische Frage nach der Herkunft und der Bestimmung des Menschen, seiner Identität und immer auch die Bedrohung durch das Unbekannte, das Fremde – meistens dargestellt durch aggressive „Alien“-Kulturen aus dem fernen Weltall, welche die Erde zu überschwemmen drohen.

⁷ Vgl. MOSER: *Einführung in die Medienpädagogik*, S. 13. Die angesprochene Wirkung des Hörspiels ist möglicherweise auch auf die Art der Darstellung zurückzuführen, mit der ein fiktives Geschehen im Stile der heute sehr erfolgreichen BBC-Doku-Dramen präsentiert wird.

⁸ Im anglistischen Sprachraum sind beispielsweise bereits einige Veröffentlichungen erschienen, die sich durchaus ernsthaft mit dem Phänomen auseinandersetzen. Hier sind beispielsweise zu nennen: Isaac ASIMOV: *Die Erforschung der Erde und des Himmels*, Daniel Leonard BERNARDI: *Star Trek and History*, Gene BYLINSKY: *Evolution im Weltall*, Laurence M. KRAUSS: *Die Physik von Star Trek*, Stanislaw LEM: *Summa technologiae* und Thomas RICHARDS: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*. Der Physiker Stephen W. HAWKING ist ein erklärter Anhänger der Serie *Star Trek*, was sich auch in seinen Büchern niederschlägt. In Deutschland ist eine wissenschaftliche Auseinandersetzung zu diesem Thema noch spärlich; immerhin verfaßte die Erlanger Filmwissenschaftlerin Nicola Ruth WANNING bereits 1997 ihre Diplomarbeit über *Moral und Ethik in „Star Trek - The Next Generation“*; und die Universität Kiel bietet seit einigen Jahren Vorlesungen in Soziologie und Physik zu diesem Thema an.

In der folgenden Arbeit möchte ich mich hauptsächlich auf das Medienphänomen *Star Trek* beziehen, das zwar im wesentlichen die gleichen Grundthemen behandelt, sich m.E. jedoch deutlich aus dem Genre heraushebt, sowohl was seine Interpretation als auch die Darstellung der Zukunft betrifft. Die Erziehungswissenschaft beschäftigt sich traditionell mit normativen philosophischen Modellen, die zwar weit bis in die Antike zurückreichen; an brauchbaren, und vor allem ermutigenden Zukunftsperspektiven mangelt es jedoch deutlich. Indem ich eine Fernsehserie analysiere, will ich nicht nur entsprechende Themen zur Diskussion stellen, sondern auch dazu beitragen, diesem offensichtlichen Manko zu begegnen. Hinzu kommt, daß *Star Trek* durch seine Langlebigkeit (40 Jahre!) und seinen Umfang (6 Seriensequels und bis dato 10 Kinofilme, daneben eine beträchtliche Anzahl von Romanen, Comics, Fachbüchern, Zeitschriften und Computerspielen sowie unzähligen Merchandise-Artikeln) mittlerweile einen derartigen Kultstatus eingenommen hat, daß man der Serie – und das meine ich durchaus im positiven Sinne – einen gewissen gesellschaftlichen Einfluß zugestehen muß. Es findet sich wahrscheinlich kaum ein Bewohner der westlichen Welt, der nichts mit den Namen *Kirk*, *Spock* oder *Picard* assoziieren kann oder zumindest einmal mit den Geschichten des *Raumschiff Enterprise* konfrontiert wurde. Schulkinder erinnern sich angeblich eher an die drei erfundenen Pioniere des Weltraums als an die Namen der drei realen Astronauten, die als erste den Mond betraten.⁹

Im Hinblick auf die oben genannten Phänomene habe ich meine Arbeit „Voortrekking Utopia“ genannt, da dieser Titel meiner Meinung nach am deutlichsten die Wirkungsgeschichte und den Ideenreichtum beschreibt sowie historische Kontexte impliziert, die *Star Trek* nun schon seit vier Jahrzehnten vermittelt. Einerseits soll aufgezeigt werden, worin die Popularität und der Vorbildcharakter der Serie bestehen und warum sie sich von anderen Filmen des Genres unterscheidet. Andererseits erscheint mir von Interesse, welcher real-gesellschaftliche und -historische Zeitgeist der Serie zugrunde liegt; denn auch wenn RICHARDS einwendet, daß „... *Star Trek* keine Allegorie ist, sich weder auf unser vertrautes noch irgendein vergangenes politisches System bezieht und auch nicht irgendeinem literarischen Vorbild entnommen wurde“¹⁰, so steht doch außer Frage, daß sich die wechselnden Weltbilder der vergangenen 40 Jahre in der Serie widerspiegeln. Dieser Zusammenhang scheint mir vor allem deshalb relevant, weil gerade hier die Progressivität, aber auch die Problematik der sog. Subbotschaften der Serie deutlich werden. Außerdem lassen sich anhand der distanzierteren Betrachtung einer utopischen Gesellschaftsform Rückschlüsse auf die realen sozialen Probleme unserer Zeit ziehen (was mir besonders in Bezug auf multikulturelle Phänomene passend erscheint).

Um die Bedeutsamkeit (oder besser: die Vorbildhaftigkeit) von *Star Trek* darzustellen, scheint es mir vonnöten, das Phänomen aus verschiedenen Blickrichtungen zu beleuchten.

Im [ersten Kapitel](#) werde ich einen kurzen Einblick in die Geschichte Utopias und die Entwicklung des Science-fiction-Genres geben, d.h. die Quellen und Ideen skizzieren, die dem Genre möglicherweise zugrunde liegen. Ich will versuchen, einen literaturgeschichtlichen Zusammenhang zwischen antiken Atlantis-Vorstellungen, neuzeitlichen Utopien, der Popliteratur der Moderne sowie aktuellen Thesen der Geisteswissenschaften herzustellen; einen Fokus werde ich dabei auf ausgewählte Erziehungskonzepte dieser Quellen richten. Ich wähle diesen Ansatz, weil ich der Meinung bin, daß gerade hinsicht-

⁹ Vgl. T. RICHARDS: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*, S.9. Mit diesem Phänomen setzt sich mitunter auch die Serie selbst auseinander, wie z.B. im sechsten Serienableger, wenn der fiktive Astronaut *Archer* über die Arbeit seiner berühmten Kollegen diskutiert (vgl. die ENT-Episode *First Flight* – auch hier erleben wir wiederholt eine Vermischung realer und virtueller Ereignisse).

¹⁰ In: T. RICHARDS.: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*, S.13

lich der pädagogischen Wirkung die sozialpopulären Phänomene unserer Zeit im wesentlichen mit Aspekten der Kulturgeschichte verbunden sind. Ich gehe weiterhin von der Prämisse aus, daß das Genre der Science-fiction als legitime Fortführung der klassischen Philosophie-Konzepte gesehen werden kann.

Im [zweiten Kapitel](#) meiner Arbeit werde ich eine Art Entwicklungsgeschichte des Genres skizzieren, um aufzeigen zu können, worin sich die Serie *Star Trek* von anderen, vergleichbaren inhaltlichen Konzepten unterscheidet. Ich stelle hier die jeweiligen Strömungen ganz bewußt in Bezug zu realen sozialhistorischen Zusammenhängen, da die Analyse eines Medienphänomens m.E. zugleich auch eine Kritik an der Kultur beinhalten muß, in deren Kontext es entstanden ist; mit anderen Worten: Science-fiction-Filme thematisieren mehr oder weniger deutlich die Problematik der Zeitläufte. Indem sie die Ängste und Hoffnungen der Menschen katalysieren, beinhalten sie fragwürdige Propaganda und Chancen zu normativer Veränderung zugleich. Dabei sollen auch einige Überlegungen zur Medienpolitik der verantwortlichen Filmstudios mit einfließen.

Im [dritten Kapitel](#) werde ich mich hauptsächlich mit den in *Star Trek* angebotenen philosophischen Konzepten und ihrer virtuellen Umsetzung im Hinblick auf ihre normativen Inhalte auseinandersetzen. Ich werde u.a. versuchen, die ideellen Grundzüge der verschiedenen Seriensequels miteinander zu vergleichen und sie in Zusammenhang mit der klassischen abendländischen Philosophie und der Aufklärung, sowie den philosophischen bzw. (sozial)pädagogischen Konzepten unseres Jahrhunderts zu bringen. Problematisiert werden sollen hier das Bild der *Vereinten Föderation der Planeten*, ihre Gesetze und Institutionen (allen voran die *Sternenflotte*), das hier dargestellte Menschenbild und nicht zuletzt die Darstellung des Fremden in Gestalt der verschiedenen *Star Trek*-Kulturen, die ich besonders mit der Phänomenologieforschung der „Erfahrung des Fremden“ in Zusammenhang bringen möchte. In erster Linie wird es mir also hier um die Dechiffrierung der Bilder gehen, welche sich im Meta-Text solcher Fantasie-Produkte verbergen. Ich möchte dies im besonderen am Thema der Fremdenphänomenologie hervorheben, da sich dieses Thema angesichts des Konzepts der Entdeckungsreisen geradezu anbietet. Hier wird sich erweisen, ob der Vergleich mit den angesprochenen philosophischen Vorbildern standhalten kann. Anhand der bisher jüngsten Serie werde ich mich außerdem noch einmal mit derzeitigen gesellschaftspolitischen Fragen auseinandersetzen, welche die Notwendigkeit von Entwürfen normativer Szenarios noch einmal unterstreichen soll.

Das [vierte Kapitel](#) dieser Arbeit soll abschließend der Betrachtung der Serie unter bildungstheoretischen Aspekten dienen. Anhand einer strukturellen Rezeptionsanalyse werde ich die Mythen und Geschichten, die dramaturgischen Strukturen und den Kultstatus der Serie zu ergründen suchen, die *Star Trek* als „modernes Märchen“ erscheinen lassen. Weiterhin möchte ich die in der Serie dargestellten Gesellschaftsbilder analysieren sowie aufzeigen, welche mögliche Bedeutung den Geschichten aus psychologischer Sicht beizumessen ist. Außerdem möchte ich einige konkrete normative Szenarios hervorheben, wie sie insbesondere von der Erziehungswissenschaft als „Medienbildung“ eingefordert werden ¹¹ und die m.E. in der Serie zu finden sind. Schließlich will ich noch einige Überlegungen darauf verwenden, ob die Serie tatsächlich geeignet ist, eine optimistische Zukunftsvision zu vermitteln. Letztendlich geht es hier um die Frage, inwieweit *Star Trek* in der dargestellten Form die Forderung nach den oben genannten normativen Szenarios erfüllen kann bzw. ob die Serie als virtuelles Gesamt-konstrukt ein glaubwürdiges und erstrebenswertes Modell für die Zukunft darzustellen imstande ist.

¹¹ Entsprechende Beschreibungen finden sich beispielsweise bei SLAUGHTER (1996) und AUFENANGER (1997).

Diese Arbeit richtet sich in erster Linie an jeden, der ein allgemeines Interesse an Fragen, welche unsere Zukunft betreffen, aufbringen will. Sie stellt fernerhin den Versuch dar, aus gegebenen vergangenen und gegenwärtigen Ereignissen einen optimistischen Blick in eine durchaus mögliche Zukunft zu werfen, der m.E. in der modernen Medienlandschaft eher selten ist. Ich setze mich dabei vor allem mit allgemeinen Erkenntnissen aus der Futurologie in Verbindung mit literatur- und filmwissenschaftlichen Phänomenen auseinander, die es mir erlauben, konkrete virtuelle Handlungsmuster und symbolische Interaktionen zu interpretieren. Meine Methode ist die der wissenschaftlichen Hermeneutik. Ich weise ausdrücklich darauf hin, daß meine Überlegungen nicht als empirische Datenerhebung sondern zuvörderst als Lesarten zu verstehen sind, welche dazu ermuntern sollen, Filme nicht nur nach ihrem bloßen Unterhaltungspotential zu konsumieren, sondern methodisch-kritisch und unter Verwendung der transobjektiven Analyse zu betrachten. Hier denke ich insbesondere an Lehrer der Oberstufen, welche anhand ausgewählter Filmepisoden ihren Schülern aktuelle Problematiken näherbringen können. Gerade hier kann die Serie *Star Trek* dazu dienen, entsprechende Themenkreise bildhaft und allgemein verständlich darzustellen. Darüber hinaus gelingt es vielleicht, ein Bewußtsein für kulturelle Überlieferungen zu wecken, die in der Serie selbst so unkonventionell mittels zahlreicher Anspielungen dargeboten werden.

Als Mittel der Darstellung hatte ich ursprünglich ganz bewußt die digitale Form gewählt, weil sie am ehesten dem Inhalt entspricht: eine Arbeit über Multimedia muß m.E. auch multimedial präsentiert werden. Das lag zum einen in den Erfordernissen der Arbeit selbst, da die von mir gewählten Filmausschnitte nicht nur der bloßen Illustration, sondern als konkrete Belege dienen sollten. Zum anderen hielt ich dieses Vorgehen für notwendig, da ich jedem Leser die Möglichkeit eröffnen wollte, meine Analysen anhand der Primärquelle zu überprüfen. Zum anderen glaubte ich, daß meine Arbeit so einem breiteren Publikum verfügbar würde. Außerdem entspricht es meiner Erfahrung, daß elektronische Fachbücher hinsichtlich ihrer digitalen Vernetzung den konventionellen (analogen) Schriftstücken vorzuziehen sind.

Leider sieht es zum momentanen Zeitpunkt so aus, daß mir die Präsentation von Videoclips, zum größten Teil auch die Verwendung von Sekundärliteratur, in der Veröffentlichung meiner Arbeit aus urheberrechtlichen Gründen nicht gestattet wird. Deshalb kann der Leser nicht mehr direkt auf entsprechendes Material zugreifen und muß so meinen Ausführungen vertrauen oder die Originalquellen selbst recherchieren. Bei der konkreten Auswahl des Filmmaterials hinsichtlich der Rezeption empfehle ich ausdrücklich einen Fokus auf die Originalversion, weil die Aussagen oftmals in der Übersetzung verfälscht oder widersprüchlich wiedergegeben werden.¹² *Star Trek* ist eine dialoglastige Serie und sollte auch demgemäß behandelt werden. Dies betrifft ganz besonders die beispielhafte Präsentation im Rahmen des Schulunterrichts. Auch hier sollte also, sofern hinsichtlich der Sprachkenntnisse möglich, die Originalversion favorisiert werden.

Bei meinen Ausführungen beziehe ich mich vorzugsweise auf die Originaltitel der zu nennenden Filme und Serienepisoden, einerseits vor dem praktischen Hintergrund, daß die meisten der von mir zitierten Autoren ebenso verfahren, und andererseits weil einige Episoden mehrere deutsche Alternativtitel aufweisen. In der [Filmographie](#) ergänze ich die Titel der deutschen Erstaufführungen. Die von mir verwendeten Abkürzungen der Seriensequels entsprechen ebenfalls den in der einschlägigen Literatur üblichen. Ein ausführliches Stichwortverzeichnis findet sich im beigefügten [Glossar](#).

¹² Dies betrifft ganz besonders die Originalserie, die für das deutsche Publikum ursprünglich für das Kinderprogramm konzipiert wurde (vgl. meine Ausführungen in [Kapitel IV.1.4](#)).

I. Das klassische Utopia und das moderne Science-fiction-Genre

„Eines Tages, als diese göttliche Flamme gierig ein Opfer verzehrte, das er dem Ewigen darbrachte, füllte er mit dem entströmendem Rauche zwei große Gefäße, die er hermetisch verschloß, und befestigte sie sich unter den Achselhöhlen. Der Rauch, der das Bestreben hatte, geradewegs zu Gott emporzusteigen und durch das Metall nicht hindurchkonnte, trieb die Gefäße in die Höhe, und so nahmen sie den heiligen Mann mit sich. Als er bis zum Mond gestiegen war und einen Blick in diesen schönen Garten getan hatte, da ließ ein gleichsam übernatürliches Freudengefühl ihn erkennen, daß dies das irdische Paradies sei, wo sein Ahne einst gewohnt hatte.“

Hector-Salvinien CYRANO: *Die Reise zum Mond* (1657) ¹

I. 1. Begriffsdefinitionen

Die Bezeichnung „Utopie“ findet sich erstmals in den zumeist literarischen, aber auch soziologischen oder philosophischen Entwürfen der Renaissance, wo sie vornehmlich als Beschreibung einer fiktiven, räumlich und zeitlich der realen Welt entrückten idealen Gemeinschaft verwendet wird. Der Begriff leitet sich ursprünglich aus dem Griechischen ab (ου = „nicht“ und τοπος = „Ort“) und bedeutet somit eigentlich „Nichtland“ bzw. „Nirgendwo“, nach dem Duden Herkunftswörterbuch auch:

„... erdachtes Land, Traumland, in dem ein gesellschaftlich-politischer Idealzustand herrscht ...“ ²

Als konkretes Wort ist der Begriff „Utopie“ erstmals bei dem englischen Humanisten Thomas MORE anzutreffen, dessen Staatsroman *Utopia* (1516) die Literaturgattung des „utopischen Romans“ begründete und dessen vollständiger Titel lautet:

„Libellus vere aureus nec minus salutaris quam festivus de optimo reipublicae statu deque nova insula Utopia.“ ³

Über den Umweg des sog. „Gelehrtenlateins“ hat der Begriff dann Einzug in die Sprache der Renaissance gefunden. Seit dem frühen 19. Jahrhundert wurde er ein gebräuchliches Fremdwort in der Bedeutung:

„... undurchführbar geltender Plan, nicht realisierbare Idee; Zukunfts-, Wunschtraum, Hirngespinnst [...]; nicht realisierbar, phantastisch (wohl nach gleichbed. frz. utopique) ...“ ⁴

Die Formulierung „Science-fiction“ stammt aus dem anglistischen Sprachraum des 20. Jahrhunderts, laut lexikalischer Definition ein

„... Sammelbegriff für alle Formen von Literatur mit phantastischem oder utopischem Inhalt, die sich auf der Basis naturwissenschaftlich-technischer Erkenntnisse mit zukünftigen Entwicklungen oder Ereignissen und deren Auswirkungen auf das menschliche Leben befassen ...“ ⁵

¹ CYRANO de Bergerac: *Die Reise zum Mond*, S.27f.

² Zit. nach: Duden. Das Herkunftswörterbuch.

³ Zit. nach: W. Jens [Hrsg.]: *Kindlers Neues Literaturlexikon*, Bd.11, S.961: „Ein wahrhaft herrliches, nicht weniger heilsames denn kurzweiliges Büchlein von der besten Verfassung des Staates und der neuen Insel Utopia.“ (Vgl. T. MORUS: *Utopia*, S.3)

⁴ „Utopie“ in: Duden. Das Herkunftswörterbuch

⁵ In: "Sciencefiction" aus: *Microsoft® Encarta® 99 Enzyklopädie*

und geht auf den Gründer der *Amazing Stories* (seit 1926) von Hugo GERNSECK zurück, welcher deren Inhalte als „scientification“ bezeichnet, woraus über „scientification“ schließlich die Genrebezeichnung „Science-fiction“ wurde.⁶

Friedrich LEINER und Jürgen GUTSCH beschreiben die dem Genre eigentümlichen Inhalte als „gezielte Darstellung vereinzelter Abnormitäten“, die sich in „autarken Enklaven“ (der Begriff stammt von Edgar Allen POE) innerhalb der „normalen“ Welt befinden und deren Verbindung zum Alltäglichen und Gewöhnlichen auf ein Mindestmaß reduziert sei.⁷ Weiterhin subsumieren die Autoren unter dem Begriff „Science-fiction“ den thematischen Rahmen des Genres:

„Spekulative Phantastik; naturwissenschaftlich-technische Aspekte sowie Beschäftigung mit jenen wissenschaftlichen Grenzphänomenen, die seit der Romantik so besonders attraktiv sind; freies Spiel mit Denkinhalten; die Annahme, daß alles das, was vorher in mythischen oder doch prinzipiell verborgenen Bereichen lag, aufgelöst werden könne in rationalistischer Erklärung; schließlich vor allem ein steter Bezug zur Zukunft des Menschen.“⁸

Außerdem scheint mir, in Anbetracht der Fokussierung dieser Arbeit auf ein Filmwerk des Genres, die Definition von Welch EVERMAN wesentlich, der in seinem Buch *Cult Science Fiction Films* die stilistische Vielseitigkeit der Gattung betont, die sich m.E. ohne weiteres auch auf die Literatur des Genres übertragen läßt:

„As a matter of fact, there are science fiction films that are also horror movies [...], action/adventures movies [...], and even Westerns [...]. But no matter what else it might be, what makes a science fiction film science fiction is the fact that it is, in some sense about science – and not only science but futuristic science. By that, I mean that science fiction movies deal with scientific possibilities and technologies that do not exist yet but that might exist someday. Science fiction is the realm of the not-yet.“⁹

Im vorliegenden Kapitel möchte ich nun der Frage nachgehen, ob dieses Genre überhaupt so jung ist, wie es den Anschein hat, oder ob sich dahinter nicht vielmehr eines der ältesten Themen der Menschheitsgeschichte mit einer langen geistesgeschichtlichen Tradition verbirgt, wie die Umschreibung „Utopie“ vermuten läßt. Ohne Frage ist der Science-fiction Film als Leinwandereignis eng mit den technischen Errungenschaften unseres Jahrhundert verknüpft, aber als literarische Gattung ist der Science-fiction, so möchte ich behaupten, weitaus älter – vielleicht sogar einige Jahrtausende. Möglicherweise gehören (mythische?) Vorstellungen über spektakuläre Reisen zu scheinbar unerreichbaren phantastischen Welten, das fiktive Wissen um multiple Techniken, die in sagenhaften Regionen bereits in der Vergangenheit zum Einsatz kamen und die Gesetze der Natur scheinbar außer Kraft setzten, oder eine mehr oder minder verheißungsvolle Ideologisierung gesellschaftlicher Verhältnisse zu denjenigen Ideen, welche die Eigenarten und Grundbedürfnisse des Menschen am deutlichsten charakterisieren.

Bei näherer Betrachtung finden wir „Science-fiction“ in der gesamten Weltliteratur seit Erfindung der Keilschrift, denn selbst die Schöpfungsberichte der großen Weltreligionen sind voller Berichte und phantastische Erzählungen über sog. „utopische“ Zustände.¹⁰ Ebenso wird in den antiken philosophi-

⁶ Vgl. G. SEESLEN: *Kino des Utopischen*, S.28

⁷ Vgl. ebd., S.24f.

⁸ Zit. ebd., S.28

⁹ Welch EVERMAN: *Cult Science Fiction Films*, S.9

¹⁰ z.B. hinsichtlich mystischer Paradies-Schilderungen (vgl. [Kapitel I.2](#))

schen Abhandlungen über vergleichbare Vorstellungen gemutmaßt, wie wir im folgenden noch sehen werden.¹¹ Inwieweit ein Zusammenhang zwischen mythischen Vorstellungen, phantastischer Literatur und ideologischen Gesellschaftsvorstellungen besteht, läßt sich deutlich anhand des eingangs genannten Zitats von CYRANO aus dem 17. Jahrhundert illustrieren, das bereits einige Elemente der post-modernen „Wissenschaftsdichtung“ in sich vereinigt. Allerdings bedarf es zur Klärung der Zusammenhänge zwischen so unbestimmten Symbolbegriffen wie „Utopia“ (MORE) und „Atlantis“ (PLATON¹²) bzw. dem christlich-jüdischen „Paradies“ und dem modernen Medienphänomen des „Science-fiction“ doch einiger Erläuterungen.

Das folgenden Abschnitte wurde von mir deshalb so ausführlich wie möglich gehalten, weil ich den kulturellen Zusammenhang für das dargestellte Thema für sehr wesentlich halte. Außerdem bin ich der Meinung, daß die Werke der phantastisch-utopischen Literatur bis zum 19. Jahrhundert, die gemeinhin als Ahnen der Science-fiction gelten, keineswegs „isolierte Einzelwerke ohne literarische Konvention“ bzw. „ohne soziokulturelle Relevanz“ darstellen.¹³ Ich beziehe mich dabei auf die von Ferdinand SEIBT aufgestellte These, daß letztlich jeder literarische oder philosophische Versuch, komplexe Gesellschaftstheorien mit Realisierungsanspruch zu entwerfen, strenggenommen als Utopie bezeichnet werden kann.¹⁴

Die genannten Autoren und ihre Werke, die ich im folgenden beschreiben möchte, sind zwar subjektiv ausgewählt, aber ich meine dennoch mit der von mir getroffenen Auswahl einen hinreichenden Einblick in das Genre geben zu können. Dabei habe ich mich ganz bewußt dagegen entschieden, die „seriöse“ Fachliteratur von der vermeintlich bloßen „Unterhaltungsliteratur“ inhaltlich zu trennen. Da es sich bei dem Thema dieser Arbeit um ein Phänomen der sog. „Unterhaltungsbranche“ handelt und es mir in erster Linie um den Aspekt des Phänomenologischen geht, der das „Prinzip Hoffnung“ (BLOCH)¹⁵ als Eigenart der abendländischen Geistesgeschichte definiert, erscheint mir eine derartige Unterscheidung in diesem Zusammenhang entbehrlich.

¹¹ Da der etymologische Begriff „utopisch“ allerdings eine gewisse Perspektivenlosigkeit nahelegt, bevorzuge ich im folgenden die Formulierung „utopistisch“, um eine entsprechende Unterscheidung zwischen religiösen Dogmen und philosophischen Gesellschaftskonzepten zu unterstreichen.

¹² Vgl. PLATON: *Timaios* in: ders.: *Hauptwerke*, S.275ff

¹³ Vgl. G. SEESSLEN: *Kino des Utopischen*, S.24

¹⁴ Vgl. F. SEIBT: *Utopie als Funktion abendländischen Denkens*, in: W. Vosskamp [Hrsg.]: *Utopieforschung*, S.261ff

¹⁵ In: Ernst BLOCH: *Das Prinzip Hoffnung*

I. 2. Paradiesvorstellungen der Antike: Der Garten Eden und die Insel Atlantis

Wohl eine der ältesten Überlieferungen utopischer Gesellschaftsverhältnisse findet sich in der Bibel. In der Genesis (Erstes Buch Moses) erschafft der hebräische Gott eine Welt, die perfekter kaum sein kann. Alles findet sich hier in Hülle und Fülle. Pflanzen, Tiere und Menschen leben friedlich nebeneinander. Es gibt keine Kriege, keinen Hunger, keine Arbeit, keine Herrschaftsverhältnisse (auch nicht die des Mannes über die Frau) und keinen wie auch immer gearteten Notzustand – ja nicht einmal den Tod.¹ Diese Welt, fast tautologisch als „blühender Garten Eden“ bezeichnet, ist das mittlerweile sprichwörtlich gewordene Paradies. Nach dem sog. „Sündenfall“ und der Vertreibung des Menschen aus diesem Paradies bleibt es das Bestreben der Menschen, wieder in diesen Urzustand zurückzukehren und im „Jenseits“ mit der Ewigkeit zu verschmelzen.²

Ähnliche Berichte und Verheißungen finden sich fast in allen Religionen von den Hopi-Indianern bis zu hinduistischen Glaubensvorstellungen.³ Überlieferungen der möglicherweise noch älteren sumerischen Kultur berichten beispielsweise von einer sagenhaften Insel „Dilmun“, auf welcher die gottesfürchtigen Helden des „Zweistromlandes“ (Mesopotamien, heute: Irak) dem Diesseits entrückt ein unsterbliches Leben in paradiesischer Umgebung führen.⁴

Auch wenn man berücksichtigt, daß es sich hierbei weder um Zustandsberichte noch um ausdrückliche gesellschaftliche Zukunftsvisionen handelt, sondern um symbolische Manifestationen einer Fundamentalerfahrung und damit nicht um im engeren Sinne literarische Utopien, so transportieren diese Mythen doch offensichtlich ein utopisches Potential. Dies wird nur um so deutlicher, wenn man die philosophischen Utopien der abendländischen⁵ Neuzeit unter dem etymologischen Gesichtspunkt betrachtet, daß die meisten von ihnen letztlich „säkularisierte Jenseitsvorstellungen“ darstellen; oder wie JØRGENSEN dies unter Zuhilfenahme eines Zitates von Frank und Fritzie MANUEL⁶ formuliert:

„»When plain belief in religious paradise became attenuated, utopia came into being« [...] ist ein kurzer Ausdruck für die Überzeugung [...], daß moderne Utopien literarische Nachkommen des jüdisch-christlichen Glaubens an eine vor der Geschichte existente, am Ende der Geschichte wieder zu gewinnende Harmonie sind, des Glaubens an eine Überwindung eines Zustandes, den offenbar nicht bloß der heutige unter Kapitalismus und Sozialismus lebende Mensch, sondern alle Zeitalter als Zwiespalt, Entfremdung usw. erleben konnten.“⁷

Man würde allerdings die Bedeutung der modernen Utopien verkennen, wollte man ihre Essenz einzig auf ihre vorderasiatischen sakralen Wurzeln beschränken. Denn nicht zuletzt fußt die abendländische

¹ Vgl. *Genesis* 2,17; 3,16-20

² Vgl. *Lukas* 23,43 und *Johannes* 21

³ Vgl. B.C. SPROUL: *Schöpfungsberichte der östlichen Welt* und B.C. SPROUL: *Schöpfungsberichte der westlichen Welt*

⁴ Entsprechende Verweise finden sich im *Gilgamesch-Epos*, wonach der titelgebende Held aufbricht, um den letzten Überlebenden der „Großen Flut“ (die Sintflut?) und Erbauer der Arche, Ziusudra, und die „Insel der Seligen“ zu suchen, um die „Pflanze der Unsterblichkeit“ zu finden (vgl. ebd., S.120f.).

⁵ „Abendländisch“ heißt für mich in diesem Zusammenhang „... das kulturelle Entwicklungskontinuum im Bereich der westlichen, der lateinischen Christenheit [als] Nachfolgewelt der Antike ...“ (vgl. F. SEIBT: *Utopie als Funktion abendländischen Denkens*, in: W. Voßkamp [Hrsg.]: *Utopieforschung*, S.255). Wie wir noch sehen werden, spielt diese Kategorisierung auch für die Analyse des Science-fiction-Genres eine große Rolle.

⁶ In: F. und F. MANUEL: *Utopian Thought in the Western World* (Cambridge 1979)

⁷ Sven-Aage JØRGENSEN: *Utopisches Potential in der Bibel*, in: W. Voßkamp [Hrsg.]: *Utopieforschung*, S.375

Geistesgeschichte (und damit natürlich auch die utopischen Literaturgattung) auf den sozialphilosophischen Konzepten der griechisch-römischen Antike. Bereits PLATON entwickelte in seiner πολιτεία (dtsh. *Der Staat*, ca. 370 v.Chr.) einen Diskurs über „ideale“, d.h. quasi omnipotente, Staatsverhältnisse, dessen zentrale Ideen vom „Philosophenkönig“⁸ und dem sog. „Höhlengleichnis“⁹ besonders im Zeitalter der Aufklärung Bedeutung gewonnen hat.

Um seine – aus heutiger Sicht sehr konservativen – Sozialideen zu rechtfertigen entwirft der „Vater der Philosophie“ ein großartiges poetisches Märchen über eine sagenhafte Insel, die sich westlich der Straße von Gibraltar befunden haben soll, auf der die Menschen angeblich im Einklang mit dem Willen der Götter und der Natur unter „vernünftigen“, d.h. perfekten Staatsverhältnissen, gelebt hätten und welche nach einem Erdbeben im Meer versunken sein soll.¹⁰ Im *Timaios* beschreibt ein anonym er ägyptischer Priester dem athenischen Staatsmann Solon diese Insel „Atlantis“ und behauptet, daß sie größer gewesen sei als Kleinasien und Libyen zusammen. Weiterhin offenbart der Priester, daß angeblich um das 10. Jahrtausend v. Chr. auf Atlantis eine hoch entwickelte Zivilisation existierte und daß dieser Inselkontinent seinen Einfluß auf alle Mittelmeervölker bis nach Athen ausdehnte.¹¹

Im *Kritias* zeichnet PLATON die Geschichte von Atlantis auf und stellt die Nation als paradiesischen Idealstaat dar:

„An der Seeküste, gegen die Mitte der ganzen Insel, lag eine Ebene, die schöner und fruchtbarer als irgendeine gewesen ist. [...] Poseidon selbst verlieh [...] der in der Mitte liegenden Insel fröhliches Gedeihen, indem er zwei Flüsse aus der Erde herausführte, deren einer seiner Quellen warm, der andere kalt entquoll, und der Erde Nahrungsmittel aller Art zur Genüge sprießen ließ. [...] Ferner brachte die Insel auch alles in reicher Fülle hervor, was der Wald für die Werke der Bauverständigen lieferte, und an Tieren eine ausreichende Menge wilder und zahmer [...]; dies alles brachte die heilige, damals noch von der Sonne beschienene Insel schön und wunderbar und in unbegrenztem Maße hervor.“¹²

„Die Verhältnisse der obrigkeitlichen Gewalt und der Staatsämter aber waren von Anbeginn her folgendermaßen geordnet. Von den zehn Königen herrschte ein jeder in dem ihm überkommenen Gebiete von seiner Stadt aus über die Bewohner und stand über den meisten Gesetzen dergestalt, daß er strafte und hinrichten ließ, wen immer es ihn gutdünkte. Die Herrschaft über sie selbst aber ward gegenseitig und gemeinschaftlich geführt nach den Anordnungen des Poseidon, wie sie ein Gesetz ihnen überlieferte [...], über allen jedoch stand dies, daß sie niemals gegeneinander die Waffen führen, vielmehr einander insgesamt Hilfe leisten [...] sollten. Das Recht, einen seiner Verwandten hinrichten zu lassen, sollte ferner einem Könige nur dann zustehen, wenn über die Hälfte von den Zehn es genehmigt hätte. [...] Viele Geschlechter hindurch, solange noch irgend die Natur des Gottes in ihnen wirksam war, waren sie den Gesetzen gehorsam und zeigten ein befreundetes Verhalten gegen das ihnen verwandte Göttliche. Denn sie besaßen eine wahrhaftige und durchaus großmütige Gesinnung, indem sie eine mit Klugheit gepaarte Sanftmut allen etwaigen Wechselfällen des Schicksals gegenüber sowie gegeneinander an den Tag legten, und da sie ebendeshalb alles andere außer der Tugend für wertlos ansahen, so achteten sie alle vorhandenen Glücksgüter gering und betrachteten mit Gleichmut und mehr wie eine Last die Masse des Goldes und ihrer übrigen Besitztümer. Daher kamen sie nicht zu Falle, berauscht von dem Schwelgen in ihrem Reichtum, so daß sie durch ihn die Herr-

⁸ Vgl. PLATON: *Hauptwerke*, S.189ff

⁹ Vgl. ders.: *Der Staat*, S.226ff

¹⁰ In wieweit diese Erzählungen auf tatsächlichen Ereignissen beruhen, läßt sich heute nicht mehr verifizieren. Auch wenn man davon ausgehen kann, daß PLATONs historische Darstellungen wahrscheinlich erdichtet sind, hatte er möglicherweise Zugang zu Aufzeichnungen, die nicht erhalten geblieben sind.

¹¹ Vgl. PLATON: *Hauptwerke*, S.275ff

¹² Zit. nach: B. BRENTJES: *Atlantis. Geschichte einer Utopie*, S.19ff

schaft über sich selbst verloren hätten, sondern erkannten mit nüchternem Scharfblick, daß dies alles nur durch die gemeinsame Freundschaft im Verein mit der Tugend sein Gedeihen empfängt, durch den Eifer und das Streben danach dagegen nicht bloß selber entschwindet, sondern auch jene zugleich zugrunde richtet.“¹³

Ich habe an dieser Stelle die obige Textpassage in solcher Ausführlichkeit zitiert, weil sie m.E. Aufschluß darüber gibt, wie nachhaltig dieses Ideal auf die abendländische Zivilisation im allgemeinen gewirkt hat. Dies spiegelt sich auch mehr oder weniger deutlich in den politischen Botschaften der utopischen Literatur bis hin zu den Science-fiction der Moderne wider. Ich werde im folgenden mit entsprechenden Texten, die ich in diesem Zusammenhang für relevant erachte, ebenso verfahren. Nicht nur in der antiken attischen Gesellschaft und – mit Einschränkungen – der Staatsideologie des Nachfolgemodells, das *Imperium Romanum*, sowie darüber hinaus auch in verschiedenen asiatischen Gebieten und im Indischen Ozean (hier z.B. auf der Insel Panchaia) ist die Idee vom „Sonnenstaat“ offensichtlich sehr inspirierend für die verschiedensten Kulturen auf der ganzen Welt gewesen. Wir begegnen dieser Idee sowohl in den Verheißungen des Christentums (hier besonders in Gestalt der scholastischen Sektendogmen, die allerdings die Lehren des ARISTOTELES¹⁴ favorisierten) als auch in den Lehren des Islam (bei denen sowohl Einflüsse des religiösen Judentums als auch der politischen Visionen der griechischen Antike erkennbar sind).¹⁵ Beinahe alle religiösen Modelle propagieren bis heute in ihren Schriften ein „Goldenes Zeitalter“, das – wenn auch in ferner Zukunft – auf der Erde errichtet werde, wenn die Menschheit reif für diesen Zustand sei.

Bis heute wird der Mythos „Atlantis“ nicht nur als Phänomen der Kulturwissenschaft behandelt, sondern mitunter sogar als historische Tatsache, als sei dieses „Nirgendwo“¹⁶ sowohl zeitlich als auch örtlich fixierbar. So haben beispielsweise einige Meeresforscher im 20. Jahrhundert die Theorie aufgestellt, daß Atlantis einst eine griechische Insel im Ägäischen Meer gewesen sei, die Thera hieße. Diese Insel sei um 1500 v. Chr. durch einen Vulkanausbruch ausgelöscht worden.¹⁷ Daneben beschäftigten sich auch die Archäologen wiederholt mit diesem Thema. Der „geistige Nachfahre Schliemanns“, Adolf SCHULTEN, versuchte nachzuweisen, daß Atlantis in der Nähe der südspanischen Stadt Cádiz gelegen habe.¹⁸ Andere Forscher vermuteten die Überbleibsel von Atlantis auf Helgoland oder den kanarischen Inseln.¹⁹ Demnach übt der Mythos der verschwundenen, aber einst hoch entwickelten Insel nach über 2000 Jahren immer noch eine große Faszination aus und lebt nicht zuletzt im Science-fiction-Genre weiter.

¹³ PLATON: *Hauptwerke*, S.297ff

¹⁴ In: ARISTOTELES: *Politik*, I/2 und III/6

¹⁵ B. BRENTJES: *Atlantis. Geschichte einer Utopie*, S.44ff

¹⁶ BRENTJES weist darauf hin, daß es eigentlich keinen Grund gebe, PLATONS unvollendet gebliebene Erzählung als historische Tatsache aufzufassen. Vielmehr wollte der Philosoph möglicherweise nur dem seinerzeit krisengeschüttelten attischen Sozialwesen zu einer neuen politischen Orientierung verhelfen. (Ebd., S.30)

¹⁷ Vgl. „Atlantis“ in: *Microsoft® Encarta® 99 Enzyklopädie*

¹⁸ Vgl. B. BRENTJES: *Atlantis. Geschichte einer Utopie*, S.170ff

¹⁹ Vgl. ebd. S.157ff

I. 3. Das *Utopia* der Neuzeit

Mit dem Beginn der Neuzeit und der Renaissance läßt sich ein deutlicher Wandel im philosophischen Denken und damit auch im Charakter entsprechender Atlantis-Vorstellungen feststellen. Zielte das Hauptinteresse der mittelalterlichen Scholastiker noch darauf ab, die „... bereits in der Antike erworbene Erkenntnisse mit der christlichen Offenbarung in Einklang zu bringen ...“¹ und stützten sich daher die gesellschaftlichen Ideale auf entsprechende „göttliche Schicksalsfügungen“, so rückt in der Renaissance das Individuum weitgehend unbeachtet seiner etwaigen religiösen Bestimmung ins Zentrum des philosophischen Interesses. Außerdem erhalten die utopischen Modelle eine deutliche politische Dimension und Akzentuierung. Allerdings erreicht auch die Atlantis-Sehnsucht zu dieser Zeit einen weiteren Höhepunkt, worauf die zahlreichen See-Expeditionen, allen voran die Amerikaentdeckung des Christopher Kolumbus (1492), hinweisen.² Bartholomé DE LAS CASA, ein Freund des Entdeckers und der erste Historiker Alt-Amerikas, schreibt später mit Bezug auf Atlantis:

„Kolumbus konnte vernünftigerweise glauben und hoffen, daß, obgleich jene große Insel verloren und versunken war, andere zurückgeblieben sein würden oder wenigstens das Festland und daß, wenn man sie suchte, man sie finden würde.“³

Der bereits erwähnte Thomas MORE greift mit seinem Roman *Utopia* die Vorstellung von der „Insel der Glückseligen“ wieder auf und führt damit ganz nebenbei einen heute noch üblichen Gattungsbegriff ein. Allerdings liest sich sein Reisebericht aus heutiger Sicht weniger als programmatische Anleitung für eine ideale Gesellschaftsform, sondern eher als eine rhetorische Abhandlung über die politischen Zustände jener Zeit. Bereits der eigentümlich ironische Hinweis in der Vorrede auf die „nachlässige und schlichte Ausdrucksweise“, deren sich der Autor bediene,⁴ läßt auf seine offenkundige Distanz zu den Beteuerungen der Echtheit des Nirgendwolandes schließen. Möglicherweise benutzt der Diplomat und Humanist MORE sein „ebenso heilsames wie erheiterndes Büchlein“⁵ hauptsächlich als Vorwand, um der Gesellschaft und ihren Führern einen satirischen Spiegel vorzuhalten.

Daneben entwirft MORE ein detailliertes Konzept zur Erziehung, die allen Einwohnern, allen Männern und Frauen, Utopias zuteil werden solle und sich insbesondere auf die Bereiche Naturwissenschaft, Ackerbau, Handwerk und Ethik bezieht.⁶ Bereits bei Kindern und Jugendlichen gelte seine Sorge „ebenso sehr der sittlichen Betreuung wie der wissenschaftlichen Ausbildung“, um den „zarten und bildsamen Kinderseelen von vornherein gesunde und der Erhaltung des Staatswesens dienliche Anschauungen einzuflößen“.⁷ Von Kindheit an sollen „hervorragende Begabung, außerordentliche Intelligenz und ausgesprochene Neigung zu den schönen Künsten bemerkt“ und gefördert werden.⁸ Alle Utopier sollen „teils durch theoretischen Unterricht in der Schule, teils praktisch zur Übung der Körperkräfte“ auf ein gemeinnütziges Leben vorbereitet werden, dessen Glück in der Erreichung von

¹ In: „Scholastik“ aus: *Microsoft® Encarta® 99 Enzyklopädie*.

² Diese Euphorie wiederholt sich noch einmal, knapp 300 Jahre später, als James Cook Australien entdeckte.

³ Zit. nach: B. BRENTJES: *Atlantis. Geschichte einer Utopie*, S.66

⁴ Vgl. T. MORUS: *Utopia*, S.5

⁵ Ebd., S.3

⁶ Vgl. R. PALLA: *Die Kunst, Kinder zu kneten*, S.36ff

⁷ Ebd., S.38

⁸ Ebd.

Wohlstand, Freiheit und gesellschaftlicher Aufopferung bestehe.⁹ Rudi PALLA schreibt in seiner Abhandlung über die *Schöne neue Welt* der Insel Utopia:

„Das Ziel aller pädagogischen Maßnahmen in Utopia ist der Vernunft gehorchende, tolerante, uneigennützig und bescheidene Mensch, der in seelischer und körperlicher Harmonie, in Liebe zu seinem Volk und im Dienst an der Gemeinschaft sein Dasein erfährt.“¹⁰

Fast ein Jahrhundert nach dem Erscheinen von *Utopia* entwirft der Dominikaner Tommaso CAMPANELLA, verhaftet und eingekerkert in einem Gefängnis in Neapel, weil er gegen die spanische Herrschaft in Süditalien rebellierte,¹¹ seine Vorstellung von einem radikal-kommunistischen Zukunftsstaat. Dabei bezieht er sich bereits im Titel seines Romans *Civitas solis* (1602) auf die PLATON'sche Idee vom „Sonnenstaat“. Wie MORE betont er auch die notwendige „harmonische Durchbildung von Leib und Geist“¹² und plädiert für eine gewisse Gleichberechtigung zwischen Frau und Mann. Im übrigen weist sein Entwurf allerdings eine spürbare Nähe zu religiös motivierten Mythen der vorabendländischen Geistesgeschichte auf. Beispielsweise möchte er den Kindern und Jugendlichen in der Leibesertüchtigung „weder Rast noch Ruhe lassen, außer einer derartigen, durch die sie noch gelehriger werden“¹³, und sie in verschiedenen Disziplinen der Kriegskunst unterrichten, damit sie „wohlgestalteten Leibes“, „Spartanern und Amazonen gleich“ sich an das „Kampfgetümmel gewöhnen wie die Jungen der Wölfe und der Löwen an das Blut“.¹⁴ Das Zusammenleben von Mann und Frau stellt er sich getreu nach katholischem Kodex als sittliches Miteinander vor, beide kennen „kaum die brennende Begierde, sondern nur freundschaftliche Gefühle“ füreinander.¹⁵ Geschlechtsverkehr sei einzig zum Zwecke der Familienplanung und auch dann nur unter strenger Reglementierung erlaubt – die eigentlich dem Zwecke einer Zuchtauswahl dient.¹⁶ Dies drückt sich wiederum auch im Erziehungskonzept der Kinder und Jugendlichen aus:

„Nach dem siebten Lebensjahre kommen sie nach entsprechender Einweihung in die mathematischen Grundbegriffe mittels der Wandzeichnungen zum Unterricht in allen Naturwissenschaften. [...] Die weniger begabten Kinder werden auf die Landgüter geschickt. Und wenn eins oder das andere sich später als befähigter erweist, wird es wieder in die Stadt aufgenommen.“¹⁷

Diese Art der Vermischung antiker Ideale mit den offensichtlich immer noch sehr einflußreichen mittelalterlichen Gesellschaftsstrukturen hat in der Folge etliche Nachahmer gefunden, die offenbar von der Realisierbarkeit dieser Staatstheorien derart überzeugt waren, daß sogar vereinzelt versucht wurde, den philosophischen Sinngehalt der Idee vom „Sonnenstaat“ in die Praxis umzusetzen. Die Jesuiten versuchten beispielsweise in Paraguay über eineinhalb Jahrhunderte (1610-1768), ein kommunistisch-theokratisches Experiment durchzuführen, das diesen philosophischen Modellen zumindest nahekam. Eine Demokratie im heutigen Sinne war dieser, dem Orden unterstellte Staat nicht, aber immerhin war dies der einzige Versuch der europäischen *Conquistadores* den dort ansässigen Indianern eine gewisse

⁹ Ebd., S.36f.

¹⁰ Ebd., S.37

¹¹ Vgl. ebd., S.40

¹² Zit. ebd., S.41

¹³ Ebd., S.44

¹⁴ Ebd., S.45

¹⁵ Vgl., ebd., S.42

¹⁶ Vgl., ebd.

¹⁷ Ebd., S.43

Unabhängigkeit und Menschenwürde zurückzugeben.¹⁸ Dagegen versuchte der Philosoph und Staatsmann Francis BACON mit seinem Roman *Nova Atlantis* (1627) einen technisch perfekten Idealstaat zu entwerfen, der sich wiederum mehr an der Vervollkommnung der Kultur und der Entwicklung der menschlichen Erkenntnisfähigkeit orientieren sollte als am gesellschaftlichen „barocken Totalitarismus und seiner Maschinerien des Schreckens“, wie der Historiker Friedrich HEER die erzieherischen Maßnahmen der Behörden in der *Civitas Solis* bezeichnet.¹⁹

Den meisten der utopischen Romane jener Zeit ist jedoch gemein, daß sie im Stile einer Reisebeschreibung fiktive ferne Länder schildern, in denen eine (wie auch immer verstandene) vollkommene politisch-soziale Ordnung herrscht. Oft handelt es sich dabei weniger um philosophische Modelle zur Errichtung einer real-möglichen Gesellschaftsform, sondern vielmehr um sozialkritische Manifestationen, die dazu dienen sollten, der existierenden Gesellschaft eine Art negativen Spiegel vorzuhalten. Bereits MOREs Formulierung „Utopia“ = „Nirgendwo“ deutet darauf hin, daß hier etwas geschildert wird, das so alles andere als existent ist. So interpretiert Lars GUSTAFSSON die utopische Literatur folgerichtig auch aus einer entsprechenden epistemologischen Sichtweise und kommt zu dem Schluß, daß am Anfang der utopischen Tradition vor allem die Negation stehe und daß in vielen altertümlichen Texten Beschreibungen derart abgefaßt sind, daß sie ganz konkrete Zustände aus der gegenteiligen Perspektive heraus darstellen:

„Ob Utopia nun existiert haben soll, ob es woanders – nur *nicht hier* – existiert (was in der Regel *nirgendwo* heißt) oder ob es sich um etwas handelt, das entsteht, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt werden, es muß sich immer der Negation als wichtigster logischer Operation bedienen, denn vor allem erwarten wir von einem Utopisten natürlich, daß er erklärt, in welcher Hinsicht und inwieweit sich der von ihm gedachte Zustand von dem Zustand *unterscheidet*, den wir in der Welt vorfinden, wenn wir uns darin umsehen.“²⁰

MACHIAVELLI versucht dagegen in *Der Fürst* (1513; also etwa zur gleichen Zeit wie MORE), einen anderen Weg zu gehen, indem er seine oft mißverstandene Gesellschaftskritik mit zumindest nicht vollkommen unrealistischen Reformideen kombiniert. Seine Staatslehre ist streng kausal formuliert, orientiert sich ganz konkret an den Bedingungen der zeitgenössischen Politik und ist somit ganz und gar nicht im „Nirgendwo“ anzusiedeln. Im Gegensatz zu den vorgenannten strebt MACHIAVELLI m.E. keine Idealisierung des Staates an, sondern versucht mittels Dechiffrierung der Machtstrukturen realistische Möglichkeiten für entsprechende Veränderungen, ganz besonders im Hinblick auf gesellschaftliche Effektivität und Funktionalität, aufzuzeigen. „Verantwortungsethik“ nennt Max WEBER²¹ ein Handeln, wie es von einem Politiker gefordert wird, und das betreffe weniger seine ethische Gesinnung als vielmehr sein Talent zur Weitsichtigkeit, vorhersehbare Folgen für ein Handeln berechnen zu können. Sicher sei es nützlich, wenn ein Herrscher bei seinem Volk auch ein gewisses Maß an Beliebtheit genieße, viel wichtiger aber sei, daß er in allen Situationen die Herrschaftsgewalt behalte.²²

Das Menschenbild, daß MACHIAVELLI in seinem Epos entwirft, entspricht dabei nicht unbedingt dem PLATON'schen Ideal. Er mißtraut vielmehr der Motivation, die von einer „edlen Denkungsart“ ausgeht, weil er sie für unrealistisch hält. Deshalb argumentiert er auch im wesentlichen mit dem Postulat

¹⁸ Vgl. B. BRENTJES: *Atlantis. Geschichte einer Utopie*, S.92ff

¹⁹ Zit. nach: R. PALLA: *Die Kunst, Kinder zu kneten*, S.45

²⁰ GUSTAFSSON: *Negation als Spiegel. Utopie aus epistemologischer Sicht*, in: W. Voßkamp: *Utopieforschung*, S.280

²¹ In: M. WEBER: *Die protestantische Ethik*, S.179f.

²² Vgl. N. MACHIAVELLI: *Der Fürst*, S.52ff und S.82ff

der Macht, wobei diese Macht an sich weder gut noch böse sei. Fatal sei nur die Unkenntnis ihrer Gesetze. Horst GÜNTHER schreibt in seinem Nachwort zu *Der Fürst*:

„Machiavelli hat die Gesetze politischer Mechanik innerhalb eines Staatswesens zu formulieren versucht wie Copernicus die Gesetze der Mechanik der Himmelskörper. Es ist nicht gut, ein solches Unternehmen zu dämonisieren, auch wenn es bestehende Vorurteile verletzt. Luthers Staatslehre oder die Pascals ist erschreckender. Die Machiavellis ist richtig oder falsch. Allerdings räumt sie auf mit der Vorstellung gegenläufiger Ordnungen, mit der im Irdischen verborgenen Gottesbürgerschaft, so wie Copernicus alle Gestirne in einem homogenen Raum gleichen Gesetzen unterordnet. Wer handelt ist dafür verantwortlich, welche Folgen er unabhängig von seinen Absichten herbeiführt.“²³

Der Engländer Thomas HOBBS geht darin noch einen Schritt weiter. Auch er überträgt die neuzeitlichen naturwissenschaftlichen Ideen auf das Gemeinwesen und entwickelt daraus seine deduktiv-mechanistische Betrachtungsweise.²⁴ Im *Leviathan* (1651) wendet er sich gegen die aristotelische Auffassung vom Menschen als ζῷον πολιτικόν²⁵ und schildert ihn vielmehr als ein überaus aggressives Wesen, das von Natur aus egozentrisch und streitsüchtig ist („bellum omnium contra omnes“) und dessen treibende Kraft bei der Gründung jeglichen Gemeinwesens in der Furcht vor einem gewaltsamen Tod („metus mortis violentiae“) bestehe:

„Denn die natürlichen Gesetze wie *Gerechtigkeit, Billigkeit, Bescheidenheit, Dankbarkeit*, kurz, das Gesetz, *andere so zu behandeln wie wir selbst behandelt werden wollen*, sind an sich, ohne die Furcht vor einer Macht, die ihre Befolgung veranlaßt, unseren natürlichen Leidenschaften entgegengesetzt, die uns zu Parteilichkeit, Hochmut, Rachsucht und Ähnlichem verleiten. Und Verträge ohne das Schwert sind bloß Worte und besitzen nicht die Kraft, einem Menschen auch nur die geringste Sicherheit zu bieten.“²⁶

Wolle man nicht riskieren, daß alle sich gegenseitig wie Raubtiere zerfleischen („homo homini lupus est“), müsse jedes Individuum sein „natürliches Recht“ – das ungebundene Ausleben seiner Natur – aufgeben und sich der strengen Führung einer souveränen Staatsgewalt unterwerfen, deren Macht mit dem titelgebenden Gesellschaftsvertrag der „Leviathan“²⁷ legitimiert werde:

„Der alleinige Weg zur Errichtung einer solchen allgemeinen Gewalt, die in der Lage ist, die Menschen vor dem Angriff Fremder und vor gegenseitigen Übergriffen zu schützen und ihnen daher eine solche Sicherheit zu verschaffen, daß sie sich durch eigenen Fleiß und von den Früchten der Erde ernähren und zufrieden leben können, liegt in der Übertragung ihrer gesamten Macht und Stärke auf einen Menschen oder eine Versammlung von Menschen, die ihre Einzelwillen durch Stimmenmehrheit auf einen Willen reduzieren können. [...] Dies ist mehr als Zustimmung oder Übereinstimmung: Es ist eine wirkliche Einheit aller in ein und derselben Person, die durch Vertrag eines jeden mit jedem zustande kam ...“²⁸

²³ Ebd., S.165

²⁴ Per definitionem könnte man daher beide Philosophen bereits als frühe Science-fiction-Autoren begreifen.

²⁵ Vgl. ARISTOTELES: *Politik*, I,2 und III,6: hier ist davon die Rede, daß der Mensch ein „politisches Wesen“ (gemeint ist im Sinne von „gesellschaftlich eingebunden“) sei.

²⁶ T. HOBBS: *Leviathan*, S.131

²⁷ Die Bezeichnung „Leviathan“, die das Wesen der – weltliche und geistige Macht in sich vereinigenden und mit „Furcht und Strafe“ operierenden – Staatsautorität zum Ausdruck bringen soll, entlieh HOBBS dem Buch *Hiob*, in dem es heißt, daß Gott ein Ungeheuer schuf und zum „König über alles stolze Wild“ machte (vgl. ebd., 41,26)

²⁸ T. HOBBS: *Leviathan*, S.134f.

I. 4. Utopie und Aufklärung

Allgemein ist festzustellen, daß „Negativ-Utopien“ für die Neuzeit erst einmal eher untypisch waren. MACHIAVELLI und HOBBS unterscheiden sich daher mit ihrer vergleichsweise pessimistischen Weltanschauung deutlich von den Ideen ihrer Zeitgenossen. Zwar favorisieren insbesondere auch die Vertreter des „siècle des lumières“ vorzugsweise eine autarke Monarchie, orientieren sich dabei allerdings offensichtlicher an den Idealen der griechischen Antike und verkünden mit Hilfe der Leitbilder PLATONS den Aufbruch in ein neues Zeitalter, weshalb Ferdinand SEIBT sie als die eigentlichen „Utopisten“ bezeichnet.¹ Es fällt nicht schwer diesen Gedanken nachzuvollziehen, wenn man berücksichtigt, daß bei fast allen wenigstens eine ideale Vorstellung objektiviert wird, die zumindest zwei utopische Variablen aufweist: die „Macht der Vernunft“ als beinahe grenzenloses Potential des Menschen und die vermeintlich zwangsläufige Etablierung einer „besseren Welt“. Zahlreiche philosophische Konzepte wurden mit dem ausdrücklichen Ziel entworfen, einen „neuen Menschen“ zu erschaffen, und zwar ausdrücklich – und dies durchaus im Sinne PLATONS – mit den Mitteln der Pädagogik als „die größte und wichtigste Aufgabe eines Gesetzgebers“.² Diese Entwicklung erreichte einen Höhepunkt im 18. Jahrhundert, als sich die meisten europäischen Könige selbst als „aufgeklärte Monarchen“ verstanden.

Aber auch in anderer Hinsicht gab es interessante, für die Entwicklung der utopischen Literatur einflußreiche neue Denkmodelle. John LOCKE entwickelte in seinem *Essay Concerning Human Understanding* (1690) erstmals einen modernen Individualitäts- und Freiheitsbegriff und gab darüber hinaus erste Anstöße für ein noch heute in der westlichen Welt gültiges Demokratieideal, dessen Grundgedanken von MONTESQUIEU (1689-1755) zu einer umfassenden Staatslehre erweitert wurden.³ Wilhelm LEIBNIZ stand zeitlebens mit Gelehrten auf der ganzen Welt in Verbindung und versuchte, die verschiedenen kulturphilosophischen Konzepte in seine Lehren zu integrieren. In seinen *Lehrsätzen über die Monadologie* (1720) beschreibt er das Universum als Einheit aus unzähligen Kraftzentren oder Energieeinheiten („Monaden“), deren Übereinstimmung ein wohlgeordnetes Gefüge von „prästabiler Harmonie“ ergeben und bezeichnet diese Welt optimistisch als die „beste aller möglichen Welten“. Außerdem setzte er sich verstärkt für die Förderung der Wissenschaften und des kulturellen Austausches unter den Nationen ein, weshalb man ihn auch als einen frühen Kosmopolit verstehen könnte.⁴ Adam SMITH (1723-1790) machte gerade die von HOBBS negierte Sympathie, das Gemeinschaftsgefühl, zur Grundlage seiner gesamten Ethik.⁵ Und Jean-Jacques ROUSSEAU plädiert in seinem Hauptwerk, dem *Émile ou de l'éducation* (1762) für die „Rückkehr zur Natur“:

„Menschen, seid menschlicher! Dies ist eure erste Verpflichtung. Seid es in jeder Lage, für jedes Alter. Liebt die Kindheit; begünstigt ihre Spiele, ihre Vergnügungen, ihren liebenswürdigen Instinkt.“⁶

¹ Vgl. F. SEIBT: *Utopie als Funktion abendländischen Denkens*, in: W. Voßkamp [Hrsg.]: *Utopieforschung*, S.259ff

² Zit. nach: R. PALLA: *Die Kunst, Kinder zu kneten*, S.23

³ Vgl. A. KULENKAMPFF: *John Locke*, in: N. Hoerster [Hrsg.]: *Klassiker des philosophischen Denkens*, Bd.1, S.232ff

⁴ Vgl. H.J. STÖRIG: *Kleine Weltgeschichte der Philosophie*, S.332ff

⁵ Vgl. ebd., S.361

⁶ Zit. nach R. PALLA: *Die Kunst, Kinder zu kneten*, S.118

Einen für die abendländische Geistesgeschichte nachhaltigsten Einfluß nahm jedoch Immanuel KANT mit seinem „kategorischen Imperativ“, wie er ihn in seinem moralphilosophischen Hauptwerk *Critic der practischen Vernunft* (1788) formuliert hat:

„Aufklärung ist der Ausgang des Menschen aus seiner selbstverschuldeten Unmündigkeit. Unmündigkeit ist das Unvermögen, sich seines Verstandes ohne Leitung eines anderen zu bedienen. Selbstverschuldet ist diese Unmündigkeit, wenn die Ursache derselben nicht am Mangel des Verstandes, sondern der Entschließung und des Mutes liegt, sich seiner ohne Leitung eines anderen zu bedienen. Sapere aude! Habe den Mut, dich *deines* eigenen Verstandes zu bedienen! ist also der Wahlspruch der Aufklärung.“⁷

Doch es ist Friedrich HÖLDERLIN, der als erster das Dilemma der abendländischen Geistesgeschichte formuliert, indem er auf ihr Grundmotiv hinweist, den Mythos von der Herrschaft des Verstandes zum Idealbild zu stilisieren und den sinnlichen Erfahrungswerten des Menschen, die er in freier Übersetzung des ARISTOTELES als „Mythologie“ bezeichnet,⁸ eine zweitrangige oder gar dekadente Wirkung zu unterstellen. In seinem bekanntesten Werk, dem *Hyperion* (1797), greift er wesentliche Gedanken aus ROUSSEAU's „Naturevangelium“ (GOETHE) wieder auf und beschäftigt sich darin eingehend mit den konstruktiven Möglichkeiten einer sinnlichen Ästhetik, der „Auflösung der Dissonanzen“ zwischen „bloßem Nachdenken“ und einer „leeren Lust“.⁹ Als Bild für die verlorengangene Unschuld, sich an „den Dingen zu erfreuen“ und dadurch die eigene Kreativität zu entfalten, benutzt HÖLDERLIN das Bild des Kindes, das als ein „göttlich Wesen“ noch „nicht in die Chamäleonfarbe der Menschen getaucht“ sei.¹⁰ Diese „göttliche“ Eigenart zu erlangen, könne dem Menschen nur gelingen, wenn er darauf bedacht sei, sowohl seine intellektuellen als auch seine sinnlichen Fähigkeiten auszubilden, um so die Einheit seiner Natur (wieder)herzustellen:

„Eines zu sein mit Allem, das ist Leben der Gottheit, das ist der Himmel des Menschen. Eines zu sein mit Allem, was lebt, in seliger Selbstvergessenheit wiederzukehren ins All der Natur, das ist der Gipfel der Gedanken und Freuden. [...] O ein Gott ist der Mensch, wenn er träumt, ein Bettler, wenn er nachdenkt, und wenn die Begeisterung hin ist, steht er da, wie ein mißratener Sohn, den der Vater aus dem Hause stieß, und betrachtet die ärmlichen Pfennige, die ihm das Mitleid auf den Weg gab.“¹¹

Im *Entwurf zum ältesten Systemprogramm des deutschen Idealismus*, das ihn zwar nicht zweifelsfrei als Autoren ausweist aber immerhin die Hauptgedanken seines Werkes wiedergibt, werden diese ethischen Grundsätze folgendermaßen dargestellt:

„So müssen endlich Aufgeklärte und Unaufgeklärte sich die Hand reichen, die Mythologie muß philosophisch werden, um das Volk vernünftig, und die Philosophie muß mythologisch werden, um die Philosophie sinnlich zu machen. Dann herrscht ewige Einheit unter uns. Nimmer der verachtende Blick, nimmer das blinde Zittern des Volks vor seinen Weisen und Priestern. Dann erst erwartet uns *gleiche* Ausbildung *aller* Kräfte, des Einzelnen sowohl als aller Individuen. Keine Kraft wird mehr unterdrückt werden, dann herrscht allgemeine Freiheit und Gleichheit der Geister! – Ein höherer Geist vom Himmel gesandt, muß diese neue Religion unter uns stiften, sie wird das letzte, größere Werk der Menschheit sein.“¹²

⁷ Zit. nach: I. KANT u.a.: *Was ist Aufklärung?* S.9

⁸ Vgl. ARISTOTELES: *Poetik*, S.19

⁹ F. HÖLDERLIN: *Hyperion*, S.5

¹⁰ Ebd., S.10f.

¹¹ Ebd., S.9f.

¹² Zit. nach: F. Beißner [Hrsg.]: *Hölderlin: Werke und Briefe*, Bd.2, S.649

Die von HÖLDERLIN skizzierten Überlegungen schlagen sich auch in der utopischen Literatur der Romantik nieder, insbesondere in den phantastisch-melancholischen Begegnungen der „gothic novels“, die man hinsichtlich ihrer Hinwendung zum Magisch-Mystischen und zum Zweifel an einer grundsätzlichen Rationalität als direkte Antwort auf die Aufklärung und ihre dort proklamierte „Herrschaft der Vernunft“ interpretieren kann. Den Autoren des frühen 19. Jahrhunderts dämmerte offenbar die Erkenntnis, daß die Natur, wie immer sie sich äußern mag, vom Instrument der Vernunft als gesellschaftsbildender Kraft nicht nur beherrscht, sondern auch zerstört werden kann. Aus den Kolonien kommt manches Geheimnisvolle und Phantastische nach Europa, das nicht nur Faszination sondern auch Furcht auslöst.

So handeln die meisten phantastischen Romane dieser Zeit auch von einem – manchmal symbolischen, mitunter auf konkrete historische Ereignisse zielenden – Vernichtungskampf zwischen dem „aufgeklärten“ (weißen) Europäer und einem barbarischen „Untermenschen“, im günstigsten Falle ein Vertreter des Exotischen. Dabei wird der Held immer wieder großen Belastungsproben ausgesetzt, die ihn an den Rand des Wahnsinns treiben oder ihm die Lebenskraft nehmen. In diesem Zusammenhang kann man Mary SHELLEYS *Frankenstein* (1818) auch als Allegorie für den Kampf zwischen Vernunft und (triebhafter) Natur interpretieren; wobei hier der Kolonialismus derart auf die Spitze getrieben wird, daß das „Monster“ eigentlich eine Schöpfung des (Anti-)Helden darstellt. Noch bedrohlicher gerät die Metapher in Robert Louis STEVENSONs *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1886), wo der Anti-Held das Monster nicht nur aus sich selbst gebiert, sondern auch noch von ihm überwunden wird.

Bereits hier begegnen wir einem Element der Science-fiction des 20. Jahrhunderts: die Faszination und gleichzeitige Angst vor dem Fremden, die möglicherweise in der sozialpsychologisch motivierten Angst vor Selbstauflösung herrührt. Überhaupt zeichnet sich in der Literatur der Romantik eine ausgesprochene Psychologisierung der Helden ab. Die „reine“ Utopie hat eigentlich gar keinen „Helden“, mit dessen Schicksal sich der Leser irgendwie identifizieren könnte. Er ist vielmehr die „Personifizierung des Übergangs vom Staunen ins Verstehen und vom Zweifel zur Überzeugung in der Utopie“.¹³ In der romantischen Anti-Utopie gerät der Held plötzlich in kaum zu bewältigende Konflikte und läuft ständig Gefahr, sich selbst und seinen (Bildungs-)Auftrag zu verlieren. Es läßt sich kaum leugnen, daß im Reisen ein allgemein verstandener Entfremdungsprozeß von der Heimat stattfindet.

Diese Erfahrung zieht sich wie ein roter Faden von den Bildungsromanen des 19. Jahrhunderts bis zu den modernen Science-fiction-Geschichten vom Astronauten, der bei seiner Rückkehr die Erde in einem zerstörten oder bis zur Unkenntlichkeit veränderten Zustand wiederfindet, oder selbst so verwandelt ist, daß niemand ihn mehr wiedererkennt. Zudem scheint die in der Vorstellung konservierte Welt immer weniger mit der vorgefundenen Wirklichkeit übereinzustimmen; und diese Divergenz vergrößert sich in dem Maße, wie lange der Held unterwegs ist. Umhergetrieben verliert er sich in Labyrinthen. Seine Suche wird immer mehr zum Selbstzweck, und am Ende findet er sich in einem Nirgendwo wieder.¹⁴ Der Misanthrop *Kapitän Nemo* entscheidet sich für ein Leben im Exil in der me-

¹³ Vgl. G. SEESLEN: *Kino des Utopischen*, S.21

¹⁴ Dieses sozialpsychologische Thema findet sich in den meisten Abenteuerromanen des 19. Jahrhunderts: Eine Reisegruppe verliert sich im dunklen Herzen eines fremden Kontinents, in phantastischen Welten unter der Erde oder in den Ruinen versunkener Kulturen. Sie verirrt sich und wird mit extrem aggressiven oder auch extrem friedfertigen bzw. überzivilisierten Kulturen konfrontiert. Auf der gefährvollen Rückreise verdrängt die Frage „Wie zurückkehren?“ das eigentliche Ziel des „Warum und wohin zurückkehren?“

chanischen Welt eines Unterwasserbootes, dessen Technologie eine nahezu autarke Versorgung aber auch eine von der Außenwelt fast völlig isolierte Mini-Gesellschaft ermöglicht.¹⁵ Auch *Frankenstein* zieht die Konsequenzen aus seinem Tun und folgt der von ihm geschaffenen Kreatur in die arktische Eiswüste.¹⁶ Und *Dr. Jekyll* nimmt immer größere Mengen seines Elixiers, um die Verwandlung rückgängig zu machen, und wählt letztendlich den Freitod.¹⁷

In der philosophischen Literatur hat man in der Folge immer wieder versucht, der neuen naturalistischen Weltansicht Beachtung zu schenken und historische Ereignisse im Rahmen von gesellschaftlichen Prozessen sowie individuelle Entwicklungen anhand psychologischer Erkenntnisse zu interpretieren. Aber gerade diejenigen, die das abstrakte „An sich“ der vermeintlichen Konstante der Vernunft aus ihren Lehren mehr oder weniger ausdrücklich ausklammern wollen (z.B. bei Auguste COMTE oder Friedrich HEGEL),¹⁸ ist immer noch die Idee des „Fortschritts“ und eine vage Vorstellung von einer „heilen Welt“ gemeinsam, die deutlich an die (utopischen) Paradiesvorstellungen der Bibel erinnern, sie aber weitgehend säkularisiert haben.

Bemerkenswert in diesem Zusammenhang ist nicht zuletzt die Utopie des marxistischen Kommunismus. Wie die Staatstheoretiker der Renaissance geht Karl MARX bei seinem *Manifest der Kommunistischen Partei* (1848), das er zusammen mit dem Industriellen Friedrich ENGELS entwirft, von den bestehenden Gesellschaftsverhältnissen aus. Allerdings führt er deren Mißstände im wesentlichen auf das herrschende Eigentumsrecht und die „Entfremdung“ des Individuums vom Arbeitsprozeß und seinem gesellschaftlichen „Klassen-Bewußtsein“ zurück.¹⁹ Von dieser Grundthese ausgehend entwickelt er sein politisches Programm, indem er sich ausdrücklich auf zwei, nach eigener Charakterisierung gegensätzliche, philosophische Konzepte bezieht, die (idealistische) „historische Dialektik“ HEGELS und den „totalitären Materialismus“ des Ludwig FEUERBACH.²⁰ Friedrich ENGELS schreibt in seinem Essay mit dem sinnigen Titel *Die Entwicklung des Sozialismus von der Utopie zur Wissenschaft* (1880):

„Der moderne Sozialismus ist seinem Inhalte nach zunächst das Erzeugnis der Anschauung, einerseits der in der heutigen Gesellschaft herrschenden Klassengegensätze von Besitzenden und Besitzlosen, Kapitalisten und Lohnarbeitern, andererseits der in der Produktion herrschenden Anarchie. Aber seiner theoretischen Form nach erscheint er anfänglich als eine weitergetriebene, angeblich konsequentere Fortführung der von den großen französischen Aufklärern des 18. Jahrhunderts aufgestellten Grundsätze. Wie jede neue Theorie, mußte er zunächst anknüpfen an das vorgefundene Gedankenmaterial, so sehr auch seine Wurzel in den materiellen ökonomischen Tatsachen lag.“²¹

In einem über zwanzigbändigen Gesamtwerk²² entwickeln die beiden eine komplexe Theorie zur Überwindung dieses „Klassenkampfes“ mit den Mitteln einer „proletarischen Revolution“ mit dem Ziel einer „klassenlosen“ Gesellschaft, in der alle Menschen die „Mehring des gesellschaftlichen

¹⁵ In: J. VERNE: *Vingt mille lieues sous les mers*

¹⁶ Vgl. M. SHELLEY: *Frankenstein*

¹⁷ In: R. L. STEVENSON: *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*

¹⁸ Vgl. die Ausführungen zum „Dreistadiengesetz“ (in: Auguste COMTE: *Rede über den Geist des Positivismus*, S.5ff) und zur Konzeption der „Dialektik“ (in: Georg Wilhelm Friedrich HEGEL: *Die Wissenschaft der Logik*, S.49ff)

¹⁹ Vgl. K. MARX, F. ENGELS: *Manifest der Kommunistischen Partei*, S.44ff und F. ENGELS: *Die Entwicklung des Sozialismus von der Utopie zur Wissenschaft*,

²⁰ In: MARX/ENGELS: *Gesammelte Werke*, Bd.21, S.293; vgl. STÖRIG: *Kleine Weltgeschichte der Philosophie*, S.456

²¹ F. ENGELS: *Die Entwicklung des Sozialismus von der Utopie zur Wissenschaft*, S.47

²² Vgl. MARX/ENGELS: *Gesammelte Werke*, Berlin 1960-1968

Reichtums“ anstreben, in der „reale Freiheit und Demokratie für die arbeitenden Menschen“ möglich wäre und der Grundsatz gelte:

„Jeder nach seinen Fähigkeiten, jeder nach seinen Bedürfnissen, jedem nach seiner Leistung!“²³

²³ Zit. nach: H. Steusslov u.a. [Hrsg.]: *Dialektischer und historischer Materialismus*, S.324

I. 5. Utopie und Naturwissenschaften

Science-fiction im engeren Sinne gibt es erst seit dem 19. Jahrhundert, in dem sich ein verbreitetes Interesse an Naturwissenschaft und Technik herauszubilden begann. Doch Vorläufer von utopisch-philosophischen Konzepten im Zusammenhang mit naturwissenschaftlichen Erkenntnissen gab es hier ebenfalls schon in der Antike. So thematisiert bereits der griechische Mythos von Daedalus und Icarus den Menschheitstraum vom Fliegen und verknüpft ihn mit dem (maßlosen) Streben nach dem technisch Machbaren.¹ Mehrere Jahrhunderte später beschreibt LUKIAN von Samosata in seinem phantastischen Abenteuerroman *Wahre Geschichten* (ca. 160 n. Chr.) eine Fahrt zum Mond bzw. zu den Sternen mit Gefangenschaft auf der Sonne.²

Das Motiv vom Fliegen mit ominösen Flugkörpern bzw. der Mondreise taucht seit der europäischen Neuzeit verstärkt wieder auf. Leonardo Da VINCI (1452-1519), der durch seine Beschäftigung mit nahezu allen Wissensgebieten der damaligen Zeit selbst exemplarisch das in der Renaissance entwickelte Idealbild eines „homo universalis“, des universell gebildeten Menschen, verkörperte, entwickelte zumindest theoretisch den ersten mechanischen Flugkörper, den „Ornithopter“.³ Außerdem regten hier die neuen naturwissenschaftlichen Entdeckungen der Physiker Nikolaus KOPERNIKUS (1473-1543) und Galileo GALILEI (1564-1642), welche die Erde nicht mehr ins Zentrum des Universums rückten, neue Ideen auch in der utopischen Dichtung an. So liefert der englische Bischof Francis GODWIN in seinem fiktiven Bericht *The Man in the Moon* (1638) eine pseudo-wissenschaftliche „Abhandlung über eine Reise dorthin“;⁴ und Hector-Salvinien CYRANO beschreibt in seinem Roman *L'Histoire comique des états et empires de la lune* (1657), der als einer der Höhepunkte der phantastischen Literatur des Barock gilt, in weitläufigen philosophischen Erörterungen eine utopische Gesellschaft auf unserem Trabanten.⁵

Als Wendepunkt der utopischen Literatur gilt jedoch das 18. Jahrhundert, das mit zahlreichen naturwissenschaftlichen Erfindungen und den damit verbundenen technischen Neuentwicklungen auch die Phantasie verschiedener Autoren anregte, die technologischen Möglichkeiten des industriellen Zeitalters in ihren Romanen zu verdichten. Es entspricht dem Geist dieser Zeit, daß die meisten Romane des 19. Jahrhunderts vom absoluten Glauben an die Leistungsfähigkeit der Wissenschaft erfüllt sind – ein wichtiges Bestimmungskriterium aus der Anfangszeit der Gattung. Am deutlichsten wird dieser Wissenschaftsglaube an einem direkten Vorläufer der Science-fiction-Literatur, dem mehrfach verfilmten Schauerroman *Frankenstein* (1818), in dem die englische Schriftstellerin Mary Wollstonecraft SHELLEY über die Erschaffung eines künstlichen Menschen schreibt⁶ – ein Thema, das durch die Existenz

¹ Vgl. OVID: *Metamorphosen*, 8/186ff

² Vgl. Chr. M. WIELAND: *Lukian von Samosata. Lügengeschichten und Dialoge*

³ Vgl. "Leonardo da Vinci" in: *Microsoft® Encarta® 99 Enzyklopädie*. Mit der Entwicklung dieses „Ornithopters“ beschäftigt sich auch *Star Trek* (in der VOY-Episode *Concerning Flight*).

⁴ Vgl. F. GODWIN: *The Man in the Moon; or a Discourse of a Voyage thither. By Domingo Gonsales The speedy Messenger*. (Originaltitel zit. nach: W. Jens [Hrsg.]: *Kindlers Neues Literaturlexikon*, Bd.6, S.414)

⁵ Vgl. CYRANO de Bergerac: *Die Reise zum Mond*

⁶ Die Verfilmungen setzten allerdings sehr verschiedene Akzente zur Darstellung des literarischen Stoffes: Die ersten Adaptionen orientierten sich noch deutlich an den expressionistischen Stilmitteln der frühen Stummfilmzeit (z.B. in der gleichnamigen Verfilmung mit Boris Karloff, 1931); die zahlreichen Filme der britischen Hammer-Produktion in den 60er Jahren legten dagegen größeren Wert auf vordergründige Schock- und Hororelemente zur Darstellung des Monsters;

des Klonschafs „Dolly“ als erstem geglückten Reproduktionsversuch eines Säugetieres im Jahre 1996 auch praktisch an Aktualität gewonnen hat und seither immer wieder öffentlich diskutiert wurde.⁷

Einer der Autoren, der die phantastische Literatur ganz vom Mystizismus der gotischen Schauerromane befreite, war Samuel Langhorne Clemens, der seine Werke unter dem Pseudonym Mark TWAIN veröffentlichte. Seine Erzählungen entspringen dem Geist eines durchaus phantasievollen aber in der gegenständlichen Welt verwurzelten und technisch interessierten Menschen, der durch seinen nüchternen Erzählstil dem Genre eine entscheidende Tür geöffnet hat. In gewisser Weise persifliert er sogar die utopischen Romane seiner Vorgänger, indem sich der sehr praktisch veranlagte Held in *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court* (1889) nach einer Zeitreise (!) am Hof des sagenhaften König Artus wiederfindet und dort genau mit der Art Mystizismus konfrontiert wird, welche den „gothic novels“ zu eigen ist. Außerdem wird in seinen Erzählungen und Romanen die Distanz gegenüber dem großbürgerlichen Mythos der Bildungsreise spürbar (z.B. in: *The Innocents Abroad*, 1869).

Als Begründer des Science-fiction-Genres gilt jedoch der Franzose Jules VERNE. In vielen seiner visionären Romane, die großen Einfluß auf das Genre ausgeübt haben, nimmt er bereits einige Entdeckungen und Erfindungen des 20. Jahrhunderts vorweg., darunter Raumschiffe, Hubschrauber, Klimaanlage, ferngelenkte Geschosse und bewegte Bilder. So beschäftigt er sich in *Voyage au centre de la terre* (1864) mit Geologie und Höhlenforschung, in *De la terre à la lune* (1865) mit der Raumfahrt und in *Vingt mille lieues sous les mers* (1870) mit der U-Boot-Technik. Allerdings schildert VERNE seine Erzählungen meistens aus der „Ingenieurs-Perspektive“, Spekulationen über den Zustand der Gesellschaft interessieren ihn offenbar nur am Rande.

Herbert George WELLS, der einen ebenso großen Einfluß auf die Entwicklung der Science-fiction hatte, teilt dagegen nicht diese Vorliebe für die Technik. Im Mittelpunkt seiner Werke steht – wie in den klassischen Utopien – die menschliche Gesellschaft. Allerdings erweitert er das klassische Repertoire um Themen aus dem Bereich der Biologie (z.B. in: *The Island of Dr. Moreau*, 1896, und *The Invisible Man*, 1897) und das Motiv der gesteuerten Zeitreise (in: *The Time Machine*, 1895), das später als „Problem der vierten Dimension“ u.a. von Albert EINSTEIN in seiner „Relativitätstheorie“ (1916) behandelt wurde.⁸ In *The War of the Worlds* (1898) greift WELLS hingegen ein Thema auf, das für das Genre des Science-fiction am folgenreichsten geblieben ist: der Besuch einer fremden, außerirdischen Spezies auf der Erde.

während die Verfilmungen in jüngerer Zeit die Kreatur als Opfer darzustellen und das durchaus zwiespältige Verhältnis zu ihrem Schöpfer zu analysieren suchten (z.B. in: *Mary Shelley's Frankenstein*, 1994).

⁷ Vgl. <http://www.discovery.de/de/pub/specials/ausgestorben/klonen/klonen4.htm> Es ist durchaus bezeichnend, daß die Existenz von „Dolly“ der Öffentlichkeit fast ein halbes Jahr lang verborgen geblieben ist, und unterstreicht die Brisanz des Themas, bei dem neben wissenschaftlich-technischen Problemen nicht zuletzt auch ethischen Überlegungen eine große Rolle zugeschrieben werden muß (vgl. <http://cloning.ch/cloning/reproduktiv.html>).

⁸ Vgl. "Einstein, Albert" in: *Microsoft® Encarta® 99 Enzyklopädie*

I. 6. Die „schöne neue Welt“ des 20. Jahrhunderts

Wiederkehrende Themen des Science-fiction-Genres sind seither vor allem Spekulationen zur Überwindung von Raum und Zeit (EINSTEINs „vierte Dimension“) durch neue Technologien sowie die Beschreibung von Hightechwaffen und die Erfindung neuer Kreaturen oder Lebewesen durch wissenschaftliche Manipulationen (Roboter, Androide, Klone etc.). Immer wieder geht es dabei um mehr oder weniger detaillierte Spekulationen über unsere Zukunft, die z.B. als sozialkritische Satire („Negation als Spiegel“)¹ oder als „säkularisierte Heilserwartung“² präsentiert werden.

In diesem Jahrhundert sind zu diesem Thema einige konterkarierende pessimistische Utopien entstanden, die im Gegensatz zur ursprünglichen Definition plötzlich sehr konkret und (zumindest in der Vorstellung) sehr real geworden waren. Dazu zählt vor allem HUXLEYs *Brave New World* (1932), die als Kulturkritik an das moderne Technologiezeitalter verstanden werden kann.

„O, wonder! How many goodly creatures are there here! How beauteous mankind is! O brave new world, That has such people in 't!“³

entfährt es der etwas naiven Miranda in SHAKESPEAREs *The Tempest*, als sie dem König von Neapel und seinem Gefolge gegenübersteht. Allerdings hat der Ausspruch bereits hier einen merkwürdig ironischen Unterton, berücksichtigt man den Lebenshintergrund Mirandas, die zwar mit ihrem Vater im Exil aber unter seiner Obhut wie in einem utopischen Paradies aufgewachsen ist und deren Entzücken sich unbewußt an den Verursacher ihres Exils richtet. In HUXLEYs Roman wird dieses Entzücken über eine Gesellschaft ins Groteske verzerrt: Kinder werden nicht mehr in Liebe gezeugt, sondern in „Brut- und Normzentralen“ gezüchtet, die „Aufzucht und Erziehung“ erfolgt in „Kleinkinderbewahranstalten“ und „Neo-Pawlowschen Normungssälen“, schulische Bildung wird den Kindern mittels Lautsprechern im Schlaf eingetrichtert und immer wieder werden in „Eintrachtsandachten“ unsinnige Glücksparolen propagiert. Gleichgültigkeit und Uniformität werden zum Prinzip erhoben. Fortschritt bedeutet: „Gemeinschaftlichkeit, Einheitlichkeit, Beständigkeit“.⁴

Dagegen kann man die Schreckenswelt in ORWELLs *1984* (1948) als eine sehr plastische Auseinandersetzung mit den faschistischen bzw. stalinistischen Regimen der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts verstehen, welche die konkreten Ereignisse der Vergangenheit in eine – aus damaliger Sicht – ferne Zukunft transportiert und die erfahrenen Zustände potenziert. Dabei thematisiert ORWELL die für die utopische Literatur bis dato ungewöhnlichen Themen Kriegs- und Arbeitsethos als fragwürdige gesellschaftliche Konstanten. „Gesellschaftlicher Fortschritt“ bedeutet hier nur noch die absolute Kontrolle über das Individuum.

Auch CAMUS steht offenbar unter dem Eindruck der faschistischen Schreckensherrschaft, wenn er in seiner Essaysammlung *Le mythe de Sisyphe* (1942) eine „absurde“ Welt beschreibt, in der der Fortschritt eigentlich zum schlichten (im Idealfalle bewußten) Selbstbetrug und auf eine reine Protesthaltung reduziert wird. Interessant daran ist vor allem, daß er dies anhand eines Beispiels aus der griechischen Mythologie tut, den symbolischen Überlieferungen einer Welt, die vordem beinahe wider-

¹ Vgl. bei L. GUSTAFSSON in: W. Voßkamp [Hrsg.]: *Utopieforschung*, S.280ff

² Vgl. Sven-Aage JØRGENSEN: *Utopisches Potential in der Bibel*, in: W. Voßkamp [Hrsg.]: *Utopieforschung*, S.389

³ W. SHAKESPEARE: *The Tempest*, Z.182ff

⁴ Vgl. R. PALLA: *Die Kunst, Kinder zu kneten*, S.76ff

spruchslos als Idealbild der Gesellschaft genommen wurde. „Tous est permis“ (Alles ist erlaubt!), zitiert er einen Roman von DOSTOJEWSKI und meint damit eigentlich die Ausweglosigkeit in der Beliebigkeit.⁵

Die letzten Beispiele zeigen, wie sehr sich die utopischen Vorstellungen gewandelt haben, daß möglicherweise die ursprüngliche Definition für einige „Modelle“ nicht mehr zutreffend ist. Besonders hinsichtlich des Mediums Film, das die utopische Literatur in seiner Bedeutung abgelöst oder zumindest weitreichend ergänzt hat, herrschen Ideen vor, die sich einerseits nur noch theoretisch im „Nirgendwo“ abspielen (z.B. in der Darstellung von Gefahren durch die moderne Technik im Computerzeitalter, insbesondere von Kriegen oder kriegsähnlichen Ausnahmezuständen), andererseits von Schreckensvisionen über unsere Zukunft erfüllt sind (z.B. ist das Auftreten von Außerirdischen, als Symbol des „Fremden“ schlechthin verstanden, meistens mit einer Bedrohung von apokalyptischen Ausmaßen verbunden). In diesem Zusammenhang ist ein Mangel an optimistischen Utopien durchaus festzustellen, und es stellt sich die Frage, welche Funktion eine pessimistische Utopie erfüllen kann, es sei denn im Sinne einer „Negation als Spiegel“.⁶ Allerdings läßt sich feststellen, daß auch die meisten dieser „Modelle“ nicht ohne ein positives Ende (wie im Märchen) auskommen (wobei dieses Ende gerade in Bezug auf die außerirdischen Mächte fast immer einen Sieg **über** das Fremde beinhaltet).

An dieser Einschätzung können auch die seit den 1950er Jahren zunehmenden Veröffentlichungen des Genres wenig ändern. Hier ist nur ein entsprechender Qualitätsunterschied registrierbar, sofern man bei einem derartigen Kulturphänomen, welches das Genre bestimmt, überhaupt ein solches Werturteil abgeben mag. Denn während die sehr populären *pulp*-Magazine, wie die von Karl Herbert SCHEER vertriebene Heftchenserie *Perry Rhodan*, die ihre Substanz im wesentlichen aus den Comic-Erzählungen der amerikanischen Subkultur wie *Superman* und *Batman* beziehen, eine weitgehend stereotype Welt beschreiben, in der ein übermenschlicher Held den Kampf gegen einen übermächtigen Vertreter des Bösen auszutragen hat, bewegen sich andere Autoren durchaus im Rahmen eines ernstzunehmenden philosophischen Diskurses.⁷ Beispielsweise entwirft Ray BRADBURY in seinem kulturkritischen Roman *Fahrenheit 451* (1953) – die Temperatur, bei der Bücher Feuer fangen und verbrennen – ein Horrorszenario der Zukunft, in der die Freiheit des Denkens bedroht ist.⁸ William S. BURROUGHS (1914-1997) widmete sich in seinen Werken ebenfalls verschiedener Science-fiction-Elemente.⁹ Außerdem verfaßte der polnische Arzt und Schriftsteller Stanislaw LEM neben philosophischen Erörterungen zu diesem Thema (z.B. in: *Summa technologiae*, 1964) auch mehrere literarisch sehr anspruchsvolle und wissenschaftlich fundierte Science-fiction-Romane (z.B. *Der Planet des Todes*, 1951 und *Solaris*, 1961).

Seit den 1960er Jahren besinnen sich die Autoren besonders innerhalb der amerikanischen Science-fiction-Literatur offenbar wieder der Wurzeln des Genres, indem verstärkt soziale Themen in die Gat-

⁵ A. CAMUS: *Le Mythe de Sisyphe*, S.96

⁶ L. GUSTAFSSON: *Negation als Spiegel* in: Voßkamp [Hrsg.]: *Utopieforschung*, S.280

⁷ SEESSLEN formuliert die Inhalte dieser Geschichten alternierend folgendermaßen: „Die Bösewichte versuchen, vermittels Technik die Gewalt über die Gesellschaft zu erringen, während die Helden mit ihr nach neuen Ressourcen für sich suchen.“ (In: ders.: *Kino des Utopischen*, S.25) Damit bringt er die inhaltliche Ambivalenz der frühen Science-fiction bereits deutlich auf den Punkt; denn was für den einen die Suche nach Ressourcen ist, bedeutet für den anderen möglicherweise ein Mißbrauch der Gewalt.

⁸ Der Roman wurde 1966 von François TRUFFAUT ebenfalls erfolgreich verfilmt.

⁹ Vgl. "Burroughs, William Seward" in: *Microsoft® Encarta® 99 Enzyklopädie*

tung Eingang finden. Allerdings sind auch hier vermehrt zivilisations- und fortschrittskritischen Tendenzen zu verzeichnen. Zu den neuen Themen gehörten vorrangig Fragen der Umweltzerstörung oder der Wirtschaftskriminalität, aber auch sexuelle Tabuthemen oder feministische Aspekte. J. G. BALLARD (*1930) und Thomas DISH (*1940) versuchen in ihren Romanen, dem ungebremsen Fortschrittsoptimismus ihrer Vorläufer deutlich pessimistische Zukunftsvisionen entgegenzusetzen und persiflieren die Muster des Genres in deutlich parodistischer Absicht. Philip K. DICK (1928-1982) schildert in seiner Erzählung *Do Androids Dream of Electric Sheep?* die Jagd eines Spezialdetektivs auf gentechnologisch hergestellte, künstliche Menschen (Replikanten), die – ursprünglich dafür hergestellt, „unwürdige“ menschliche Tätigkeiten zu verrichten – die Sklaven der modernen Welt symbolisieren und im Verlauf eines düster-bedrohlichen Szenarios immer menschlichere Züge annehmen.¹⁰ Und der amerikanische Biochemiker Isaac ASIMOV, auch ein bekannter Autor des Genres, versucht, in ausführlichen philosophischen Erörterungen unsere nahe Zukunft als *A Choice of Catastrophes* (1979)¹¹ zu analysieren.

Immer wieder wird in der Science-fiction-Literatur auch das Auftreten des „Fremden“ thematisiert; man könnte sagen, daß die Darstellung des „signifikant Anderen“ eines der wichtigsten Bestandteile der Science-fiction darstellen, was möglicherweise daher rührt, daß diese Art der Abgrenzung der drohenden „Auflösung“ (s.o.) entgegengesetzt wird. Dabei wird des öfteren auch dem modernen strukturalistischen Ansatz Rechnung getragen, daß nichts uns so klar unsere eigene Identität bestimmen läßt wie ein guter Feind.¹² Beim Umgang mit diesem „Fremden“ lassen sich allerdings sehr unterschiedliche Tendenzen verzeichnen. Zum einen erleben wir den grundsätzlich weltoffenen Protagonisten (häufig einen Forscher mit besten Absichten, manchmal einen querulanten Draufgänger, mitunter einen Durchschnittsmenschen, der im Verlauf der Handlung zum Helden wird) der eine klassische Bildungsreise unternimmt und daran reift oder wie im klassischen Drama unverschuldet in eine Tragödie gerät. Zum anderen gibt es den Anti-Helden (einen vergleichsweise skrupellosen Wissenschaftler, General oder engstirnigen Politiker), der dem Fremden (offensiv oder als vermeintliche Verteidigung) mit militanter Gewalt begegnet. Inwieweit die Figuren ausgearbeitet sind oder ob sie so stereotyp bleiben, hängt allerdings von der Sorgfalt und vom Geschmack des Autors ab.

Natürlich ist das eine sehr grobe Einschätzung, aber diese Hauptmotive bestimmen oft den Grundtenor des entsprechenden Werkes und geben einen Einblick in die Philosophie des Verfassers. Außerdem ist mir sehr wohl bewußt, daß eine Beschreibung in diesem Sinne immer auch einem Werturteil gleichkommt und deswegen subjektiv ausfallen muß. Die Erfahrungen der Geschichte des Rassismus, der Kultstatus des Genres – was nichts anderes bedeutet, daß es viele Anhänger der Science-fiction gibt – und die Tatsache, daß wir es bei allen Science-fiction mit mehr oder weniger versteckten politischen Botschaften zu tun haben, läßt diese Überlegung für mich durchaus relevant erscheinen. Beispielsweise entdeckt SEESSLEN in den Werken Edgar Allan POEs eindeutige Hinweise eines manifestierten Antisemitismus,¹³ dessen Meinung ich allerdings so nicht teilen möchte.

Gerade in diesem Zusammenhang begegnen wir einem Phänomen, das erst einmal überraschen muß. Im Hinblick auf die Geistesgeschichte der Aufklärung, in deren Tradition die meisten philosophischen Utopien einzuordnen sind, möchte man davon ausgehen, daß die Vorstellung vom Menschen der Zu-

¹⁰ DICKs Erzählung wurde 1982 von Ridley SCOTT als *Blade Runner* verfilmt. Ein weiterer Film, der sich oberflächlich an Motiven von DICKs Erzählung *We Can Remember it for You Wholesale* über den Kampf eines Protagonisten mit synthetisch veränderter Identität gegen eine totalitäre Zukunftsregierung orientierte, war *Total Recall* (1990) von Paul VERHOEVEN.

¹¹ Diese Abhandlungen sind unter dem Titel *Die Apokalypse der Menschheit* in deutscher Sprache erschienen.

¹² Vgl. BERGER/LUCKMANN: *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit*, S.160f.

¹³ In: G. SEESSLEN: *Kino des Utopischen*, S.27

kunft ein wesentlich optimistischeres Bild ergibt, oder zumindest ein anderes als das der Gegenwart. Tatsächlich entsprechen die in den Science-fiction-Romanen präsentierten Vertreter der Zukunft im wesentlichen jedoch dem heutigen Durchschnittsmenschen mit ähnlichen Problemen und sozialpolitischen Einstellungen. Auch wenn man dem zugute halten will, daß die Grundbedürfnisse des Menschen zu allen Zeiten dieselben geblieben sind und möglicherweise auch bleiben werden, **so besteht eigentlich kein Grund zu der Annahme, daß die Gesellschaftssysteme zu allen Zeiten die gleichen bleiben müssen**; denn wenn diese Einschätzung schon für die vergangene Geschichte so nicht zutrifft, warum dann für die Zukunft? Es drängt sich die Vermutung auf, viele Autoren wollen unter dem Deckmantel der wissenschaftlichen Zukunftsfiktion nur ihre konservativen Beweggründe und Weltanschauungen transportieren. Tatsächlich weisen etliche Werke des Genres – so SEESSLEN – „restaurative bis reaktionäre Gesellschaftsbilder“¹⁴ auf, im Falle der *Starship Troopers* (1959) von Robert A. HEINLEIN möchte ich gar noch hinzufügen: mit deutlich faschistoiden Tendenzen.¹⁵

SEESSLEN geht bei seinen Ausführungen über die *Mythologie der Science-fiction*¹⁶ noch weiter, indem er das Themenrepertoire der Science-fiction in zwei Bereiche unterteilt: der menschlichen Eroberung des unbekanntes Weltraumes (der modernen Variante des Kolonialismus) in den sog. „Space Operas“ und des kriegerischen Rückschlags (ein Motiv des „Kalten Krieges“) durch außerirdische Mächte („Invasion“).¹⁷ Ich möchte allerdings dagegensetzen, daß nicht alle Schöpfungen des Genres unbedingt eine Erforschung des Alls und/oder das Zusammentreffen mit fremden Spezies beinhalten. In einigen Werken **begegnen wir auch dem Fremden in uns selbst** oder werden mit der fiktiven Gesellschaft der Zukunft konfrontiert, die uns – gerade im Zusammenhang mit vergleichbaren gegenwärtigen Ereignissen, die sie eventuell auch symbolisieren – *befremdlich* erscheinen muß (z.B. in den anti-utopischen Endzeitvisionen von BRADBURY und ASIMOV). Allerdings stimme ich mit SEESSLEN darin überein, daß in den fiktiven Charakteren häufig die Figur des „rastlosen Reisenden“ der „gothic novels“ zum Ausdruck kommt:

„... der Umhergetriebene der gotischen Schauerromane begegnet seinen Visionen äußerst ambivalent; im Gegensatz zum »Helden« des philosophischen oder utopischen Reiseromans ist er nicht der Vertreter einer definitiven Weltansicht, sondern ein Opfer ihrer Widersprüche, der romantische Außenseiter. Diese Charakterisierung setzt sich in der Science-fiction in den vielen Helden fort, deren Reise nichts anderes ist als eine Flucht. Nur ist hier nicht mehr die Amoral des Vergangenen die eigentliche Bedrohung, sondern die gesellschaftliche Gesetzmäßigkeit, die, vom Helden erkannt, in eine totale Vernichtung des Menschlichen führen wird.“¹⁸

Es gehört offenbar zur Eigenart unserer modernen positivistischen und technisierten Welt, daß beinahe jede Situation als mangelhaft oder gar bedrohlich eingestuft wird. Das mag einerseits von der desillusionierenden Überzeugung herrühren, nur das für „wahr“ bzw. „realistisch“ zu halten, was objektiv ersichtlich ist, andererseits mit der Angst vor Neuem und einer entsprechenden allgemeinen Irritation zusammenhängen, die man hinsichtlich der gesellschaftlichen und technologischen Entwicklungen, bei denen man leicht den Überblick verliert und die sich im Computerzeitalter noch beschleunigt haben, empfindet. Nur so läßt sich erklären, daß man einerseits den Fortschrittsglauben (und im Gegen-

¹⁴ Ebd., S.39

¹⁵ Die Verfilmung von Paul VERHOEVEN (1997) stellt dagegen ganz offensichtlich den Versuch dar, das Thema als Gesellschaftssatire zu behandeln, die auch eine mehr oder weniger offensichtliche Kritik an der modernen Medienberichterstattung beinhaltet. Was hier die Darstellung des „Fremden“ betrifft, wovon im folgenden noch des öfteren die Rede sein wird, bleibt allerdings festzustellen, daß sie sich ästhetisch und inhaltlich an der Dramaturgie entsprechender Filme aus den 1950er Jahren orientiert und zumindest in diesem Zusammenhang als ambivalent beurteilt werden muß.

¹⁶ In: G. SEESSLEN: *Kino des Utopischen*, S.13ff

¹⁷ Ebd., S.21

¹⁸ Ebd., S.22f.

zug den wachsenden Einfluß sektiererischer und esoterischer Tendenzen) kritisiert, andererseits aber den „Utopieverlust unserer Kultur“ beklagt und „schlechte Zeiten für die Zukunft“ prognostiziert.¹⁹

Diese ambivalenten Urteile resultieren vor allem aus der Tatsache, daß es offenbar keinen gesellschaftlichen Konsens über den Begriff der Utopie gibt, obwohl er als Gemeinplatz von jedermann im Munde geführt wird. Allerdings ist dabei bemerkenswert, daß er zumeist in einem negativen Kontext gebraucht wird (z.B.: „Das ist doch utopisch!“). Was sich als unrealisierbar (frz. „utopique“) herausstellt, wird mit dem Etikett „Utopie“ versehen. Sieht man den Begriff im Kontext der philosophischen Geisteshaltung der Aufklärung, deren Vertreter häufig ein Gesamtkonzept pädagogischer, kultureller und politischer Art, d.h. mit sozialrevolutionistischen Inhalten, vorschlagen, so läßt sich heute durchaus das Fehlen vergleichbarer Perspektiven beobachten.

Andererseits wird der „Niedergang des utopischen Optimismus“²⁰ nicht erst seit der Desillusionierung der letzten großen Ideologie des Kommunismus konstatiert (zu jeder Zeit wurde immer wieder eine Tendenz zu „Dekadenz“ und „konterkonstruktivem Pessimismus“ beklagt), ganz davon abgesehen, daß die bedeutendsten Sozialutopien der Geschichte erst einmal wenigen intellektuellen Zirkeln vorbehalten bzw. zugänglich waren und damit kaum einen tiefgreifenden gesellschaftlichen Einfluß hatten. Die enge Auslegung des Utopiebegriffs als „Sozialutopie“ (BLOCH), d.h. als „Beziehungsgefüge zwischen dem Individuum und der Gesellschaft“, vereinfacht auch als „Staatsroman“ (Robert von MOHL) bezeichnet, läßt zudem kaum Raum für ästhetische, subjektive oder protestorientierte Momente.²¹

Allerdings gibt es auch da gegenläufige Tendenzen. Walter BENJAMIN (1892-1940) untersucht in seiner Studie über *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner Reproduzierbarkeit* die Folgen der technischen Industrialisierung auf künstlerische Produkte und die damit verbundene veränderte Wahrnehmung gegenüber ursprünglich als einmalig empfundenen Kultobjekten. Obwohl BENJAMIN sich hierin zuvörderst mit einer phänomenologischen Kunstsoziologie auseinandersetzt, die erst einmal frei von moralischen Wertungen gegenüber entsprechenden sozialen Umwälzungen sein will, so deutet er doch bereits die Gefahren an, welche das Verbreitungspotential auch fragwürdiger Kunstprodukte einbezieht. Besonders hinsichtlich der immer noch zunehmenden Popularisierung des Mediums Film, erscheint bedrohlich, daß durch die Steigerung ihres „Ausstellungswertes“ Kultobjekte zu normativen Szenarios avancieren, deren eventuelle propagandistische Inhalte von einem Massenpublikum aufgenommen und u.U. kritiklos in die öffentliche Meinung integriert werden.²² Versucht man unter diesem Gesichtspunkt beispielsweise die deutschen Filme der 1930er und 1940er Jahre, allen voran die staatlich finanzierten „Dokudramen“ von Leni RIEFENSTAHL und Veit HARLAN, zu analysieren, so wird deutlich, wie manipulativ und normativ sich solche Szenarien auswirken können.

Nicht zuletzt vor dem Hintergrund der sozialhistorischen Entwicklungen im Dritten Reich, zu denen sicherlich solche normativ wirkenden Filme zumindest teilweise beigetragen haben, indem sie gezielt Desinformationen verbreiten und pseudowissenschaftliche Theorien als soziale Tatsachen etablieren halfen, versuchen die Vertreter der „Frankfurter Schule“ um T.W. ADORNO (1903-1969) und Max HORKHEIMER (1895-1973) in ihren Schriften, eine neue sozialkritische Denkschule, eine „Dialektik

¹⁹ Vgl. F. SEIBT: *Utopie als Funktion abendländischen Denkens*, in: W. Voßkamp [Hrsg.]: *Utopieforschung*, S.254

²⁰ Ebd., S.254

²¹ Vgl. ebd., S.254

²² Vgl. W. BANJAMIN: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner Reproduzierbarkeit*, S. 14ff

der Aufklärung“, zu entwickeln, die sich im wesentlichen mit den soziologischen Strukturen im Industriezeitalter auseinandersetzt.²³ Dabei bezieht sich insbesondere ADORNO auf die immanente Gefahr eines drohenden Genozids, wie er im Holocaust eine beispiellose technologische Perfektion erfahren hat.²⁴

Jürgen HABERMAS (*1929), ein Anhänger der Frankfurter Schule, sieht in den hierarchisch-autoritären Gesellschaftsstrukturen die Gründe für die „Entfremdung“ des „eindimensionalen Menschen“. Allerdings sei dieser Zustand nicht als unabwendbar anzusehen, sofern mit einer streng formulierten Methodologie ein „öffentlicher Strukturwandel“ herbeigeführt werden könne.²⁵ Dieser „Strukturwandel“ wurde von Herbert MARCUSE (1898-1979) mit „totalem Protest“ gleichgesetzt, dem die Individuen oder Randgruppen sich anschließen sollen, um „sich der Gesellschaft zu verweigern“.²⁶ Dieses Konzept wurde von der politischen Anti-Autoritäts-Bewegung zum neomarxistisch-sozialistischen Kampf stilisiert.²⁷

Zu jüngeren Veröffentlichungen über die Zukunftsperspektiven der Menschheit gehört *How are we to live?* (1993) von Peter SINGER, der mit KANT'schen Begriffen der Frage nach dem Sinn des Lebens in der „egoistischen Überfluß- und Überdrußgesellschaft“ nachgeht, in der die „enge Verfolgung des materiellen eigenen Interesses“ das Grundproblem darstelle, dem man mit einem „höheren ethischen Bewußtsein“ begegnen müsse. Die Bedürfnisse anderer in seinem Denken und Handeln zu berücksichtigen, bedeute „nicht Selbstaufopferung, sondern Selbsterfüllung“. Am Ende kommt er zu einem esoterischen, etwas polemischen Resumée in bester antiker und aufklärerischer Tradition:

„Jeder Mensch kann Teil der »kritischen Masse« werden, die uns eine Aussicht bietet, die Welt zu verbessern, ehe es zu spät ist. Sie können über Ihre Ziele neu nachdenken und sich fragen, was Sie aus Ihrem Leben machen. Wenn Ihre heutige Lebensweise einer unparteiischen Bewertung nicht standhält, können Sie sie ändern. Das kann bedeuten, den Beruf aufzugeben, das Haus zu verkaufen, nach Indien zu gehen, um für eine Hilfsorganisation zu arbeiten. Häufiger wird es jedoch so sein, daß der Entschluß zu einer ethischeren Lebensweise der erste Schritt zu einer allmählichen, aber weitreichenden Entwicklung in ihrem Lebensstil und Ihren Vorstellungen von Ihrem Platz in der Welt ist. Sie werden sich mit neuen Dingen befassen und feststellen, daß sich Ihre Zielsetzungen verschieben. Wenn Ihre Arbeit Sie interessiert, werden Geld und Status weniger wichtig. Aus Ihrer neuen Perspektive wird die Welt anders aussehen. Eines ist sicher: Sie werden eine Menge lohnender Aufgaben finden. Sie werden sich nicht langweilen oder den Eindruck haben, daß Ihrem Leben die Erfüllung fehle. Und am wichtigsten von allem, Sie werden wissen, daß sie nicht umsonst gelebt haben und gestorben sein werden, denn Sie werden in die große Tradition derer eingegangen sein, die auf das Ausmaß von Schmerzen und Leiden in der Welt damit reagiert haben, daß sie versuchten, die Welt zu einem besseren Ort zu machen.“²⁸

²³ In: M. HORKHEIMER u. T.W. ADORNO: *Dialektik der Aufklärung*, darin besonders die Kapitel über *Kulturindustrie, Aufklärung und Massenbetrug* (ebd., S.128ff) und *Elemente des Antisemitismus. Grenzen der Aufklärung* (ebd., S.177ff). Vgl. auch H.J. STÖRIG: *Kleine Weltgeschichte der Philosophie*, S.631ff

²⁴ In: T. W. ADORNO: *Erziehung zur Mündigkeit*, S.10ff ADORNO verbindet hier mit der rhetorischen Maßgabe, „daß Auschwitz nicht noch einmal sei“ eine wichtige ethische Forderung insbesondere an die Pädagogik der Moderne. In abgewandelter Form schlägt sich die Warnung vor rassistischem Verfolgungswahn auch bei RODDENBERRYs *Star Trek*-Konzept nieder, der damit u.a. ausdrücklich bezweckte, daß „die Unterdrückung und Vernichtung der Indianer sich nicht wiederhole“ (zit. Nach: D. ALEXANDER: *Gene Roddenberry*, S.234).

²⁵ Vgl. H.G. STÖRIG: *Kleine Weltgeschichte der Philosophie*, S.632f.

²⁶ Vgl. ebd. S.633ff

²⁷ Vgl. R. PALLA: *Die Kunst, Kinder zu kneten*, S.321ff

²⁸ P. SINGER: *Wie sollen wir leben? Ethik in einer egoistischen Zeit*, S.264f.

I. 7. Utopisches Denken in Zeiten der Postdemokratie

„Seit die Menschen nicht mehr an Gott glauben, glauben sie nicht etwa an gar nichts; sie glauben an alles.“

Gilbert Keith CHESTERTON ¹

Es fällt auf, daß alle Autoren, die sich zu Beginn des 21. Jahrhunderts mit der Zukunftsforschung auseinandersetzen, viele anthropologische und soziologische Analysen liefern, dabei aber verhältnismäßig wenige Antworten auf einem sozial umfassenden Niveau liefern, wie man es bei den klassischen Utopisten gewohnt ist. Ich lasse dabei bewußt diejenigen Autoren außer Acht, welche die klassischen Apokalypse-Szenarien weiterentwickeln und kultivieren, weil sie allenfalls dazu dienen, das Gefühl der Unsicherheit und Angst zu schüren.² Das Phänomen, entsprechende Ereignisse zu einem „Hype“ der Popkultur umzufunktionieren, ist zwar durchaus ein interessanter Aspekt, aber eine diesbezügliche Analyse wäre an dieser Stelle zu weitschweifig und ist im Zusammenhang positivistischer Utopieforschung von geringerem Interesse. Die folgenden Ausschnitte aus Kommentaren zur Futurologie muß demnach beschreibender Art sein oder betreffen die möglichen Aufgaben und Schwerpunkte, die uns in den nächsten Jahren beschäftigen werden.

„Simply to be a human being is to be a futurist of sorts. For human freedom is largely a matter of imagining alternative futures and then choosing among them. Conversely, to be a good futurist, I will argue, one must at least aspire to being a good human being. One must care about the welfare of others. One's visions of the future must be informed by more than the science of what is or an imagination of what might be; one's visions of the future must be informed by a sense of what *ought* to be.“³

fordert der Futurologe James OGILVY und verbindet damit seine Forderung nach „faithful normative scenarios [...] for the betterment of humankind“⁴ Er plädiert für ein Bewußtsein des „sense of wonder“ und des „sense of humour“ nicht nur in der Pädagogik. Dabei vermutet er ein allgemeines Veränderungspotential in der menschlichen Gabe der Imagination und in der historischen Tatsache, daß radikale Veränderungen zum Besseren immer im Rahmen des Möglichen gewesen sind.⁵ Es sei zwar einfacher und angesichts der derzeitigen Entwicklungen evtl. naheliegender, Weltuntergangsszenarien zu prognostizieren, als sich transformative Lösungen vorzustellen, welche den Teufelskreis der Zerstörung durchbrechen. Aber darin bestehe ja eigentlich die Aufgabe und die Verantwortung der Forschung, plausible und optimistische normative Modelle zu entwerfen:

„We need an antidote to *Blade Runner*, a foil for *Clockwork Orange*, a better sequel to *1984*, a truly humanized *Animal Farm*. [...] Think of utopia as a new equilibrium, as a new constellation of the old stuff, but now so arranged that everything works where before everything seemed to be at odds with everything else. Vicious circles turn virtuous. Think, for example, about the relationships between education, state budgets, cultural conflict, and the high costs of high technology. It is easy to see a vicious circle driving ethnic minorities further into poverty because they lack access to expensive new technology only available to white kids in rich schools. Yet one can also imagine a scenario in which individually paced instruction software allows ethnic minorities to learn better than in crowded classrooms

¹ Zit. nach Jean DELUMEAU: *Apocalypse revisited*, in: ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.285

² Vgl. beispielsweise die jüngeren Veröffentlichungen von John UPDIKE und Denis MARQUET.

³ James OGILVY: *Futures studies and the human sciences: the case for normative scenarios*; In: Richard SLAUGHTER: *New Thinking for a New Millennium*, S.26

⁴ Ebd., S.27

⁵ Ebd., S.74

with inadequate numbers of well-intentioned but unwittingly racist instructors. [...] In order to draft optimistic scenarios that are plausible, the futurist must be able to imagine solutions and inventions that no one else has yet imagined.“⁶

Richard A. SLAUGHTER geht in seinen Veröffentlichungen davon aus, daß entsprechende Konzepte gerade auch für die Erziehungswissenschaften von Bedeutung seien, wenn die Umsetzung dieser „Foresight Principles“ gesellschaftlichen Erfolg haben soll.⁷ In diesem Zusammenhang argumentiert der Erziehungswissenschaftler Stefan AUFENANGER für die Entwicklung solcher „normativen Szenarios“, die „als Leitlinien für zukünftiges pädagogisches Handeln gelten können.“⁸ Die sprunghafte Entwicklung der Medien (Software, Fernsehen, Multimedia) haben mittlerweile dazu geführt, daß wir

„... offen zugeben [müssen], nichts darüber zu wissen, welches spezifische Wissen und Können unseren Kindern zu vermitteln wäre. Die gesamten gesellschaftlichen Veränderungen verlangen eine Reflexion dessen, was Bildung oder Allgemeinbildung in Zukunft noch meinen soll.“⁹

Die Schule muß daher der Tendenz entgegenwirken, weiterhin an Bedeutung als „Ort des Pädagogischen“ zu verlieren, indem es gelänge, durch Vermittlung einer „medienpädagogischen Kompetenz“ die Schüler zu selbsttätiger und (auch sich selbst gegenüber) verantwortungsbewußter Entscheidungs- und Handlungsfähigkeit zu motivieren. AUFENANGER spricht sich dabei deutlich für das Selbstverständnis des Lehrers als „Moderator, Mentor oder Coach“ aus.¹⁰ Es könne dabei in zunehmenden Maße davon ausgegangen werden,

„... daß pädagogisches Handeln in einer durch Medien geprägten Welt nicht mehr ohne den Medienaspekt gedacht werden kann.“¹¹

Die Konzentration auf den „Ort des Pädagogischen“ legt daneben eine weitere Analogie nahe: daß wir nämlich bei aller fokussierten Zukunftseuphorie oder –apathie die zeitlich verorteten Wurzeln unserer Identität verlieren. Es entspricht der Vorstellung von „Zivilisation“, daß sie sich auf kulturelle Überlieferungen stützt. Möglicherweise werden viele der althergebrachten Fertigkeiten in der Zukunft bedeutungslos sein, das Wissen um ein kulturelles Erbe ist es jedoch nicht. Deswegen plädiert der Paläontologe Stephen Jay GOULD dafür, die Aufmerksamkeit der Wahrnehmung auch in die Vergangenheit zu richten.¹² Er spricht sich dabei für einen verantwortungsvollen (im Sinne von OGILVYs „faith“)¹³ Umgang mit unseren Informationsarchiven aus:

„Alles ist von einer unvorhersehbaren geschichtlichen Kontinuität abhängig. Aber wenn es uns gelingt, unsere Kultur zu entwickeln und unsere Vergangenheit dabei zu respektieren, haben wir eine gute Chancen, sie zu bewahren. Die Kultur ist so fragil ...“¹⁴

⁶ Ebd., S.71f.

⁷ Beispielsweise in: SLAUGHTER: *Education for the 21st Century* (1993), ders.: *The Foresight Principle* (1995), ders.: *New Thinking for a New Millenium* (1996)

⁸ Stefan AUFENANGER: *Aspekte aus medienpädagogischer Sicht*, in: Horst DICHANZ [Hrsg.]: *Medienerziehung im Jahre 2010*, S. 174

⁹ Ebd., S.175

¹⁰ Vgl. ebd. S.180

¹¹ Ebd., S.176

¹² Stephen Jay GOULD: *Das Jahr 2000 und die Zeitmaßstäbe*, in: ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.62ff

¹³ Vgl. James OGILVY: *Futures studies and the human sciences: the case for normative scenaraios*; In: Richard SLAUGHTER: *New Thinking for a New Millenium*, S.27

¹⁴ Stephen Jay GOULD: *Das Jahr 2000 und die Zeitmaßstäbe*, in: ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.63

In gewisser Weise wird es immer irgendwelche gedanklichen Bezugssysteme geben, nur sind sie möglicherweise nur noch symbolisch verwandt. Wir können beispielsweise kaum über Gentechnologie nachdenken, ohne außer acht zu lassen, welche Chancen und Gefahren eine Technologie bedeutet, mit der wir das schöpferische Element Gottes in der Hand halten. Man kann nun versuchen, sich derartige Szenarien im Positiven wie im Negativen gedanklich zu konstruieren – in beiden Fällen tun wir dies vor allem vor dem Hintergrund der gesellschaftlichen Erfahrungen der Vergangenheit, aus der wir willkürliche Setzungen zum Vergleich heranziehen. Daher ähneln sich die Szenarios der Zukunft und der Vergangenheit, wo sie ähnliche Bezugspunkte benutzen, und bieten diesbezüglich natürlich auch keine „futuristische“ Lösung.

Der Philosoph und Theaterautor Jean-Claude CARRIÈRE weist zurecht darauf hin, daß verschiedene wichtige soziale Probleme auch in den klassischen Utopien, „... auch nicht in denen, die im 20. Jahrhundert umgesetzt wurden ...“, nie gelöst worden sind, z.B. im Zusammenhang mit evtl. Invasionszenarien die Frage der Verteidigung oder die Chancengleichheit in Verbindung mit Arbeits- und Berufshierarchien.¹⁵ Dennoch sei es gerade die Suche nach einer „besseren“ Welt, welche uns (im positiven Sinne) zum Handeln antreibe:

„Wenn wir diese Hoffnung aufgeben, wenn wir dem Zynismus weichen, der »Blasiertheit«, wenn ich so sagen darf, dann sind wir verloren.“¹⁶

Das „Prinzip Hoffnung“ ist auch ein Argument des Historikers und Religionswissenschaftlers Jean DELUMEAU.¹⁷ Sein Thema ist vor allem das der Angst als abendländisches Phänomen. Allerdings habe die Menschheit seit ihrer Entstehung erfolgreich an einem Konzept zur Bekämpfung dieser Angst gearbeitet: seine Kreativität, die letztendlich mehr Gutes schafft, als die Menschheit selbst wahrzunehmen bereit sei. Die Bereitschaft zum Dialog der Nationen und die Begeisterung (im Sinne des „sense of wonder“ als „Gefühl oder Bewußtsein des Wunderbaren“¹⁸) zur Erfahrung der „Vielfalt von künstlerischen Formen, [...] aber auch Denksystemen“¹⁹ können dazu beitragen, die Probleme der „beschleunigten Modernisierung“ zu lösen und in der Konsequenz zu einer Art weltweiter Ethik führen:

„Die Menschheit hat mehr denn je nötig, eine Hoffnung, Werte und den Sinn des Lebens wiederzufinden.“²⁰

Dagegen hat der Semiologe und Schriftsteller Umberto ECO im Rahmen eines Interviews zur Jahrtausendwende auf die Frage, ob die Menschheit weiterhin auf der Suche nach neuen Utopien sei, geantwortet: „Ich würde eher sagen, daß sich unser Jahrhundert vor neuen Utopien fürchtet.“²¹ Ein Merkmal der klassischen Utopien habe ja gerade darin bestanden, daß sie zu ihrer Zeit in keiner Weise realisierbar gewesen sind. Im 20. Jahrhundert sind viele der Ideen der klassischen Utopisten bereits mehr oder weniger erfolgreich verwirklicht worden, allerdings wurden sie ebenso oft (möglicherweise aufgrund ihres aberwitzigen Idealismus) ad absurdum geführt.

¹⁵ Jean-Claude CARRIÈRE: *Die Fragen der Sphinx*, in: ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.195

¹⁶ Ebd., S.198

¹⁷ Jean DELUMEAU: *Apocalypse revisited*, in: ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.129

¹⁸ Vgl. Thomas RICHARDS: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*, S.12

¹⁹ Zit. nach Jean DELUMEAU, in: ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.288

²⁰ Jean DELUMEAU: *Apocalypse revisited*, in: ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.131

²¹ Umberto ECO, *Auf alle Fälle*, in: ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.276

Möglicherweise ist das Dilemma fehlender Perspektiven bereits auf einen Zusammenhang zurückzuführen, der für sich gesehen eine linguistische Spitzfindigkeit darstellt, aber das Problem der Imagination alternativer Lebenswelten auf den Punkt bringt. Semiotisch gesehen haben „ideal(isch)“ und „ideologisch“ den gleichen Wortstamm, beinhalten aber zwei grundverschiedene Phänomene. Während erstere Formulierung die (nur gedachte) **Vorstellung** von einem vollkommenen Zustand oder zumindest von dessen Annäherung impliziert, bedeutet letztere die zielgerichtete **Umsetzung** dieser ideellen Vorstellung, welche sich vor allem dadurch ausdrückt, daß hier ein gewisser Absolutheitsanspruch erhoben wird. Anders formuliert bleibt eine Idee immer noch ein Modell, dessen Verwirklichung äußerst vage erscheint, während eine Ideologie in der Regel die Realisierbarkeit im Sinne einer konkreten prädestinierten Wahrheitsfindung suggeriert.

Genauer betrachtet, besteht zwischen beiden Formulierungen eventuell sogar ein kausaler Zusammenhang. ECO äußert die Vermutung, daß der Versuch der Verwirklichung von MORES *Utopia* fast zwangsläufig in der Realität von ORWELLS *1984* enden müsse.²² Man könnte hinzufügen, daß diese scheinbare Verfälschung klassischer Ideale bis hin zu ihren pervertierten Zerrbildern gerade in ihrer mangelhaften Vorstellbarkeit begründet liegt. Diese pessimistische Konsequenz ist m.E. hauptsächlich in einer der Hauptprämissen der meisten utopischen Modelle zu suchen, einem Menschenbild, das sich idealerweise weniger auf psychologische Studien stützt als vielmehr in mythologisch anmutenden Traumgestalten gründet. Interessanterweise hat das Bild von HOBBS' „Leitwolf“ bzw. vom repressiven „Fürsten“ eines MACCHIAVELLI bis heute deutlich mehr Nachahmer gefunden als die Vorstellung von einem PLATON'schen „Philosophenkönig“ – und dies trifft auch dann noch zu, wenn man die Realisierung eines relativen sozialen Wohlstands mit berücksichtigt.

Das überrascht wenig, wenn man die Tatsache berücksichtigt, daß die klassischen Utopien womöglich niemals als architektonischer Plan einer neuen Gesellschaft gedacht waren, sondern meistens eher als eine literarische Gegendarstellung zu den jeweiligen Zeitläuften und ihren Problemstellungen zu verstehen sind. Im 20. Jahrhundert hat man quasi versucht, die utopistischen Entwürfe so wissenschaftlich wie nur möglich zu realisieren, indem man ihre äußere Form imitiert. Betrachten wir beispielsweise die Umsetzung der „strahlenden Städte der Architekten“²³ oder die Initiierung der vollkommenen Gesellschaft des Kommunismus, beides Phänomene der letzten einhundert Jahre, so wird deutlich, daß eine Umwälzung des Sozialen nicht nur in der Infrastruktur einer Kultur begründet werden kann. CARRIÈRE bezeichnet diesbezüglich die Struktur unserer modernen Gesellschaft als „angewandte technische Utopie“²⁴, was im Grunde genommen dasselbe bedeutet wie ECOs „Jahrhundert der Industrialisierung der Utopie“²⁵ bzw. BENJAMINs „Zeitalter der Reproduzierbarkeit“²⁶.

²² Umberto ECO, *Auf alle Fälle*, in: ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.276

²³ Ebd. ECO bezieht sich hier vermutlich auf die Modelle der japanischen Metabolisten (Kisho KUROKAWA, Fumihiko MAKI, Kenzo TANGE), obwohl entsprechende Entwürfe bereits bei MORE und CAMPANELLA zu finden sind. In der jüngeren Geschichte wären hier außerdem die monströsen Architekturpläne von Albert SPEER (z.B. hinsichtlich des Umbaus der Reichshauptstadt Berlin zur „Welthauptstadt Germania“) zu nennen. Alle städteplanerischen Modelle dieser Art drücken vor allem eines aus: die Verwirklichung eines harmonischen Zusammenlebens auf dem angestrebten Hintergrund von Glück, Freiheit und Gerechtigkeit, welche vor allem durch (nicht nur symbolisch verstandene) symmetrische Ordnungsprinzipien und mittels hoch entwickelter Technologien gewährleistet werden sollen. In vielen Science-fiction-Filmen finden entsprechende Design-Vorstellungen einen stilistischen Niederschlag.

²⁴ Jean-Claude CARRIÈRE, *Die Fragen der Sphinx*, in: ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S. 196

²⁵ Umberto ECO, *Auf alle Fälle*, in: ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.276

²⁶ Walter BENJAMIN: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, S.10ff

Das Dilemma unserer Zeit, das man m.E. am treffendsten als Phänomen der „Postdemokratie“ bezeichnen kann,²⁷ drückt sich eben vor allem in der Auflösung fortschrittlicher Ideale der Neuzeit aus, die eigentlich im Widerspruch zur statuierten Linearität abendländischen Denkens steht. Gerade die abendländische Welt gibt sich spätestens seit der Aufklärung der Illusion einer dialektischen Subsumption positiver Erfahrungswerte der Vergangenheit hin, die letztendlich zur Perfektion einer demokratisch verstandenen Gesellschaftsform (als Realisierung einer echten „Volksherrschaft“) führen soll. Wenn man davon ausgeht, daß dieser Zustand „noch nicht“ erreicht sei und unsere Gesellschaft weiterhin an dessen Fortentwicklung arbeite, macht die Formulierung natürlich wenig Sinn. Dagegen sprechen allerdings einerseits die Tatsache, daß „Demokratie“ seit der Neuzeit nicht mehr als utopisches Modell verstanden wurde, und andererseits die realpolitischen Ereignisse, welche in der Konsequenz eine (vorübergehende?) Aushöhlung dieser Prinzipien zumindest nahelegen.²⁸

Ein durchaus glaubwürdiger Einwand bestünde nun darin, die Unvereinbarkeit demokratischer Prinzipien mit den Gegebenheiten der modernen Industriegesellschaften zu postulieren. Dann würde der Begriff andeuten, daß wir (immer noch im Sinne linearer Fortschrittsgläubigkeit), einen neuen, besseren Weg gesellschaftlichen Zusammenlebens gefunden hätten. Allerdings stellt sich so erst recht die Frage nach einem alternativen Modell, das in der Realität einfach nicht vorhanden scheint, wenn man einmal von der vagen linguistischen Darstellung einer „Zeit danach“ absieht, die weniger proklamierende als vielmehr deklamierende Züge trägt. Und sie bleibt inhaltslos, es sei denn als Ausdruck einer Negation, die das Vorhandene durch dessen Gegenteil ersetzt.²⁹

Infolgedessen ergebe es also Sinn, von „Anti-Demokratie“ zu sprechen, obwohl mir diese Formulierung etwas zu plakativ und ungenau erscheint. Betrachtet man die (realpolitische) Wirklichkeit unvoreingenommen, so haben wir in den modernen Industriegesellschaften scheinbar mehr denn je die Möglichkeit, unser Schicksal selbst zu bestimmen. Durch die zunehmende Beliebigkeit der Möglichkeiten und die abnehmende Transparenz gesellschaftlicher Strukturen haben wir möglicherweise nur einen Zustand erreicht, in dem keiner mehr eine wirkliche Teilhabe an den gesellschaftlichen Entwicklungen hat. Wir sind m.E. vielmehr dazu übergegangen, die soziale Verantwortung gewissermaßen einer Sache zu übertragen: der virtuellen Abstraktion der Gesellschaft.

Wie deutlich wir uns bereits in diese Richtung entwickelt haben zeigt beispielsweise ein Blick auf den Umgang mit unserer dereinst so fortschrittlich proklamierten Marktwirtschaft. Des öfteren hört man den (politischen) Einwand, daß sich die aktuellen Probleme mittels meist nicht näher bestimmter Notwendigkeitsprioritäten regeln lassen. Diese Ansicht halte ich in mehrerlei Hinsicht für naiv, wenn nicht gar sozialpolitisch für bedenklich. Erstens ist dieser „Markt“, der wahlweise auch als „Markt der unendlichen Möglichkeiten“ bezeichnet wird, nur scheinbar eine demokratische Angelegenheit. Dies

²⁷ Der Begriff, welcher bis dato noch keine lexikalische Entsprechung hat, wurde meines Wissens erstmals von Dipl.-oec Ralf JETTKE in einem wissenschaftlichen Diskurs (2004) über derartige Phänomene geprägt, Seine Verwendung scheint mir dennoch zulässig, wenn man dessen Ableitung auf das ähnlich gemeinte Phänomen der „Postmoderne“ bezieht, von der ECO durchaus glaubwürdig behauptet, daß die Formulierung oft nur eine schönmalerische Umschreibung der „Anti-Moderne“ beinhalte (vgl. ECO: *Für alle Fälle*, S.242). Hier stellt sich allerdings die gleiche Frage: Was kommt nach der Moderne, welche doch der vollendete Fortschritt per definitionem ist.

²⁸ Die momentanen Gesetzesänderungen in den USA, die im Rahmen der sog. „Terrorbekämpfung“ durchgeführt werden, lassen diesen Vorwurf sehr gegenständlich erscheinen.

²⁹ Die Akzentuierung auf dieses mystische „Danach“ erinnert mich zudem an eine propagandistische Verlautbarung des Generalsekretärs der SED und Staatsratsvorsitzenden der DDR, Walter ULBRICHT, aus den 1960er Jahren, wonach die kommunistische Wirtschaft den Kapitalismus „überholen [können] ohne [ihn] einzuholen“.

wurde bereits von Karl MARX hinreichend in seiner *Akkumulation des Kapitals* beschrieben.³⁰ Zweitens hat diese Vorstellung überhaupt keine ethische Dimension, von der die Befürworter des abendländischen Fortschrittgedankens immerhin noch ausgehen. Es ist m.E. ein Irrtum zu glauben, daß das Verhältnis von Angebot und Nachfrage dazu dienen kann, moralische Probleme zu lösen, weil das ein Menschenbild voraussetzen würde, das von Solidarität, globaler Weitsicht und einem Zusammengehörigkeitsgefühl der Weltbevölkerung beinhaltet, die zum gegenwärtigen Zeitpunkt so einfach nicht existent ist. Möglicherweise ist ja auf lange Sicht eine Besserung zu erwarten, aber diese Vertröstung auf ein „fernes Himmelreich“ hat wiederum keine ethisch-philosophische Rechtfertigung sondern ist ein religiöser Mythos. Da mag es kaum verwundern, daß sich mit Zugrundelegung derartiger Perspektiven unsere Welt mehr und mehr archaischen Mythen zuwendet.³¹ Drittens begeben wir uns in eine strukturelle Abhängigkeit, die nichts mit den Ideen der Aufklärung gemein hat. Denn indem wir uns mittlerweile auf der Basis marketing-geprägter Notwendigkeiten „weiterentwickeln“, ersetzen wir nur die alten sozialen Strukturen durch neue (vermeintliche) Sachzwänge. Und dies wird gerade hinsichtlich neuer Idealbilder um so problematischer, da die „Industrialisierung der Utopie“ mittlerweile zu einem weltweiten Projekt gehört, das kulturelle Eigenheiten (auch als Symbol des Individuellen) verwässert, wenn nicht gar verhindert.³²

Ein anderes Beispiel für die virtuelle Setzung, die den Begriff der Postdemokratie m.E. sehr anschaulich demonstriert, ist das Internet, gemeinhin auch als „World Wide Web“ bezeichnet.³³ Dem Anschein nach ein riesiger Fundus der Information und des menschlichen Wissens, erschließt sich diese Technologie im Sinne bildungstheoretischer Partizipation eigentlich nur dem, der in der Lage ist, aus den dargebotenen Datenmengen eine vernünftige Auswahl zu treffen. Für denjenigen „User“, welcher unfähig ist, eine Unterscheidung des Informationsgehaltes zu treffen, bleibt das Internet leer.

Hier erleben wir das Paradoxon, daß alles plötzlich zu nichts wird, wenn traditionelles Wissen auf reines, unreflektiertes Datenmaterial reduziert wird. ECO spricht dabei sehr treffend von einer Erhöhung des Gedächtnisspeichers ohne die notwendigen Filterparameter,³⁴ welche bei der kognitiven und intellektuellen Verarbeitung der Informationen helfen könnten. Ohne entsprechende Selektionskriterien laufe ein solches Medium Gefahr, traditionelles Wissen eher auszulöschen, als an dessen Verbreitung mitzuwirken, ganz davon abgesehen, daß auch hier der „Ausstellungswert“ (BENJAMIN)³⁵ eine größere Rolle bei der Verbreitung von Informationsdaten spielt als ein möglicher Gebrauchs- oder Idealwert. ECO sieht darin eine Gefahr, indem sich der ungeübte User zweifelhaften Autoritäten zuwendet, welche die Informationen zu filtern wenn nicht imstande so doch erklärmaßen bereit sind. Außerdem führe diese Art der Informationsvergabe möglicherweise in eine neue Klassengesellschaft:

³⁰ Karl MARX, *Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie*, Bd.1, Abschn.1

³¹ Siehe Umberto ECO, *Für alle Fälle*, in: ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.231ff und S.275. Vgl. auch die Überlegungen von Jean DELUMEAU in *Apocalypse revisited* über das Phänomen des sog. Millenarismus (ebd.).

³² Vgl. Umberto ECO, *Auf alle Fälle*, in: ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.267ff

³³ Diese Gleichsetzung der Begriffe ist eigentlich nicht ganz zulässig ist, weil die WWW-Technologie nur einen Teil des ursprünglich aus dem „ARPAnet“ des amerikanischen Verteidigungssystems entwickelten elektronischen internationalen Network-Systems darstellt. Da eine derartige Unterscheidung für die obige Überlegung irrelevant ist, verwende ich der Einfachheit halber beide Terminologien zur Darstellung desselben Phänomens. (Vgl. James MONACO, *Film und Neue Medien*, S.85 und S.186)

³⁴ Vgl. Umberto ECO, *Für alle Fälle*, in: ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.251

³⁵ W. BENJAMIN: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner Reproduzierbarkeit*, S. 18ff

„Die Freiheit der Auswahl unter einer Vielzahl von Informationen ist gut für die Reichen (ich meine die Reichen in intellektueller Hinsicht, die eine kritische Auswahl treffen können), nicht aber für die Armen. Wir bewegen uns auf eine neue Klassenspaltung zu, die nicht mehr auf Geld beruht, sondern auf der Fähigkeit, Informationen zu sortieren.“³⁶

Daraus ergibt sich auch ein ganz entscheidendes pädagogisches Dilemma. Wenn nämlich eine entsprechende Filterfunktion offenbar nicht mehr vorhanden ist und die Menge der quantitativen Erfahrungswerte beständig größer wird, wer vermag dann noch zu entscheiden, was qualitativ wissenswert, also quasi als überlieferungswürdig einzustufen ist. Dabei ist das Problem der Wissensarchivierung auch noch technischer Art, weil man über die Lebensdauer bestimmter Technologien meistens eher im Ungewissen ist. ECO spricht sich zwar hoffnungsfroh darüber aus, daß bisherige Gesellschaftsstrukturen eine Art „natürlicher“ Auslese bei der Speicherung des sozialen Gedächtnisses aufgewiesen haben:

„Die echte Filterung des Gedächtnisses [...] folgt dem Rhythmus der Zeiten und Generationen; letztendlich diskutiert und entscheidet die ganze Gesellschaft darüber, was überleben soll.“³⁷

Das ändert aber nichts an einer entsprechenden Forderung an die Pädagogik, die neuen Wissensvermittlungstechnologien methodisch so zu steuern (bzw. sie überhaupt als ein solches Mittel wahrzunehmen), daß sie das Lernen erleichtern und ohne daß die so verstandene Güte-Kontrolle zur Zensur wird.

„So etwas wie eine Ausbildung zu Selektion von Informationen könnte eine erste Antwort sein. Eine völlig neue Disziplin, die noch zu erfinden ist. Bis es soweit ist, sehe ich eine unangenehme Situation voraus, auf die wir uns vorbereiten müssen. Angesichts einer totalen Information [...] muß jeder seine eigene Entscheidung treffen. [...] Es besteht die Gefahr, daß sich daraus eine Gesellschaft von nebeneinander stehenden individuellen Identitäten ergibt (was mir als Fortschritt erscheint), ohne die Vermittlung einer Gruppe (was mir als Gefahr erscheint). Ich weiß nicht, ob eine solche Gesellschaft funktionieren kann. Anscheinend ist ein bißchen Herdentum doch notwendig.“³⁸

Daneben stellt sich noch ein anderes Phänomen. Jugendliche, deren Schulaufgabe es war, einen Besinnungsaufsatz zu einem bestimmten Thema zu schreiben, machen sich mitunter gar nicht mehr die Mühe, ihre Hausarbeiten selber zu schreiben, sondern kopieren ganze Passagen entsprechender Texte aus beliebigen Webseiten. Deswegen könnte man diese (Jugend-)Kultur auch als „Generation Copy-Paste“³⁹ bezeichnen. Nicht nur in der Theorie besteht allerdings darin die Gefahr, daß die solcherart behandelten Texte überhaupt nicht mehr gelesen, geschweige denn verstanden werden. Allerdings hat diese Entwicklung auch durchaus gute Seiten: Jeder Studierende ist froh, wenn ihm so schnell Informationen zugänglich gemacht werden können, auf die er in einer Universitätsbücherei Wochen und möglicherweise vergeblich warten würde. Es hängt also wieder im wesentlichen davon ab, ob der „User“ die angebotenen Möglichkeiten zu nutzen weiß.

Was ECO an der Entwicklung der Sprache festmacht, die zunehmend verarmt, indem sie ihren Konjunktiv verliert,⁴⁰ läßt sich m.E. auch auf die Utopieforschung übertragen. Allerdings handelt es sich hier nicht nur um ein linguistisch-grammatikalisches Problem. Der Konjunktiv mit seinen vielfältigen

³⁶ Umberto ECO, *Für alle Fälle*, in: ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.252

³⁷ Ebd., S.257

³⁸ Ebd., S.253

³⁹ Diese Umschreibung der „Generation X“ der Postmoderne wurde meines Wissens erstmals von Dipl.-Päd. Nils FLAGGE in einem Seminar im Fachbereich Erziehungswissenschaften der Universität Hamburg (2003) geprägt. Diese Vorgehensweise ist besonders bei den 10-25jährigen zu beobachten – die Kinder des Computerzeitalters.

⁴⁰ In: Umberto ECO, *Für alle Fälle*, in: ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.260ff

Zeitformen ist nicht nur eine differenzierte Ausdrucksmöglichkeit, Hypothetisches bzw. „Nicht-Reales“ zu formulieren, er hält auch, so ECO, das „Denken im Virtuellen in der Schweben“:

„Die Beherrschung des Konjunktivs erlaubt es, in der Rede einen Unterschied zu machen zwischen dem, was virtuell ist, und dem, was real ist. In diesem Sinne könnte das Verschwinden des Konjunktivs diese Differenz noch mehr verwässern. Ich übertreibe vielleicht, aber ich frage mich, ob das nicht in der Ära der Informatik der Tendenz entspricht, das Reale immer mehr mit dem Virtuellen zu vermischen.“⁴¹

Interessanterweise trifft auf das Genre der Science-fiction beides zu. Einerseits erlaubt es im günstigen Falle einen Diskurs über das idealerweise Machbare und trägt so möglicherweise dazu bei, das „Unmögliche“ als Alternative zu denken. Andererseits findet hier auch am deutlichsten jene fatale Vermischung statt, von der ECO spricht, und die letztendlich aus Mangel an überprüfbaren Daten zu Unwissenheit führen kann. Es besteht also durchaus die Gefahr, daß die gesellschaftliche Filterfunktion aus Bequemlichkeit versagt und sich das Grundwissen der Zukunft in dem Maße verkleinert, wie sie bisher eine deutliche Tendenz zur Spezialisierung hatte. Möglicherweise endet das sogar mit der Auslöschung ganzer Wissensbereiche in dem Sinne, daß das, was früher allgemein bekannt war, morgen von der Allgemeinheit vergessen ist, was sich in gewisser Weise ja bereits abzeichnet.⁴²

Ohne in eine entsprechende Weltuntergangsstimmung zu verfallen, die ein Fehlen alternativer Perspektiven möglicherweise auslöst, bleibt zu konstatieren, daß wir entsprechende Modelle mehr denn je benötigen. Der technologische Fortschritt hat uns zumindest in den modernen Industriegesellschaften in eine Position gesetzt, wie sie optimistischer kaum sein kann. Dennoch bleibt m.E. die Befürchtung, daß wir – sozial gesehen – möglicherweise dabei sind, uns zurückzuentwickeln.

Dies äußert sich u.a. einerseits in der Tendenz, daß sich in den modernen Gesellschaften eine sichtbare Sehnsucht nach rituellen Strukturen ausgedrückt, die in den Bereich der Mythologie gehören. Verschiedene pseudo-religiöse und esoterische Splittergruppen haben in den letzten Jahren wieder verstärkt Zulauf erhalten. Verdinglichte und virtuelle Ersatzgötter und ihre Verheißungen haben einen wichtigen Anteil an den Träumen der Menschen. Gerade das Fernsehen bzw. der Film mit ihrer unermüdlichen Star-Schmiede tragen einen nicht unwesentlichen Teil dazu bei, die Illusion von Alternativwelten aufrechtzuerhalten, die sich dann doch nur wieder als Blaupause repetierter Jenseitsgläubigkeit ausdrückt. Selbst angeblich demokratisch gewählte Volksvertreter präsentieren sich mitunter als aristokratische Führer, deren Vokabular eher an entsprechende Verlautbarungen von der Kanzel einer mittelalterlichen Kirche als an die moderne Diplomatie erinnern. Zudem haben diese Ersatzheilslehren das Manko, daß sie sich nicht auf Konventionen traditionell bewährter Überlieferungen gründen und somit auch auf keinerlei sozialhistorische Speicher- oder Filterfunktion zurückgreifen können. Neben der Chance der gemeinschaftsbildenden Funktion besteht also immer die Gefahr neuer Indoktrinierung einseitiger ideologischer Weltbilder, die nur deshalb kaum gesellschaftliche Relevanz haben, weil es zu viele davon gibt.

Andererseits läßt sich dadurch eine schrittweise Auflösung des Individuums beobachten, das sich, mangels brauchbarer Identifizierungsmöglichkeiten, in einem exotischen Einerlei zu verlieren droht. Dies stellt sich mittlerweile als weitreichendes, nicht nur subjektiv biographisches Problem dar. Jean-

⁴¹ Ebd., S.261

⁴² Welches Niveau der schulische Bildungsstand heute noch hat, zeigt sich vor allem in der von der Kultusministerkonferenz in Auftrag gegebenen „PISA-Studie“.

Claude CARRÈRE führt diesen Umstand auf die mangelnden festen Bezugspunkte zurück, die eigene Persönlichkeit auf der Basis traditionellen Wissens zu entwickeln.⁴³ Auch hier gebe es kaum ernst zu nehmende Alternativen. Es scheint fast so, als sei mit dem zunehmenden Vergessen bereits ein Teil der kulturellen Identität verloren gegangen, oder es fehlen entsprechende Insignien von signifikanter Selbstdefinition. Unsere Welt werde nicht zuletzt durch die Medien mehr und mehr von einer zunehmenden Unmittelbarkeit bestimmt, die ein kontinuierliches Identitätswachstum nach traditionellem Verständnis verhindere. Problematisch äußere sich das vor allem darin, daß ein fehlendes Bewußtsein für die Vergangenheit eine Auseinandersetzung mit der Zukunft und auch der Gegenwart erschwere. Man könnte auch sagen, ohne diese klare Signifikanz der individuellen (theoretischen und praktischen) Erfahrungswerte über die eigene und zivilisatorische Vergangenheit lebe man wie ohne Netz auf einem Drahtseil über dem Abgrund. Wenn wir nicht mehr wissen, woher wir kommen, wenn wir keine grundlegenden kulturellen Werte mehr akzeptieren können, werden wir auch die Gegenwart nicht meistern, geschweige denn Wege in die Zukunft auch nur entwerfen können.⁴⁴

Dabei bezieht sich CARRIÈRE symbolisch auf die alten abendländischen Mythen, wenn er die Probleme unserer Zeit (Überbevölkerung, Einsamkeit & Kommunikation, ökologische & ökonomische Zersetzung, Entwicklung des Wissens und Nichtwissens) illustriert:

„Man kann nicht alles ignorieren, und man kann nicht alles wissen. Jeder von uns muß ein Gleichgewicht finden. Hier sind wir wieder auf dem Weg nach Theben. Welchen Weg sollen diejenigen, die bald 16 oder 18 werden, wählen? Vor welcher Sphinx sollen sie stehenbleiben? Der Fächer der Möglichkeiten ist unglaublich groß, und trotzdem hat man jede Chance, die Abzweigung *seines* Weges zu verpassen und sich zu verirren.“⁴⁵

ECOs Minimaethik besteht dagegen in der Erkenntnis, daß das Zeitalter traditioneller Umgangsformen und Wege vorüber sei:

„Das Ziel besteht heute darin, im Medienuniversum seine eigene Normalität zu inszenieren.“⁴⁶

⁴³ Jean-Claude CARRIÈRE: *Die Fragen der Sphinx*, in: ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.187

⁴⁴ Vgl. ebd., S.185ff

⁴⁵ Ebd., S.194; vgl. auch ebd., S.176

⁴⁶ Umberto ECO, *Für alle Fälle*, in: ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.295

II. Science-fiction-Filme im Spiegel der Zeitgeschichte

„Ich bin zu dem Schluß gekommen, von den vielen Völkern, die uns bisher begegnet sind, ist das der Menschen das gefährlichste. Menschen bilden Gemeinschaften, und diesen vielen Gemeinschaften entspringt eine große Kraft, der kein anderes Volk widerstehen kann. Das ist eure Stärke. Und es ist das, was euch so gefährlich macht.“¹

1. Zukunftsvisionen der Leinwand: Die Entstehung des Science-fiction-Films

Seit Entdeckung des Celluloids gehört der Genrebegriff auch zu einer der ältesten Kategorien in der Filmgeschichte. Offensichtlich bietet das „Kino des Utopischen“ mehr als jedes andere Genre die technischen Möglichkeiten für ein beispielhaftes Kinoerlebnis, indem es einerseits die Phantasien und Träume der Menschen auf der Leinwand real werden läßt, andererseits als durchaus ernstzunehmendes Modell für ideologiekritische Diskurse dienen kann:

„Das Kino des Utopischen, der Science-fiction-Film, ist ein Genre, das mehr als andere ein direktes Echo auf gesellschaftliche Ideen und Wirklichkeiten vermittelt, und zugleich ein Genre, das sich am meisten von den Begrenzungen der Wirklichkeit entfernen kann, um eine reine Kino-Welt zu entwerfen. Alltäglich ist es kaum, was da gezeigt wird, und jeder noch so triviale Science-fiction-Film vermittelt so etwas wie ein Konzept von der Welt und der Art, wie die Menschen sie sich aneignen oder aus ihr vertrieben werden ...“²

So hatten bereits die ersten Stummfilme von Georges MÉLIÈS (*Le voyage dans la lune*, 1902), Walter BOOTH (*The Airship Destroyer*, 1909), Edwin S. PORTER (*A Trip to Mars*, 1910) und Abel GANCE (*La folie du Docteur Tube*, 1914) sowie nicht zuletzt Robert WIENE (*Das Kabinett des Dr. Caligari*, 1919) zumeist solche Inhalte zum Thema, häufig verbunden mit fiktiven Reisen in andere Welten – oder Visionen über eine wie auch immer geartete Zukunft. In gewisser Hinsicht können diese ersten Science-fiction-Filme als programmatisch für ein ganzes Jahrhundert verstanden werden, das ja auch tatsächlich im wesentlichen durch zweifelhafte Ideologien verrückter Weltumstürzler und wilde Phantastereien über einen möglichen Aufbruch in das Weltall geprägt ist. Besonders in Hinblick auf den ersten Film des Genres, *Le voyage dans la lune*, wird dieser fast schon kuriose Kontrast offenbar; denn während die Führer des alten Europa für einen Weltkrieg mobil machen, in den die Bevölkerung fast ausnahmslos begeistert zu folgen bereit ist, sinniert man auf der Leinwand bereits über eine (seinerzeit völlig „utopische“) Mondlandung!

Dabei sind die meisten Ideen dieser Filmszenarien noch nicht einmal Erfindungen dieses Jahrhunderts. Viele Leinwandadaptionen jener Zeit sind, wie übrigens auch die meisten Science-fiction der späteren Jahre, oft reine Literaturverfilmungen und stützen sich auf die seinerzeit äußerst populären Romanvorlagen von Jules VERNE (1828-1905) und H. G. WELLS (1866-1946) oder auf das Motiv des „mad scientist“ der *gothic novels* des späten 18. bzw. der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts.³ Darüber hinaus lassen die meisten der „bewegten Bilder“ nicht nur in der Pionierzeit des Films einen durchaus für die Gattung angebrachten kritischen Umgang mit den vorgefundenen Inhalten der Vorlagen vermissen.

¹ Textpassage aus der deutschen Synchronfassung der Serie *Babylon V*

² G. SEESLEN: *Kino des Utopischen*, S.11

³ Die Bezeichnung „gothic novel“ (Schauerroman) gilt seit Horace WALPOLES *The Castle of Otranto* (1764) als Genrebegriff einer Literaturgattung, die sich besonders durch romantisch-mystische Darstellungen des (gotischen) Mittelalters ausdrückt. Sie ist außerdem gekennzeichnet durch ihre Betonung des Imaginären gegenüber der Vernunft. Der weithin bekannteste Roman dieser Gattung ist Mary SHELLEY's *Frankenstein* (1818).

Außerdem – und auch dies trifft mehr oder weniger auf das gesamte Genre zu – fehlt ihnen eine eigene Ästhetik und Darstellungsweise der utopischen Elemente, indem die Technik der Zukunft oftmals als bloßes Abbild oder leicht veränderte Variation der Gegenwart dargeboten wird. SEESSLEN schreibt:

„Der Science-fiction-Film ist von Anfang an das Genre der verblüffenden Filmtricks, das Kino, welches das »Unmögliche« darstellt und phantasievoll mit den Naturgesetzen umgeht. [...] So durchzieht die Geschichte des Genres die Gefahr, immer wieder als bloße »Illustration« der literarischen Science-fiction, gelegentlich sogar als deren Verflachung zu wirken. Der Science-fiction-Film zeigt, so plakativ und eindeutig wie ein Genre-Film in der Regel nun einmal ist, was die geschriebene Science-fiction erzeugt. Vorstellungen, Träume, Ahnungen, Spekulationen, Visionen.“⁴

Diese kritiklose, plakative Darstellungsweise der Moderne schlägt sich auch in den dargestellten Zeitthemen des Genres nieder. Es entspricht der Ironie der Zeit, daß, während die abendländische Kultur von einem Weltkrieg erschüttert und von darauf folgenden Revolutionen zermürbt wird, erst einmal nicht die Gesellschaftsstrukturen oder die großindustrielle Maschinenproduktion in den Mittelpunkt rücken, sondern einzelne „tragische“ Figuren der Geschichte, die gleichsam als Anti-Helden des antiken Dramas „unverschuldet“ oder „durch Verrat“ in den Ruin getrieben werden. Die Welt des frühen 20. Jahrhunderts war erfüllt von inneren Widersprüchen, einer Art „Dammbrech“ zwischen äußerer und innerer Befindlichkeit. Die fast schizophren zu nennende Reaktion auf die unlösbaren Ambivalenzen drückt sich auf der einen Seite in einer fast kurios anmutenden Fortschrittsgläubigkeit mit den Mitteln der modernen Technik, auf der anderen Seite in der Dämonisierung der Ereignisse durch die Bilder der *gothic novels* aus:

„Die Sicherheit der bürgerlichen Gesellschaft vor dem Krieg, die sich die Welt zum Spektakel machen zu können glaubte, war dahin, nun wurde ihr wahnsinnig und dämonisch, was sie nicht mehr begreifen und ausstellen konnte: Das Kuriose wurde zum Obskuren.“⁵

So kann man auch die expressionistischen Filmwerke der 1920er Jahre, die bevölkert sind von jeder Art „Geistmensch“, als den Versuch betrachten, die „seelischen Vorgänge der Verstörung und Unsicherheit zu exteriorisieren“:⁶ der Tod in Fritz LANGs *Der müde Tod* (1921), der Vampir in Friedrich Wilhelm MURNAUs *Nosferatu* (1922) und der Doppelgänger aus Henrik GALEENS *Der Student von Prag* (1926). Immer wieder wird auch die Psychiatrie mit ihren der Wirklichkeit entrückten Randgestalten der Gesellschaft zum Schauplatz dieser „entäußerten“ Ängste (z.B. der mondsüchtige Mörder in WIENEs *Dr. Caligari* oder der wahnsinnige Tyrann in LANGs *Dr. Mabuse, der Spieler*, 1922).

Die ersten Regisseure, welche sowohl die schematische Typologie des Genres zu durchbrechen versuchen, indem sie die Inhalte ihrer Filme mit der sozialen Problematik ihrer Zeit deutlicher in Verbindung bringen, ohne sie dabei mystisch zu verbrämen, als auch mit einer utopiegerechten Ästhetik verknüpften, kommen aus Deutschland, Frankreich – und der jungen kommunistischen UdSSR.

So inszeniert René CLAIR in *Paris qui dort* (1923) eine Welt, in der die Zeit wortwörtlich stehen geblieben ist und die Menschen in absolute Bewegungslosigkeit verfallen. Die wenigen „Überlebenden“ entwickeln nach und nach ein aggressives, asoziales Verhalten, prügeln sich um die einzige weibliche Überlebende und sind auf dem besten Wege, den Rest ihrer Welt auch noch zu zerstören. Der Held – ein Sinnbild für den marxistischen „neuen Menschen“: ein Proletarier – findet heraus, daß die Bewe-

⁴ G. SEESSLEN: *Kino des Utopischen*, S.83

⁵ Ebd., S.90

⁶ Vgl. Lotte H. EISNER: *Dämonische Leinwand*, S.51

gungslosigkeit der Zeit von einer radioaktiven Strahlung ausgeht, mit der ein verrückter Wissenschaftler (wieder wird hier das Bild des *mad scientists* bemüht), die Menschen hypnotisiert. Der paralyisierende Strahl wird abgestellt, aber die Menschen haben nichts aus den Erfahrungen gelernt und kehren zurück zu ihrem früheren Leben, als sei nichts geschehen.

Eine ähnliche Endzeitstimmung, allerdings mit deutlichen Anspielungen auf die Hintergründe und Folgen der Oktoberrevolution (1917) und mit weit versöhnlicherem Ausgang, entwirft der russische Regisseur Jacow PROTASONOW in seinem Film *Aelita* (1924) nach dem gleichnamigen utopischen Roman von Alexej N. TOLSTOI (1883-1945). Der Film schildert die Geschichte eines jungen Ingenieurs, der seines Lebens überdrüssig ist, aus Eifersucht seine Frau tötet und mit der von ihm entworfenen Rakete zum Mars fliegt, wo er an einem Sklavenaufstand gegen ein Diktator-Regime teilnimmt. Die Revolution scheitert jedoch, weil sie von der titelgebenden *Aelita* verraten wird. Dies versetzt dem Helden einen solchen Schock, daß er plötzlich realisiert, daß alles nur eine Traum gewesen ist. Er zerstört seine Rakete, denn die Sowjetgesellschaft ist Hoffnung und Traum genug.⁷

Die Revolution gegen einen übermächtigen Diktator ist auch das Thema in Fritz LANGs *Metropolis* (1927), der in futuristischen Bauten mit effektvollen Ideen inszeniert ein Meilenstein des Genres geworden ist. Die Handlung ist dagegen ziemlich zeitbezogen: Ein skrupelloser Industriemagnat und „Herr über Maschinen und Arbeiter“ versucht mittels eines Roboters, einen Aufstand zu provozieren, um seine Opposition mit Waffengewalt niederzuwerfen. Durch die Vernichtung der Maschinen werden allerdings auch die Wohngebiete der Arbeiter zerstört, was letztendlich zur Vernichtung des Diktators führt.

⁷ Berühmt wurde der Film allerdings weniger wegen seiner naiven Propaganda oder der positiven Dialektik, welche der Schreckensvision entgegengesetzt wird, sondern weil PROTASONOW darin versucht hat, Elemente der kubistischen Malerei und Plastik in das Medium Film zu übertragen. Außerdem bietet er alles, was das Genre der Science-fiction an Unterhaltung zu bieten hat: einen sympathischen Helden, Abenteuerromantik, schöne Frauen, fremde Wesen und Welten sowie verblüffende technische Tricks und phantasievolle Dekors.

II. 2. Der „Mad Scientist“, die „Space Opera“ und die Invasionsbedrohung aus dem Weltall: Science-fiction-Filme in den 1930er, 1940er und 1950er Jahren

Wie deutlich die Entwicklung der Science-fiction mit den Fortschritten der Technik und der Naturwissenschaften zusammenhängt (insbesondere durch die Entdeckungen in der Astronomie, Physik und Kernphysik, aber auch in der Medizin und der Biologie), zeigt sich in den Filmen des Genres seit Einführung des Tonfilms ab den 1930er Jahren. Jedoch ebenso einflußreich auf das Genre sind natürlich auch die zahlreichen politischen Strömungen und Ideologien seit dem späten 19. Jahrhundert, die sich vor allem in der Aufteilung der Welt in neue, sich feindlich gesinnte Großmächte abzeichnet. Allerdings hatte sich das Interesse der Politik seitdem von tradierten Herrschaftsvorstellungen, die sich zumeist auf Entdeckung, Eroberung und Beherrschung „primitiver“ Kulturen konzentriert hatten, ebenfalls auf das „Neuland“ des technischen Fortschritts verschoben, was wiederum nicht ohne Folgen für das Bild vom „modernen“ Menschen geblieben ist:

„Nach und nach trat an die Stelle des kolonialen Abenteurers der technische Revolutionär als männliches Idealbild, wobei der neue Führer viele Eigenschaften des alten übertrug, erhielt, von der selbstverständlichen Mission, »Neuland« betreten zu müssen, sozusagen seine Identität in der Expansion ins Fremde hinein zu finden, bis zur unbedingten Individualität und der Resistenz gegenüber der wohl auch erotischen Verlockung des Exotischen, des Archaischen bei seinen Entdeckungen. Und auch dies hat der Held mit dem alten gemeinsam, daß seine Aktionen unabhängig von jeder politischen Motivation erscheinen.“¹

Die Vorstellung, man könne „unpolitische Lösungen für politische Probleme“ (SEESSLEN) finden und so mit unkonventionellen Mitteln den Frieden auf der Welt sichern, steht sicherlich im Zusammenhang mit den Ideen des „Völkerbundes“, der 1920 in Genf gegründet wurde, und impliziert seither, besonders in der Nachfolgeorganisation der „United Nations“ (seit 1946), die vage Möglichkeit einer Weltregierung. Der Science-fiction der 1930er Jahre geht denn auch der Frage nach, wie solche Männer beschaffen sein müssen, um die im völligen Kontrast zur Zeitgeschichte stehenden Ideale zu verwirklichen. In *High Treason* (1930) entscheidet sich der Präsident der Vereinten Nationen, den Führer einer der beiden feindlichen Staaten-Organisationen, welche die moderne Welt von 1940 (!) hervorgebracht hat, zu töten, um den Weltfrieden wieder herzustellen. Nach seiner Tat, die den Krieg tatsächlich verhindert, wendet sich der Präsident noch einmal mit einem ergreifenden Friedensplädoyer an die Menschheit, um sich anschließend selbst zum Tode zu verurteilen. Die Figur des sich aufopfernden Helden, der ohne Rücksicht auf seine eigene Unversehrtheit den Weltfrieden oder das Leben seiner Freunde rettet, ist ein Motiv vieler Science-fiction-Filme: in der reichlich melodramatischen, populärwissenschaftlichen Utopie *The Transatlantic Tunnel* von Maurice ELVEY opfert ein Ingenieur das Glück seiner Familie, um sich ganz dem Bau eines Tunnels zwischen England und Amerika zu widmen, der dazu dienen soll, „einen ewigen Frieden zwischen den Englisch sprechenden Nationen“ herzustellen.² Und in *The Secret of the Loch* (1934) rettet ein aufopfernder Abenteurer einen etwas schusseligen Wissenschaftler und seine Tochter ein ums andere Mal vor großen Gefahren.³

Die Figur des *mad scientist*, der planvoll und mit destruktiven Absichten, aus wissenschaftlicher Engstirnigkeit oder auch aus bloßer Neugier und Zerstreutheit den Untergang der Welt heraufbeschwört,

¹ G. SEESSLEN: *Kino des Utopischen*, S.110

² Zit. ebd., S.111

³ Wie populär dieses Motiv auch heute noch ist, zeigt sich insbesondere in den zahlreichen „Bruce-Willis-rettet-die-Welt-Filmen“ (*Cinema*, 7/98): u.a. in: *12 Monkeys* (1995) und *The Fifth Element* (1997).

zieht sich ebenfalls durch die gesamte Filmliteratur und war ein besonders populäres Thema in der amerikanischen Science-fiction-Geschichte. Zu den bekanntesten Verfilmungen zählen hier: *Islands of Lost Souls* (1932; nach WELLS *The Island of Dr. Moreau*) mit Charles Laughton, *The Mask of Fu Manchu* (1932) mit Boris Karloff und – in darauffolgenden Filmen mehrmals variierten – *The Invisible Man* (1934; ebenfalls nach H. G. WELLS, der seinerseits eindeutig auf Motive in STEVENSONs *The Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* zurückgreift).

Die Idee, daß der Science-fiction ein geeignetes Medium sei, über die Erhaltung des Friedens, die Möglichkeiten neuer Technologien und neuer gesellschaftlicher Organisationsformen reflektieren zu können, hatte sich mittlerweile zumindest in den englischen Filmen durchgesetzt. In diesem Zusammenhang gilt William Cameron MENZIES' *Things to Come* (1936), wofür WELLS sogar das Drehbuch geliefert hatte, als ambitioniertestes Beispiel der Filmgeschichte.

Die Handlung beginnt im Jahre 1940, im dem ein skrupelloser, im feudalistischen Stile herrschender Autokrat einen Krieg heraufbeschwört, vor dem ein Wissenschaftler vorher gewarnt hatte: „If we don't end war, war will end us.“⁴ Die Zerstörung der Stadt „Everytown“ ist der Beginn einer Verkettung von Katastrophen mit apokalyptischen Ausmaßen; und obwohl die ganze Welt mehr und mehr in einem Trümmerfeld versinkt, führt der Diktator seinen Privatkrieg fort und fordert von seinen Soldaten die Treue bis in den Tod. Die Menschen verwandeln sich unter diesem Einfluß mehr und mehr in seelenlose Geschöpfe, die rastlos über die zerstörte Erde irren und nur noch vor sich hin vegetieren.⁵ Schließlich gelingt es den „Wings Over the World-Airmen“, einer Vereinigung von Wissenschaftlern, welche die Welt neu gestalten und den Frieden sichern wollen, den Spuk zu beenden und ein neues gesellschaftliches Modell in Everytown zu verwirklichen. Die „Airmen“ bestimmen von an die Geschicke der Menschen, die sich mit ihren individuellen Bedürfnissen dem Wohl der Allgemeinheit unterordnen müssen. Im Jahr 2036 ist der Neuaufbau der Stadt beendet. Die Menschen leben in einem technologischen und sozialen Paradies. Dennoch gibt es Unzufriedene, die sich gegen den bedingungslosen Fortschritt und für die „Rückkehr zur Natur“ einsetzen. Unter der Führung eines Künstlers versucht die Opposition eine geplante Mondreise zu verhindern, die mittels eines riesigen Artilleriegeschützes unternommen werden soll, das ein bemanntes Projektil abschießt. Doch das Unternehmen wird erfolgreich durchgeführt. In den letzten Sequenzen des Films beobachtet der Zuschauer aus der Perspektive der Wissenschaftler den Vorstoß in das Weltall.

In diesem Film finden sich zwei eigentlich gegensätzliche Zeitstimmungen vereint: erstens die Angst vor einem Weltkrieg symbolisiert in dem apokalyptischen Luftangriff auf „Everytown“, das zwar in seiner Darstellung unschwer als London zu erkennen ist, in der Übersetzung aber „jede (bzw. eine beliebige) Stadt“ bedeutet; zweitens die ungebrochene Zuversicht in den technologischen Fortschritt, der in Verbindung mit einer autokratisierten Ordnung alle sozialen Widersprüche beseitigen soll. Dieses Hauptmotiv zeigt sich sowohl in der zeitgenössischen utopischen Literatur wie in den Science-fiction späterer Jahre. So wird beispielsweise in *Star Trek VIII* (1996) dieselbe Symbolik wieder aufgegriffen, wenn der Erfinder des *Warp-Antriebs* *Zefram Cochrane* eine ausrangierte Atomrakete aus dem dritten Weltkrieg (!) benutzt, um seinen ersten „Überlichtgeschwindigkeitsflug“⁶ zu unternehmen. Den Science-fiction-Filmern und insbesondere H.G.WELLS (der in diesem Falle auch die Dreh-

⁴ Originaltext aus *Things to Come*

⁵ Der „Reisende“ der utopischen Romane ist wortwörtlich im „Nirgendwo“ angekommen, wo nichts mehr Bestand hat.

⁶ Vgl. die Ausführungen zur Physik von *Star Trek* in [Kapitel IV.1.4](#)

buchvorlage lieferte) kam es wahrscheinlich überhaupt noch nicht in den Sinn, daß zwischen forcierter Technologie und der Kriegsgefahr ein Zusammenhang bestehen könnte, dagegen führt die Filmerspektive zur Darstellung dieses technischen Utopias wieder die klassischen Prinzipien der Disziplin und der Vernunft als Motor des menschlichen Fortschritts vor, deren Funktionalität zuerst von den faschistischen Rebellen, später von anarchistischen Schwärmern bedroht sei.

Dieser Widerspruch zwischen positivistischer, wissenschaftsgläubiger Science-fiction und der ihr vollkommen suspekten „Mythologie“ (um die Formulierung HÖLDERLINS für das Sinnliche, Künstlerische wieder aufzugreifen) hat HUXLEY und ORWELL möglicherweise auch zu ihren Anti-Utopien innerhalb des Genres motiviert, vor allem weil in *Things to Come* eigentlich gerade die vermeintliche Kritik an den Faschismusmodellen der Gegenwart relativiert wird, in dem es ausgerechnet jenes Ideal vom starken „Führer“, dem eine „unwissende“ Masse gegenübersteht, verklärt. Dieser Grundproblematik begegnen wir mehr oder weniger in allen Science-fiction-Filmen, welche den technischen Fortschritt zum Prinzip erhoben haben und daher vom Menschen als individuellen Wesen absehen müssen (z.B. besonders nachdrücklich in *Starship Troopers*). Daneben begegnen wir oft der Figur des mythisch-christlichen „Auserwählten“, der mit persönlichem Einsatz und ohne Rücksicht vor Gefahren die Welt in ein ebenso mythisches Jenseits führt (zuletzt in *The Matrix*).

In den 1940er Jahren ist es vor allem ein solcher Held, der das Kino des Utopischen besonders in Amerika beherrscht.⁷ Dabei bezieht das Genre seine Stoffe weniger aus den utopischen Romanen der Jahrhundertwende sondern vielmehr aus den zahlreichen, seinerzeit sehr populären *pulp*- und *comic*-Magazinen, deren Helden wie *Flash Gordon*, *Buck Rogers*, und *Superman* genau dem Führerbild entsprechen, das sich mancher in Europa während des 2. Weltkrieges gewünscht hätte: eine oft übermenschliche, manchmal überirdische Figur, die mit überdimensionalen Kräften ausgestattet immer wieder dann einschreitet, wenn durch irgendeinen „Bösewicht“ wieder einmal die Welt vom Untergang bedroht ist.⁸

So weisen diese Filme auch eine formale Ähnlichkeit mit diesen Vorlagen auf: die Dramaturgie der Handlung (Einteilung in „Kapitel“, Fortsetzungsgeschichten), die Statik der filmischen Abläufe (Konzentration auf Einzelbilder, Überzeichnung der Figuren) und selbst die oftmals auf Signal- und Reizworte reduzierte Sprache orientierten sich deutlich an der Ästhetik der Comics. Außerdem, und auch dies weist einen gewissen Zusammenhang mit den Ereignissen der Zeitläufte auf, steht in diesen „Se-

⁷ Die europäischen Filme der vierziger Jahre bieten dagegen kaum neue Ideen oder innovative Techniken, zumindest in Bezug auf das Science-fiction-Genre. Daher sind sie für mich für diese Betrachtung auch wenig aufschlußreich. Überhaupt wurden die meisten Science-fiction-Film nach dem 2. Weltkrieg hauptsächlich in den USA produziert, nachdem Hollywood nach einigem Zögern das (profitable) Potential dieser Thematik registriert hatte (der erste eigentliche „Science-fiction“-Film war das Musical (!) *Just Imagine* von 1930). Dieser Umstand mag zum einen damit zusammenhängen, daß auch die europäische Filmindustrie durch den Krieg sehr in Mitleidenschaft gezogen wurde bzw. kein Geld für aufwendige Filme vorhanden war, nachdem vorher beinahe alle Ressourcen in die Rüstungsindustrie geflossen waren. Und wer sollte sich einen solchen Film auch anschauen, da die meisten Menschen nicht einmal das Geld zum Überleben hatten und die Kinos größtenteils ebenfalls zerstört waren. Außerdem bedeuteten die Erfahrungen des Krieges verständlicherweise einen solchen Schock, daß nach all der mythischen Phantasterei des Dritten Reiches für utopische Ideen möglicherweise kaum jemand zu begeistern war.

⁸ Wie populär diese Stoffe waren bzw. sind und wie folgenreich für die Filmgeschichte, läßt sich in den zahlreichen Verfilmungen der genannten Titel nachvollziehen: *Flash Gordon* wurde bereits 1936 das erste Mal verfilmt (weitere: 1954, 1972 und 1980), *Buck Rogers* 1940, 1970 und 1979, *Superman* 1948, 1951 und zwischen 1978 – 1987 viermal. Außerdem erlebte die besonders in den 60ern sehr populäre Figur des *Batman* in den 90er Jahren eine hoch frequentierte Renaissance (Quelle: IMDb).

rials“ (Filme mit Fortsetzungscharakter: auch „cliffhanger“⁹) nicht mehr die Technik sondern eindeutig das menschliche Leben, der „homo futurus“ im Mittelpunkt, auch wenn es sich dabei ebenfalls um eine reichlich naive, stereotype Darstellung handelt. Hinzu kommen eine ganze Reihe neuer Themen, die zuvor von untergeordneter Bedeutung gewesen sind und nun das Genre erheblich beeinflussen: Raumschlachten, Strahlenkanonen, Entdeckungsreisen durch das Weltall („Space Opera“), Abenteuer auf fernen Planeten, Zeitreisen, Roboter etc., die auch heute noch zu wesentlichen Elementen des Genres gehören, erobern den Science-fiction-Film letztlich über diese modische Entwicklung der serials, die vor allem dem Ziel dienen, den Zuschauer zu verblüffen und in eine utopische Welt zu entführen, in der Gut und Böse, Recht und Unrecht klar voneinander zu trennen sind:

„Phantastisch-technische Elemente gehörten zu den Serials als unabdingbare Zutat, selbst in solchen Filmen, die gar nicht explizit phantastische Themen behandelten. Sogar in einer Reihe von Western-Serials bekämpften die Helden Schurken, die mit Todesstrahlen, elektronischem Gerät oder chemischen Waffen hantierten. Vor allem die Mystery-Serials griffen immer wieder auf Science-fiction-Elemente zurück, um ihre Handlung voranzutreiben, da oberstes Gebot der Serials war, ausschließlich durch vorzeigbare Dinge Wesen und Absichten der Figuren auszudrücken. Die Helden waren von den Bösewichten unterschieden durch ihre Kleidung und ihre Accessoires, nicht zuletzt durch die Art ihrer Waffen, die sie einsetzten.“¹⁰

Unter dem Eindruck eines drohenden Atomkrieges als Ergebnis des „Kalten Krieges“ (hier: besonders die von der US-Regierung forcierten Angst vor dem Kommunismus), der Ereignisse im Korea-Krieg, sowie einiger Gerüchte über UFO-Erscheinungen und einer angeblichen Landung von Außerirdischen auf einem geheimen Militärstützpunkt des Pentagon („Area 51“)¹¹ entwickelte sich dann in den 1950er Jahren eine weitere Ausrichtung des Genres mit dem Schwerpunkt einer „Invasion“. Wie die „Geistermenschen“ der frühen Filmgeschichte kommen *Die Dämonischen* (Originaltitel: *Invasion of the Body Snatchers*, 1956) natürlich nicht aus einer konkreten irdischen Region mit dem Ziel, der Menschheit neue Ideen bzw. ihre Freundschaft anzubieten, sondern bedrohen als *The Thing from Another World* (1951) das Fortbestehen der Menschheit.¹² Konkret wird diese abstruse Vorstellung allenfalls soweit, daß die Eroberer als „kleine grüne Männchen“ vom immer noch weit entfernten Mars kämen, um in einem *War of the Worlds* (1953) die Apokalypse einzuleiten. Bezeichnend für diese Filme ist vor allem, daß die Bedrohung selten figürlich manifestiert wird, d.h. daß sie als „abwe-

⁹ Unter dem Begriff *Cliffhanger* versteht man jenen Höhepunkt, der am Ende einer Story den Zuschauer dazu bewegen soll, auch die Fortsetzung zu verfolgen. Vor allem bei "Daily-Soaps" wird ein Cliffhanger eingesetzt, um den Zuschauer zu motivieren, auch bei der nächsten Folge wieder einzuschalten. Eine der ältesten Geschichtensammlungen, welche bereits dieses dramaturgische Mittel in diesem Sinne benutzt, sind die arabischen Märchen **aus** *Tausendundeine Nacht*. Entgegen der landläufigen Meinung handelt es sich nämlich hierbei nicht um 1001 Geschichten, die *Shahrasad* ihrem König erzählt; sie erzählt selten eine Geschichte in einem Stück zu Ende, welches wiederum fast immer mit dem Beginn einer neuen Geschichte verknüpft ist. Streng genommen ist in den Überlieferungen auch nur von 282 Nächten die Rede. Man kann daraus schließen, daß mittlerweile ein Teil der Sammlung verlorengegangen ist oder der im Titel angesprochene Zeitraum nur eine Dauer von „unerhörter“ Länge andeuten soll. Doch auch im letzten Falle wäre diese Sammlung einer langlebigen Soap vergleichbar: z.B. hat jede *Star Trek* Serie maximal nur 180 Folgen.

¹⁰ G. SEESLEN: *Kino des Utopischen*, S.128

¹¹ Das geschilderte Szenario ähnelte überdies ebenso wie die daraus resultierende Massenparanoia dem Hörspielprojekt *War of the Worlds* von Orson WELLES, was als Beleg der Mediengeschichte für das Scherzwort von MARX dienen kann, demzufolge alle großen historischen Tatsachen sich sozusagen zweimal ereignen – erstens als Trauerspiel (ein Publikum mißverstehet ein virtuelles Hörspiel als Nachrichtensendung mit realem Hintergrund), zweitens als Farce (das Publikum erfindet eine Geschichte vom bloßen Hörensagen und projiziert sie dann auf eine reale Umgebung).

¹² Die simplifizierende Umschreibung des Fremden als „Ding“ oder „Es“ (wie im Titel von Jack ARNOLDS *It Came from Outer Space* angedeutet) wird denn auch von *Leonard McCoy*, dem Schiffsarzt der *Enterprise*, lakonisch aufgenommen: „Wieso wird jedes Objekt, das wir nicht kennen, immer als »Ding« bezeichnet?“ (in: *Star Trek: The Motion Picture*)

send Anwesende“ (wie die vage Furcht vor einem unsichtbaren Feind nun einmal auf die Gemüter wirken mag) ständig präsent ist. Die möglichen Effekte des Mediums Film intensivieren diesen (rein psychologischen) Eindruck bis hin zu realer Paranoia. Falls der Zuschauer jedoch direkt mit der körperlichen Gestalt dieser Gefahr konfrontiert wird, dann auf eine derart groteske Weise, die sicherlich auch den Mangel an Vorstellungskraft unterstreicht, wie fremde Spezies aus dem All wohl aussehen mögen. Vor allem demonstriert die Verworrenheit der mehr oder weniger direkten propagandistischen Inhalte die Paranoia jener Zeit – auch hinsichtlich eines drohenden Dritten Weltkriegs, den man sich in der Fiktion so vorstellte.¹³

Einer der wenigen Filme der 1950er Jahre, in denen dieser latente militaristische und antikommunistische Mythos keine Verwendung findet, ist *The Day the Earth Stood Still* (1951) von Robert Wise. Ganz im Gegenteil treten hier die „Invasoren“ als Friedensboten auf, um die Menschheit davor zu warnen, die Entwicklung ihrer atomaren Kriegstechnologie weiter voranzutreiben, weil sonst der Bestand einer ganzen Galaxie bedroht wäre. Vernichten wollen sie die Erde nur dann, wenn sie ihr Zerstörungswerk weiter fortsetzen. Interessant ist vor allem auch die Reaktion der irdischen Militärs auf den Besucher. Ohne seine Botschaft abzuwarten (jemanden daran zu hindern, die Wahrheit auszusprechen, läßt sie nicht existent erscheinen) oder überhaupt nur ein Gespräch (liebgewonnene Vorurteile könnten sich als gegenstandslos erweisen) zu suchen, wird der Fremde gefangengenommen und, nachdem er entkommen konnte, wie ein Tier gejagt. Durch den persönlichen Einsatz einer einzelnen Frau, die ihn vor den Militärs verbirgt und ihm ein wenig Vertrauen in die Menschheit zurückgibt, kann der Fremde am Ende seine Aufgabe erfüllen. Und um seiner Mahnung Nachdruck zu verleihen, gibt er eine Probe seiner Macht: Er läßt alle Maschinen der Erde für einen Tag lang stillstehen.

Die Botschaft des Filmes mag aus heutiger Sicht ein wenig naiv wirken, ist aber keineswegs so lächerlich wie die meisten Science-fiction, in denen dem Besuch einer fremden Spezies mit Mißtrauen begegnet wird, wobei der Ausgang dieser Filme immer mit der unvermeidlichen Vernichtung der Fremden einhergeht. Die Art und Weise, wie dort mit derartigen Phänomenen umgegangen wird, läßt eigentlich nur den Schluß zu, der Autor bzw. Filmemacher extrapolierte mit der Darstellung des vermeintlichen außerirdischen Aggressoren seinen eigenen Fremdenhaß.¹⁴

In dem Film *Forbidden Planet* (1956; nach Motiven von SHAKESPEARES *The Tempest*) wird die Erde zwar nicht direkt bedroht, zumal hier das Hauptmotiv in der „Space Opera“ begründet liegt, noch spielt das Thema Invasion irgendeine Rolle. Allerdings unterliegt der Film möglicherweise auch schon ersten Eindrücken über eine bevorstehende reale Raumfahrt, die mit dem Start des ersten künstlichen Erdsatelliten *Sputnik 1* kurze Zeit nach Fertigstellung des Films ja auch begann. Viel wichtiger aber ist m.E., daß der Film eine ernst zunehmende Reflexion über das Thema „technische Zivilisation“ im allgemeinen darstellt: Ein Wissenschaftler (wiederum eine, wenn auch gemäßigte Variante des *mad scientists*) erforscht einen ausgestorbenen Planeten, der alle Hinweise auf eine einstmals hochentwickelte Kultur aufweist. Im Verlaufe der Handlung stellt sich heraus, daß die Bewohner kurz vor ihrer Vernichtung eine Technologie entwickelt hatten, die es ihnen erlaubte, reine Gedankenenergie in Ma-

¹³ Wie deutlich die Vorstellungen in diese Richtung gingen, zeigt ein Bonmot von Albert EINSTEIN, der in einem Interview sagte: „Ich kann Ihnen nicht sagen mit welchen Waffen im dritten Weltkrieg gekämpft wird. Ich kann Ihnen jedoch sagen mit welchen Waffen man im vierten Weltkrieg kämpft: Mit Keulen, Stöcken und Steinen.“

¹⁴ Gerade diesbezüglich ist die literarische Vorlage zu *Starship Troopers* sehr interessant. Die Tatsache, daß die Invasoren hier als riesige, gefräßige Käfer dargestellt werden, macht die Gefahr zwar glaubwürdiger, aber gibt den „Bewahrern der menschlichen Zivilisation“ noch lange nicht das Recht zu deren Vernichtung.

terie zu verwandeln. Doch die Erfindung wendete sich gegen sie, da sie trotz aller Perfektionierung ihrer Gesellschaft nicht in der Lage waren, mit ihren aggressiven Ur-Instinkten umzugehen. Je mehr der Wissenschaftler von dieser Technologie begreift, desto größer wird auch die Bedrohung, welche von ihm ausgeht. Am Ende vernichtet der Wissenschaftler sich selbst und den ganzen Planeten, damit niemand der vorgefundenen Technologie habhaft werden kann.

Der Film spielt mit der interessanten Frage nach den Grenzen der Technik, ohne die menschliche Vernunft gegen seine Natur (bzw. umgekehrt) auszuspielen. Denn offensichtlich ist es ja der Verstand, der eine Technologie erschaffen hat, die sich gegen das Leben (also: die Natur) richtet, deswegen schlägt diese Natur auch zurück und richtet sich gegen alle Vernunft. Dieser Zustand ist offenbar unnatürlich und muß zur totalen Vernichtung führen. Also bedarf es offensichtlich einer gewissen menschlichen Reife, d.h. einer entsprechenden Ausgewogenheit in Körper **und** Geist, für den Umgang mit neuen Technologien. Eine Grenze scheint dort zu liegen, wo der Mensch Gott spielen will und sich in seiner Arroganz und Ignoranz über die Natur erhebt. Allerdings bleibt auch hier die Frage offen, was das konkret bedeutet, denn schließlich **sind wir bereits im Besitz solcher Technologien, die sich nicht nur theoretisch gegen uns wenden können**. Außerdem mag es einerseits überraschen, daß der dramaturgische Gegenspieler des Wissenschaftlers (der „jugendliche Held“ in diesem Film) zwar überlebt, weil er die Funktion der Technologie nicht ganz begreift, andererseits als Vertreter einer militärischen Einrichtung (Captain einer Raumflotte) aber auch gerade jenen Teil der Technologie symbolisiert, die per se genommen im Film kritisiert wird.

II. 3. Der Wagentrek zu den Sternen: Das erste *Raumschiff Enterprise*

Vor diesem Hintergrund der phantastischen Vorstellung von zukünftigen Reisen durchs Universum auf der einen und einer drohenden Invasionsgefahr auf der anderen, sowie unter dem Eindruck der noch hypothetischen Mondlandung werden in den 1960er Jahren eine Reihe von Serials entwickelt, die sowohl das eine als auch das andere Motiv zum Thema haben. Mittlerweile hat die Science-fiction auch das neue Medium Fernsehen erobert, mittels dessen das Genre einem größeren, ständig wachsenden Publikumskreis zugänglich wird. Besonders hervorstechend erscheint mir dabei eine Produktion, die mittlerweile kulturphänomenologisch **und** inhaltlich alles bisher Dagewesene auf dem Gebiet der Science-fiction in den Schatten stellt. Das gewählte Beispiel hebt sich nicht allein dadurch hervor, daß es weit weniger stereotype Weltbilder transportiert als es dem Genre normalerweise eigen ist oder kommerziell besonders erfolgreich ist (denn dies sind außerdem viele Filme), sondern daß es sich wie die klassischen Utopien durch eine komplexes philosophisches Weltbild mit komplexer Sozialstruktur auszeichnet und sein Grundtenor – ganz im Gegensatz zu der Ansicht, unsere abendländische Kultur leide an „Utopieverlust“¹ – weitgehend optimistisch ausfällt. Die Rede ist von *Star Trek*, einer Fernsehserie über ein *Raumschiff Enterprise* und seine Besatzung, das seitdem die TV- und Filmgeschichte im wesentlichen mit beeinflusst hat.

Nach Auskunft von Herbert F. SOLOW, dem Vizepräsidenten bei *Paramount Television*, begann alles damit, daß der ehemalige U.S.Army-Pilot, Polizist und arbeitslose Drehbuchautor Gene RODDENBERRY im April 1964 an der Bürotür der *Desilu Studios* in Los Angeles anklopfte und SOLOW einige zerknitterte Papierzettel mit den Worten überreichte:

„Das ist eine Serienidee von mir. Es ist ... so etwas wie *Wagon Train* ... zu den Sternen. Es heißt ... *Star Trek*.“²

Die auf den 11. März 1964 datierte Präsentation beinhaltet eine 16seitige Beschreibung über eine Serie, die von einem Raumschiff namens *U(nited) S(tates) S(hip) Yorktown* (die später in *United Space Ship Enterprise* umgetauft wurde) handelt, das im 22. Jahrhundert durch das Universum fliege und dabei „klar definierte und weit führende Entdeckungs-, Wissenschafts- und Sicherheitsmissionen durchführt“.³ Die Fachbegriffe, Dienstränge und der Umgangston sollen dem Metier der Marine entlehnt sein. Weiterhin beschreibt RODDENBERRY sein Konzept als

„... eine einstündige dramatische Fernsehserie mit starken zentralen Hauptcharakteren sowie weiteren durchgehenden Figuren [...], die zu entfernten Welten fliegen und dort Situationen vorfinden, die unseren eigenen nicht unähnlich sind. Dort angekommen würden sie durch die Umstände zu Aktionen gezwungen, die zu Action, Dramatik und Abenteuer führen würden [...]; während ein dem Zuschauer bekannter Zentralschauplatz und durchgängige Figuren beibehalten werden, erforscht die Serie eine anthologieartige Reihe aufregender menschlicher Erfahrungen.“⁴

Die Hauptfiguren dieser neuen *Space Opera* sind: Captain Robert April (der im ersten Pilotfilm in *Christopher Pike* umgeändert wurde), der Schiffsarzt Dr. Boyce (ein Vorgänger von *Leonard „Pille“*

¹ Vgl. F. SEIBT: *Utopie als Funktion abendländischen Denkens*, in: W. Voßkamp [Hrsg.]: *Utopieforschung*, S.254

² Zit. nach SOLOW/JUSTMAN: *Star Trek – Die wahre Geschichte*, S.37. Das hier erwähnte *Wagon Train* ist eine seinerzeit sehr populäre Westernserie über einen Siedlertrek der amerikanischen Gründerzeit, die zwischen 1957 und 1965 von der *Paramount* produziert wurde. (Quelle: [IMDb](#))

³ Zit. nach: ALTMAN/GROSS: *Captain's Logbuch*, S.10

⁴ Ebd.

McCoy) und ein Außerirdischer namens *Mr. Spock*, der den interplanetarischen Charakter der Serie hervorheben soll. Interessanterweise steht für RODDENBERRY von vornherein nur die Besetzung dieses Außerirdischen außer Frage. Gegen alle Widrigkeiten der Verhandlungen mit den Fernsehsendern hält er wohl auch deshalb hartnäckig sowohl an der Figur als auch an ihrem Darsteller für den Pilotfilm *The Cage* fest und rettet sie darüber hinaus für die Crew der eigentlichen Serie. Diese Hartnäckigkeit wird durchaus von Erfolg gekrönt, denn: Leonard Nimoy ist *Mr. Spock*.⁵

Trotz einer gewissen Begeisterung, welche die Idee bei den Verantwortlichen erst einmal hervorruft, erlebt die Realisierung der Serie auf dem Bildschirm eine schwere Geburt. Die CBS ist nicht an der Herstellung einer weiteren Science-fiction-Serie interessiert, hat sie doch bereits eigene Pläne in Bezug auf ein Serial mit ähnlicher Thematik unter dem Titel *Lost in Space*.⁶ Die NBC erklärt sich zwar bereit, den Pilotfilm zu finanzieren, lehnt dann aber die Fortsetzung weiterer Aufnahmen mit der Begründung ab, daß er zu intellektuell, zu moralisierend und zu ungewöhnlich sei, weil die Verantwortlichen glauben, „daß der durchschnittliche Zuschauer Dinge wie übersinnliche Wahrnehmung und Außerirdische nicht verstehen würde.“⁷ Stattdessen wünscht sich der Sender mehr etwas im Stile der publikumserprobten Actionabenteuer in seinem Programm.⁸

Auch inhaltlich hat die NBC mit dem Pilotfilm einige Schwierigkeiten. Sie findet das Konzept einer interplanetarischen *Föderation* „kindisch“ und hält den für diese Vision wichtigen Protagonisten *Spock* für eine „blödsinnige Kreatur“.⁹ Fünf Jahre bevor der erste Mensch den Mond betreten hat, hält man die Raumfahrt ohnehin für literarische Phantasterei. Und die Vorstellung von extraterrestischem Leben sei unrealistisch und käme einer Gotteslästerung gleich. Dagegen wäre es möglicherweise eher akzeptabel gewesen, „... wenn dieser Außerirdische mit den spitzen Ohren [...] die größte Kanone aller Zeiten gehabt hätte, oder die Stärke von hundert Männern, das wäre aufregend gewesen.“¹⁰ Ein weiterer Grund für die Ablehnung ist das in *The Cage* problematisierte Thema der Gedankenkontrolle, die nach Meinung der NBC-Leute gefährliche Assoziationen wachrufe. Außerdem brüskiert die durchweg männlichen Geldgeber der NBC der Anblick eines weiblichen Brückensoffiziers (Majel Barrett, die spätere *Schwester Chapel*, verkörpert in *The Cage* den Ersten Offizier).¹¹

Als ein Jahr später und nach einigen Überarbeitungen des Konzepts ein zweiter Vorstoß in die „Unendlichen Weiten“ unternommen wird, wartet die NBC mit einer Reihe von „Vorschlägen“ auf. RODDENBERRY soll beispielsweise fast die gesamte Besetzungsliste streichen. Ein anderer Vorschlag bezieht sich auf empfindliche Änderungen im Drehbuch. Außerdem soll er die Figur des „satanischen“ Außerirdischen herausnehmen, von dem die Verkaufsabteilung glaubt, daß er die Zuschauer

⁵ Deshalb gab der Schauspieler seine Memoiren möglicherweise auch unter dem Titel *Ich bin Spock* (1995) heraus.

⁶ Die Serie, die zwischen 1965 und 1968 gedreht wurde, lief im deutschen Fernsehen unter dem Titel *Verschollen zwischen fremden Welten – die Abenteuer der Familie Robinson*.

⁷ Zit. nach: ALTMAN/GROSS: *Captain's Logbuch*, S.8. Diese Begründung wurde zuerst auch gegen die seit 1959 gesendete, insgesamt 151 Folgen umfassende TV-Serie *The Twilight Zone* angeführt, die als eine der erfolgreichsten Serien des amerikanischen Fernsehens gilt. In gewisser Weise entsprach die Argumentation auch der Vorgehensweise des deutschen Fernsehens, das die Serie *Raumschiff Enterprise* mit sinnverändernder Synchronisation zunächst einmal nur im Kinderprogramm ausstrahlte. Merkwürdigerweise wurde *Star Trek* von den deutschen Programmplanern für nicht so anspruchsvoll gehalten. Scheinbar wurde ihr jedoch immerhin eine gewisse pädagogische Wirkung unterstellt.

⁸ Vgl. ALTMAN/GROSS: *Captain's Logbuch*, S.5f.

⁹ Vgl. ebd., S.14

¹⁰ Ebd.

¹¹ Vgl. ebd., S.13f.

erschrecken würde. Aber RODDENBERRY weigert sich, sein Konzept weiter verstümmeln zu lassen, und die NBC gibt schließlich ihre Zustimmung für den zweiten Pilotfilm *Where No Man Has Gone Before*.¹²

Doch damit sind die Schwierigkeiten um die Serie noch lange nicht beigelegt. Jeffrey Hunter, der Darsteller des *Captain Pike*, ist mittlerweile von sich aus ausgestiegen.¹³ Für ihn kann die NBC den Kanadier William Shatner verpflichten, der fortan als *Captain James T. Kirk* in die Geschichte des *Star Trek*-Universums eingehen soll. Dennoch entspricht die Besetzung zu diesem Zeitpunkt noch keineswegs der regulären *Enterprise*-Crew. Von der später berühmt gewordenen Brückenbesetzung spielen im 2. Pilotfilm, der in der Erstaussstrahlung aus dramaturgischen Gründen erst als dritte Folge gesendet wird, neben Nimoy und Shatner nur James Doohan (*Montgomery Scott*) und George Takei (*Hikaru Sulu*) mit. Der für den Schiffsarzt *Leonard McCoy* vorgesehene DeForest Kelley wird von der NBC beharrlich abgelehnt, u.a. weil er den Studioproduzenten ein zu negatives Image als „Western-Bösewicht“ hat. Während der gesamten Drehzeit der ersten Staffel der Serie kämpft RODDENBERRY darum, ihn als offizielles Mitglied der Brückenbesetzung etablieren zu können. Erst im zweiten Jahr der Produktion erscheint sein Name im Vorspann als Protagonist der Serie.¹⁴

Etwa zur selben Zeit stößt Walter Koenig als *Pavel Chekov* zur Crew, der sehr zum Ärger von NBC eine Art „Glasnost-Vorreiter der Sternenflotte“¹⁵ symbolisiert. Eine weitere Provokation stellt auch die Besetzung der *Lieutenant Nyota Uhura* durch Nichelle Nichols dar. Zwar verkörpert sie nicht ausdrücklich einen Führungsoffizier wie Majel Barrett in *The Cage*, aber immerhin ist sie die erste Farbige, die eine mehr oder weniger gleichberechtigte Figur in einer Fernsehserie darstellt. SOLOW hält es dagegen für gesichert, daß diesbezügliche Diskriminierungen in diesem Falle weniger von der NBC ausgingen, sondern eher im Rahmen der *Desilu Studios* stattfanden.¹⁶

Im Ergebnis zeigt sich allerdings auch die Ambivalenz der Zeitläufte, in der zwar immer wieder auf die „Gleichberechtigung“ aller Menschen und die „Unveräußerlichkeit der Menschenrechte“ hingewiesen wird, das sozialpolitische Klima und die gesellschaftliche Realität aber oftmals das Gegenteil demonstrieren.¹⁷ So ist die *Enterprise* auf der einen Seite bevölkert mit den Vertretern aller Spezies des „bekannten Universums“, auf der anderen Seite herrscht immer noch eine klare Gesellschaftshierarchie mit einem angloamerikanischen Captain an der Spitze, während die farbige *Lt. Uhura* als Kommunikationsoffizier in doppelter Hinsicht tatsächlich wenig zu sagen hat: einerseits ist sie eindeutig eine Befehlsempfängerin, andererseits erschöpft sich ihr Text im Drehbuch meistens auf eine Variation der Worte „hailing frequencies open“.¹⁸ Außerdem bedient sich auch *Star Trek* so offensichtlich stilistischer Elemente der zahlreichen Agentenfilme, Wildweststories, Fantasy-Geschichten und

¹² Vgl. SOLOW/JUSTMAN: *Star Trek – Die wahre Geschichte*, S.253f.

¹³ Er trat später erneut als Gaststar in der TOS-Doppelfolge *The Menagerie* auf, die zu einem großen Teil aus dem Material des ersten Pilotfilms bestand.

¹⁴ Vgl. SOLOW/JUSTMAN: *Star Trek – Die wahre Geschichte*, S.262f.

¹⁵ PEINKOFER/RAUM-DEINZER: *Das große Star Trek Buch*, S.21

¹⁶ Vgl. SOLOW/JUSTMAN: *Star Trek – Die wahre Geschichte*, S.266f.

¹⁷ Es entspricht der philosophischen Qualität der *Star Trek* Utopie, das gerade diesem merkwürdigen Umstand durchaus selbstkritisch Rechnung getragen wird, wenn die *Klingonin Azetbur* in *Star Trek VI* konstatiert: „»Human rights«. Even the name is racist. The Federation is basically a »Homo Sapiens only« club.“ (ebd.)

¹⁸ Vgl. D. L. BERNARDI: *Star Trek and History*, S.41. Welche Wirkung ihre Rolle für einen Großteil der amerikanischen Bevölkerung dennoch hatte, zeigt ein zufälliges Zusammentreffen der Schauspielerin Nichelle Nichols mit dem Bürgerrechtler Martin Luther King (vgl. Filmausschnitt der *Star-Trek*-Doku *Trekkies*).

der anderen Space Operas der 1960er Jahre, daß entsprechende Ähnlichkeiten auch in Bezug auf den Inhalt und die dort transportierten Botschaften kaum von der Hand zu weisen sind.¹⁹

Allerdings muß man einwenden, daß RODDENBERRY weder eine Diskriminierung bestimmter Volksgruppen noch eine Art „Wildwest im Weltraum“ im Sinn hatte. Sein Hauptanliegen bestand vielmehr darin, mit den Mitteln des Unterhaltungskinos (in diesem Fall vor allem hinsichtlich des heimischen „Pantoffelkinos“), seinen Zuschauern die Vision einer Welt zu vermitteln, in der „die Unterdrückung und Vernichtung der Indianer sich nicht wiederhole“.²⁰ Wie Jonathan SWIFT in *Gulliver's Travels* animierten ihn ausdrücklich die Möglichkeiten des Sujets, auch das aktuelle Zeitgeschehen und die realen Probleme der Zeitläufte mittels satirischer Verfremdungseffekte zu thematisieren.²¹ Da der Sender NBC als eigentliches Zielpublikum von vornherein die amerikanische Jugend anvisierte und ihm deswegen beständig Auflagen unterbreitete,²² mußte er jedoch Kompromisse bei der Darstellung seiner Ideen machen, wie die Präsentation und die Schwierigkeiten bei der Realisierung der Serie zeigen. Dieser „interstellare Boxkampf“²³ zog sich über den gesamten Zeitraum der Produktion der Serie (und eigentlich bis zum Tode RODDENBERRYs 1991) hin, bis sie von der NBC 1969 wegen zu hoher Gagen- und Etatforderungen eingestellt wurde.

¹⁹ Vgl. ebd., S.40ff. Für weitere Ausführungen zu diesem Thema vgl. [Kapitel IV](#)

²⁰ Vgl. D. ALEXANDER: *Gene Roddenberry*, S.234

²¹ Vgl. ALTMAN/GROSS: *Captain's Logbuch*, S.9

²² Allerdings legten die Verantwortlichen dabei weit weniger Wert auf eventuelle „pädagogische“ Zielsetzungen, sondern befürchteten immer wieder einen Rückgang der Einschaltquoten, was hinsichtlich der ständig anwachsenden Beliebtheit gerade bei dem anvisierten Publikum nahezu grotesk wirken mag. (Vgl. ALTMAN/GROSS: *Captain's Logbuch*, S.58)

²³ ALTMAN/GROSS: *Captain's Logbuch*, S.28

II. 4. Die „Geschlossene Gesellschaft“ und das Ende der Welt: Die Science-fiction-Filme der 1960er, 1970er und 1980er Jahre

In den 1960er Jahren erlebt das Genre einen erneuten Aufschwung auch als sogenannter „Autorenfilm“, nachdem einige namhafte Regisseure der „Nouvelle Vague“ wie Jean-Luc GODARD (*Alphaville – Une étrange aventure de Lemmy Caution*, 1965) und François TRUFFAUT (*Fahrenheit 451*, 1966) begonnen hatten, sich für den Science-fiction zu interessieren. So unterschiedlich diese Filme in Stil und Aussage auch sein mögen, sie thematisieren häufig die klaustrophobische Stimmung einer Welt, in der sich das Individuum einer grotesken Ordnung unterwerfen muß, die im wesentlichen dem Ziel dient, den Einzelnen unter Kontrolle und als „Rädchen im sozialen Getriebe“ zu halten. So führt GODARDs Film in eine Welt, in der alle Menschen Nummern tragen müssen und die Gefühle bei Strafe untersagt sind; während TRUFFAUT eine Welt schildert, in der das Bücherlesen verboten ist, Comics ohne Texte sind erlaubt. Die Feuerwehr ist nicht mehr dazu da, Brände zu löschen, sondern sie zu legen: wo immer Bücher entdeckt werden, wird sie alarmiert, um sie durch Flammenwerfer zu vernichten.

Aber neben einer solchen mehr oder weniger direkten Ideologiekritik gibt es auch andere Strömungen, allerdings meistens im Gewande einer Anti-Utopie. Stanley KUBRICK hat gleich drei Meilensteine des Science-fiction-Films geschaffen, die unterschiedlicher im Ergebnis kaum sein können: *Dr. Strangelove, or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (1963) ist eine ätzende Satire auf alle möglichen verworrenen Kriegs-, Faschismus-, Antikommunismus- und Präventivschlag-Theorien, mit denen die Politiker im Weißen Haus und im Kreml die Öffentlichkeit auf die eigene (militante) Fahrtroute einzuschwören versuchen.

Dagegen ist die „psychedelische Seh-Erfahrung“ (bzw. nach KUBRICKs eigenen Angaben: das „Weltraumballett“)¹ *2001 – A Space Odyssey* (1968) eine magisch-mystische Reise durch die Zeit und durch das Weltall, in welcher die Grenzen der Rationalität aufgehoben scheinen. Dabei kann sie sowohl allegorisch für eine Reise nach Innen als auch ganz wörtlich für den Aufbruch der Menschheit in eine fremde Dimension verstanden werden, wie es das Thema Raumfahrt ja auch beinhaltet. Wie die ersten realen „Gehversuche“ des Menschen im All seit 1969 zeigen, beinhaltet dieses große Abenteuer der Menschheit, wovon bereits Jules VERNE geträumt hatte, beides.

Nicht zuletzt steht *A Clockwork Orange* (1971; der Titel ist ein Slang-Ausdruck für ein mechanisches, fremdbestimmtes Leben). Hier gelingt KUBRICK der dramaturgische Zaubertrick, daß der Zuschauer für einen abgrundtiefen Anti-Helden eine Art Sympathie zu entwickeln beginnt, die sich rational kaum erklären läßt, unter deren Eindruck man aber das gezeichnete Weltbild um so abstoßender findet. Gerade bezüglich dieses Films hat KUBRICK sich den Vorwurf eingehandelt, daß er die, übrigens von dem „erkonservativen Science-fiction-Autor“ Anthony BURGESS² stammende, Vorlage zur Gewaltverherrlichung einsetze. Ich sehe das anders und halte den Film für eine ausgesprochen kluge Gesellschaftskritik, die sich nicht in Form eines Diskurses, sondern mit direktem, emotionalem Zugang präsentiert, denn im Film drängt sich die Negation geradezu auf. Die Darstellung der Zukunft sucht nach geeigneten Bildern, hier haben wir sie – zumindest was die Gestaltung der Anti-Utopie betrifft.

¹ G. SEESSLEN: *Kino des Utopischen*, S.223

² Vgl. ebd., S.242

In Amerika erlebt das Genre der Science-fiction nicht nur eine erneute Renaissance, sondern löst auch mehr und mehr die großen Monumentalepen der 1950er und 1960er Jahre in ihrer Funktion als „Blockbuster“ ab. Zahlreiche Filmproduktionen mit apokalyptischen Szenarios verlassen die Studios in Hollywood und lösen einen erstaunlichen Ansturm auf die Kinokassen aus, als ob von der Vorstellung des Weltuntergangs eine Faszination ausgehe, der man sich nicht entziehen könne. Einmal sind es die Affen, die den Planet Erde nach ihrer atomaren Verwüstung durch den Menschen erobern (in: *Planet of the Apes*, 1967), ein andermal bedrohen die selbständig gewordenen Maschinen eines Freizeitparks (in: *Westworld*, 1973) oder durch atomare Strahlung verseuchte Insekten die Menschheit (in: *Phase IV*, 1974). Hier tötet man als Mittel der Bevölkerungsplanung die „Rentner“ über 30 (in: *Logan's Run*, 1976), dort verfüttert man die Überreste der Alten als *Soylent Green* (1973) an den Rest einer völlig demoralisierten Bevölkerung.

So unterschiedlich die Themen auch sein mögen, sie verweisen deutlich, manchmal eindeutig auf die Themen der Zeit und symbolisieren nicht nur Problematik des Weltuntergangs durch ominöse außerirdische Mächte. Das mag zum einen damit zusammenhängen, daß das Klima zwischen den Großmächten anfängt, sich zu entspannen; zum anderen machen diese Filme deutlich, daß die Welt seit den 1960er Jahren in einem Wandel begriffen ist: ein wachsendes politisches und ökologisches Bewußtsein, verbunden mit der Rebellion der Jugend gegen die tradierten Werte und Normen. Auch die Erfahrungen der amerikanischen Bevölkerung mit dem Vietnam-Krieg scheinen ein übriges dazu beigetragen zu haben. Am deutlichsten wird dieser Wandel in dem Remake eines „Invasions“-Science-fiction aus den 1950er Jahren: Während *Die Dämonischen* in Don SIEGELS *Invasion of the Body Snatchers* noch unschwer als die (politische) Gefahr aus dem „bolschewistischen Ostblock“ zu identifizieren sind, geht es in dem gleichnamigen Film von Philip KAUFMAN eher um eine psychologische Dimension: die Angst vor Gefühlskälte und letztendlicher Selbstauflösung.

Um Fragen nach der menschlichen Identität geht es in diesen Jahren in vielen Filmen. Das in dieser Hinsicht ambitionierteste Werk ist wiederum die *Space Odyssee*³ von KUBRICK. In den meisten Filmen des Genres geht es vordergründig entweder um die technologischen Aspekte oder die Suche nach neuen Dimensionen des Erfahrens,⁴ wobei gerade erstere zunehmend unter dem Eindruck der von ihnen ausgehenden Bedrohung behandelt werden.⁵ KUBRICK verknüpft dagegen beide Elemente, wenn er die Evolution des Menschen **und** seiner Technologie auf einen ominösen Monolith zurückführt, dessen Herkunft im Unklaren gelassen wird, sich aber wie ein roter Faden durch den ganzen

³ Der Titel bezieht sich auf die Reisen eines antiken Sagenhelden, der in einer endlosen *Odyssee* (von „Odysseus“, eigentlich: *Ulysses*) vergeblich das Mittelmeer durchkreuzte, um den Weg nach Hause zu finden und dabei zahlreiche illustre und gefährliche Abenteuer bestehen muß. – Diese Suche wird wie etliche Geschichten der griechischen Mythologie besonders von Psychoanalytikern auch als seelisches Phänomen gedeutet und steht seither immer wieder als Symbol für die Ergründung des eigenen Ichs (vgl. z.B. „Ödipus-Komplex“ bei S. FREUD)

⁴ Vgl. G. SEESSLEN: *Kino des Utopischen*, S.219

⁵ Eine der wenigen Ausnahmen ist neben *Star Trek* der nach einem Roman von ASIMOV gedrehte Film *Fantastic Voyage* (1966) von Richard FLEISCHER. Hier werden die fiktiven Möglichkeiten der modernen Technologie dazu eingesetzt, einem durch ein Attentat schwer verletzten Menschen das Leben zu retten, indem ein Team von Wissenschaftlern mit einem U-Boot auf Minigröße geschrumpft und in die Blutbahn des im Koma liegenden Patienten injiziert werden, wo sie eine schwierige medizinische Operation an dem Betroffenen unternehmen. Der Film zeichnet sich darüber hinaus nicht nur durch eine originelle Idee und einen durchaus optimistischen Ausgang (die Operation verläuft glücklich), sondern auch durch einen überaus bemerkenswerten Humanismusedanken aus, wenn einer der Wissenschaftler am Ende des Films eine Ameise umbringen will und es plötzlich nicht mehr kann, weil der Bedeutung des Lebens allgemein unter dem Eindruck der Erfahrungen als „Miniaturlebewesen“ plötzlich ein anderer Sinn (und Wert!) zugesprochen wird.

Film zieht. Die Darstellung der phantastischen Technologie erscheint dabei als völlige Selbstverständlichkeit, der „sense of wonder“⁶ bezieht sich vielmehr auf die mythischen Hintergründe des Films, die möglicherweise immer schon die vertrackte Frage nach dem Woher, Was und Wohin des Menschen begleitet haben und die Hauptbestandteil nicht nur philosophischer Art der menschlichen Identität ist. Darüber hinaus ist vor allem bemerkenswert, wie KUBRICK die zwei Komponenten des Genres behandelt, indem er nämlich dem Menschen eine Art – wohl symbolisch gemeinte – technologische „Identität“ entgegensetzt, denn der Raumschiffcomputer HAL entwickelt während der Handlung ein eigenes Bewußtsein.

Ein anderer „philosophischer Ideen-Film“⁷, der das Thema der „Verrohung der menschlichen Gesellschaft“ mit Identitätsfragen verknüpft, ist der Film *The Man Who Fell to Earth* (1975) von Nicolas ROEG. Interessanterweise geht hier auch weder von einer fiktiven Maschinentechologie noch von dem titelgebenden Außerirdischen die eigentliche Bedrohung aus, sondern der Schrecken manifestiert sich vielmehr in den düsteren Eigenschaften des Menschen selbst, die allem Fremden mit Mißtrauen, Neid und Haß begegnen, die den sich eigentlich auf friedlicher Mission befindenden Außerirdischen letztendlich zerstören – und seiner Identität berauben:

„Das Thema der »Invasion« hat hier eine völlig andere Bedeutung bekommen als früher im Genre: Roegs Film vermittelt nicht die Angst vor dem Fremden, sondern die Angst vor dem Bekannten, dem Eigenen, dessen Resistenz gegen Veränderung den Horror potenziert. Roeg zeigt dies nicht, indem er eindeutige Fronten schafft, sondern indem er die Facetten unseres Lebens aufzeigt, die zueinander nicht mehr passen wollen, wie die Sentimentalität in unseren Mythen und die Brutalität unseres ökonomischen Ausleseverfahrens.“⁸

Solche und ähnliche Botschaften vermitteln auch die meisten Science-fiction der frühen 1980er Jahre, wobei eigentlich nur in den *Alien*-Serials (1979-1985) die Gefahr von einem „unheimlichen Wesen aus einer fremden Welt“ (dt. Untertitel) ausgeht, dessen Konzept direkt an den mystischen Kern der Monsterfilme aus den 1950er Jahren anknüpft.⁹ Der australische Science-fiction *Mad Max* (1980) erzählt die Geschichte eines desillusionierten Polizisten, der sich nach der Ermordung seiner Frau und dem Untergang der gesellschaftlichen Ordnung als durchaus ambivalenter Rächer präsentiert. Der *Blade Runner* (1982) ist ein Spezialagent, dessen Aufgabe es ist, in einem unter ständig sauren Regenwolken stehenden Los Angels des Jahres 2019 nach künstlich geschaffenen Menschen („Replikanten“) zu suchen und sie daran zu hindern, ihrer Sklaverei zu entkommen.¹⁰ Und *The Quiet Earth* (1985) beschreibt den Kampf dreier Überlebender nach der globalen Vernichtung durch die Atom-bombe gegen die Naturkräfte außerhalb und in sich selbst.

Eine optimistische Haltung präsentieren in diesen Jahren nur wenige Filme. Diese sind in der Folge für das Genre aber derart prägend geworden, daß man durchaus davon sprechen kann, das Medium habe

⁶ Wie der Übersetzer von RICHARDS' *Star Trek. Die Philosophie eines Universums* anmerkt, gibt es für diesen häufig in der Science-fiction-Literatur verwendeten Begriff keine angemessene deutsche Übersetzung (vgl. ebd., S.12). Inhaltlich läßt sich „Sense of Wonder“ als „Gefühl oder Bewußtsein des Wunderbaren“ oder „ehrfürchtiges Staunen vor den Wundern des Universums“ interpretieren.

⁷ G. SEESLEN: *Kino des Utopischen*, S.223

⁸ Ebd., S.249f.

⁹ Allerdings ist zumindest der Erstling von Ridley SCOTT so psychoanalytisch ausgerichtet, daß der Film eher als Parabel auf die menschlichen Urängste interpretiert werden kann, die das fremde Monster nur symbolisiert.

¹⁰ Das Ende des Films zeigt allerdings eine interessante Wendung, in dem er andeutet, daß der Jäger möglicherweise selbst ein Replikant ist.

das „Prinzip Hoffnung“ wieder möglich gemacht. In *Close Encounters of the Third Kind* (1977) von Steven SPIELBERG geht diese Hoffnung nicht von rationaler menschlicher sondern von der mystischen Versprechung einer außerirdischen Spezies aus. Der Film schildert die Bemühungen der „ausgewählten“ Zeugen der Landung, zu einer Kommunikation sowohl unter sich als auch mit den Außerirdischen zu kommen. Wie in *The Day the Earth Stood Still*¹¹ erscheinen diese damit als freundliche Friedensstifter und Heilsbringer, welche die Menschen dazu bewegen wollen, sich zu ändern.¹²

Hatten mit den *Close Encounters* die extraterrestrischen Invasoren ihre Bedrohung verloren, so konzipierte Gorge LUCAS in *Star Wars* (1977) – neben *Star Trek* eindeutig das Phänomen der Science-fiction-Filmgeschichte schlechthin – eine „neue Form des National-Epos [...] verbunden mit einem Sozialisationsmärchen“.¹³ Nicht mehr die Technologie selbst stellt die Bedrohung dar, sondern die menschliche Selbstverklavung an sie. Die Figuren des Films lassen sich nach dem Grad abstufen, wie sie zu Sklaven dieser Technologie geworden sind. Die Story ist auch zutiefst moralisch: Der junge „Aschenbrödel“ *Luke Skywalker* wird durch die Begegnung mit dem alten Weisen *Obi-wan Kenobi* und dem menschenverachtenden „Imperium“ in Gestalt des düsteren *Darth Vader* vor allem mit seiner eigenen Identität konfrontiert. Während der Mission zur Rettung der Prinzessin *Leia* mit Hilfe des waghalsigen Draufgängers *Han Solo* entwickelt er sich zu einem „Ritter ohne Furcht und Tadel“, dem es letztendlich nicht nur gelingt, ganze Welten zu retten, sondern auch das „Imperium“ zu vernichten.

Die Handlung erscheint überaus einfach und nach den alten Comic-Mustern der *Superman*- und *Batman*-Geschichten gestrickt. Dennoch ist sie voller, teils mythologischer Symbolik. LUCAS bedient sich hier offenbar aller möglichen philosophischen und religiösen Modelle, was seinem Film das Etikett „Multikultimix“ eingebracht hat:

„Die Wurzel aus der Artus-Sage plus Flash Gordon geteilt durch Grimms Märchen hoch Robin Hood ergibt die Mythenuppe des George Lucas – für jeden Geschmack geeignet und garantiert ohne Klümpchenbildung [...] »Star Wars« ist so multikulti wie Döner süß-sauer.“¹⁴

Tatsächlich finden sich allerdings noch andere kulturelle Versatzstücke in dem Film: etwa in dem Postulat der „Macht“ (eigentlich: im Sinne vom „Heiligen Geist“) oder in der Darstellung des mystischen Ordens der „Jedi-Ritter“ mit ihrem Führer *Yoda*,¹⁵ deren Ideale deutlich an die Philosophie der buddhistischen Zen-Mönche erinnern. Und SEESSLEN beschreibt in seiner Abhandlung *Das Kino des Utopischen*, wie in der Beziehung der Figuren auch ein Stück amerikanischer Pioniermythologie abgebildet werde:

„Solo ist der klassische *outlaw*, der keinem System und keinen Gesetzen verpflichtet sein will, in einer persönlichen Beziehung aber konsequent loyal ist. Und Leia ist die Vertreterin einer strengen, humanistischen Moral, die auf die unbedingte Gültigkeit von Gesetzen als »gesellschaftlicher Absprache« dringt. Beide sind voneinander irritiert und zugleich fasziniert.“¹⁶

¹¹ Vgl. Kapitel II.2

¹² In gewisser Weise liefert SPIELBERG in seinem Nachfolgefilm *E.T. – The Extraterrestrial* (1982) eine kindgerechte Version desselben Themas, indem er die doch etwas sperrige Präsentation der „unheimlichen Begegnung der dritten Art“ (dt. Titel der *Close Encounters*) in Form eines niedlichen „Knuddelmonsters“ konkretisiert.

¹³ Vgl. G. SEESSLEN: *Kino des Utopischen*, S.253

¹⁴ Vgl. *Cinema* 8/99, S.54

¹⁵ Diese Figur taucht allerdings erst im 2. Serial der Sternensaga (*The Empire Strikes Back*, 1980) das erste Mal auf.

¹⁶ G. SEESSLEN: *Kino des Utopischen*, S.253

Außerdem ist die Grundbotschaft des Films, *Selbstbefreiung durch eine Aufgabe*, zwar eine simple Aussage, hat aber darüber hinaus eine fast philosophische Schärfe. Bei genauerer Betrachtung der Namen fällt vor allem auf, daß sie bereits ein Programm beinhalten: *Luke* ist zwar einerseits ein Traumtänzer, andererseits aber ein Synonym für die Pioniere der Raumfahrt; *Han Solo* – was für ein Name! – erinnert einerseits an den deutschen Allerweltsnamen Hans, andererseits verkörpert sein Zuname die vielen Einzelkämpfer der Weltliteratur, die allein durch ihren Mut und ihre Zuversicht Großes leisten.

II. 5. Star Trek: Die nächste Generation und das zweite *Raumschiff Enterprise*

Vor diesem Hintergrund gelangt wohl auch die *Paramount* zu der Ansicht, daß die Zeit reif sei für eine Renaissance der *Star Trek* Mythologie im großen Stile.¹ Dabei greifen die Drehbuchautoren und Regisseure einige Themen aus der Vergangenheit wieder auf, verknüpfen sie mit gegenwärtigen Ereignissen und verarbeiten sie als Hauptthemen in den folgenden sechs Spielfilmen. In *Star Trek: The Motion Picture* (1979) sieht sich die Crew der *Enterprise* mit einem Relikt aus den Pioniertagen der Raumfahrt konfrontiert, eine Sonde aus dem (in der Realität gerade gestarteten) *Voyager*-Programm der NASA, die im Begriff ist, wegen einer Fehlprogrammierung die Welt zu zerstören.² In *Star Trek II* (1982) erleben wir die Folgen eines menschlichen und zugleich katastrophalen Handlungszusammenhangs: *Khan*, der genetisch aufgebosserte „Übermensch“ aus der TOS-Episode *Space Seed*, der mit seinen Leuten auf einem weit entfernten Planeten ins Exil gehen mußte, versucht sich erneut der *Enterprise* zu bemächtigen und mit einer Formel, die dazu dient, Planeten künstlich fruchtbar zu machen, die Macht im Universum zu übernehmen. *Star Trek III* (1984) behandelt die gefährlichen Folgen dieses vermeintlich wissenschaftlich fundierten Projektes, die Verantwortung des Einzelnen gegenüber der Gesellschaft und umgekehrt, sowie die drohende Gefahr einer fremden Invasionsstreitmacht, die *Klingonen*. *Star Trek IV* (1986) thematisiert ein weiteres ökologisches Problem, indem diesmal die Gefahr von den bereits ausgerotteten Buckelwalen ausgeht. *Star Trek V* (1989) widmet sich der – für die *Star Trek* Philosophie eigentlich atypischen – mythologischen Frage nach einer eventuellen göttlichen Macht im Universum. Und *Star Trek VI* (1991) setzt sich direkt mit den Ereignissen während und nach dem Berliner Mauerfall und der „Glasnost“-Ära auseinander.

Hier enden die Reisen des alten *Raumschiff Enterprise* unter dem Kommando von Captain *James T. Kirk*, und eine neue *Enterprise* mit einer neuen Crew und einer „gereiften“ Weltanschauung betritt den intergalaktischen Fahrplan, der ungefähr ein Jahrhundert später (also nun im 23. Jahrhundert) angesetzt ist. Obwohl die erste Staffel dieser neuen Serie bereits 1987 in Produktion ging, schließt sie sich inhaltlich an den sechsten Kinofilm an: Die *Vereinigte Föderation der Planeten* wurde in der alten Serie noch als eine lose Vereinigung „for mutual trade, exploratory, scientific, cultural, diplomatic and defensive endeavors“ beschrieben, deren Mitglieder im wesentlichen als „Earth, Vulcan, and numerous other planetary states“ konkretisiert wurden.³ Die Formulierung erinnert dabei einerseits an die Philosophie der UNO; auf der anderen Seite werden entsprechende Zusammenhänge mit dem militärischen „Transatlantik-Pakt“ der NATO deutlich. In *The Next Generation* hat nun diese Allianz begonnen, sich weit über diese Grenzen⁴ auszudehnen, und ist zu einer mächtigen „alliance of approximately 150 planetary governments and colonies“⁵ angewachsen, deren mannigfache Vertreter auch auf der *Enterprise* vertreten sind und somit auch ein Gesicht bekommen haben. Darüber hinaus unterhält nun die *Föderation* vermehrt diplomatische und wirtschaftliche Beziehungen zu anderen „Großmächten“ im *Quadranten*, z.B. den *Klingonen* und den *Ferengis*, die in der Originalserie zu den Erzfeinden

¹ Allerdings hatte man schon zu Beginn der 1970er Jahre versucht, die Serie wiederzubeleben: 22 Zeichentrick-Serials waren fertig produziert worden; andere Ideen gingen über ihre Entwürfe nicht hinaus, wurden allerdings in den Filmen und der zweiten Serie *The Next Generation* inhaltlich wieder aufgegriffen.

² Dramaturgisch wird hier eine Verbindung der fiktiven Handlung mit der realen Welt hergestellt.

³ OKUDA/MIREK: *The Star Trek Encyclopedia*, S.358f.

⁴ Die Tatsache, daß in *Star Trek* meistens von *frontier* und selten von „border“ die Rede ist, deutet darauf hin, daß die Überwindung dieser „Grenzen“ oft auch im Sinne von „Horizontenerweiterung“ gemeint ist.

⁵ OKUDA/MIREK: *The Star Trek Encyclopedia*, S.358

der in der irdisch-abendländischen Kultur verwurzelten *Föderation* gehören bzw. dort überhaupt noch nicht existent sind.

Daneben mag es überraschen, daß die neue Serie weit weniger von militärischen Kampfhandlungen bestimmt wird als die Originalserie (mit ihrem einsamen Kriegerhelden *Kirk* an der Spitze), sondern mit der Figur des *Captain Picard* ein größerer Wert auf Geschichten gelegt wird, die mit den Mitteln der Diplomatie gelöst werden. Nach der Ansicht von Thomas RICHARDS entspricht *The Next Generation* deshalb auch eher der Intention ihres Erfinders:

„Die klassische *Star Trek*-Serie ist der Rohentwurf für *The Next Generation*. *The Next Generation* ist die reife und unverfälschte Vision von Gene Roddenberry, hier gelangten alle ursprünglichen Elemente seiner Vorstellungen von *Star Trek* zur vollständigen Ausprägung [...], und selbst dann fand die Serie erst mit der dritten Staffel von *The Next Generation* ihre eigene Richtung, also nach fast zweihundert Folgen und fünf Kinofilmen.“⁶

Allerdings macht sich in *The Next Generation* noch eine andere Strömung bemerkbar, die mit Sicherheit mit dem sozialpolitischen Klima der Reagan-Ära zusammenhängt, unter deren Einfluß die Gesellschaft insbesondere der Vereinigten Staaten von Amerika zu einer Rückkehr zu den traditionellen Normen und Werten der 1950er Jahre neigte, eine Strömung, die D. L. BERNARDI als eine Tendenz „toward a neoconservative play“ im Kontext einer „brave old world“ bezeichnet.⁷ So ist auch *Picard* ein Musterbeispiel des weitgehend linientreuen Offiziers, der an die Traditionen der Gesellschaft glaubt, sich an ihre Gesetze hält und seine schutzbefohlenen Untergebenen wie ein gütiger Patriarch – im doppelten Sinne: als Autokrat und verantwortungsbewußter Führer – behandelt; während *Kirk* zwar eindeutiger als unberechenbarer Despot über sein Schiff und dessen Mannschaft herrschte, daneben aber mehr den draufgängerischen Rebell der 1960er Jahre repräsentierte, der es im Zweifelsfall mit den Gesetzen und der Tradition nicht allzu genau nahm, wenn sich diese Regeln als wenig praxisnah oder gar unsinnig herausstellten.

Nach dem Grundsatz, daß *Star Trek* immer auch die Probleme und Themen der Zeit repräsentieren sollte (s.o.), finden wir in *The Next Generation* auch noch andere Anspielungen auf zeitgenössische Phänomene: die aus allen möglichen Vertretern der *Föderation* zusammengesetzte Crew symbolisiert den Umgang und die Schwierigkeiten innerhalb einer multikulturellen Staatengemeinschaft.⁸ Die Lebensansichten fremder, nicht-föderalistischer Kulturen werden zumindest als „gleichrangig“ betrachtet; diesem „similar worlds concept“⁹ unterliegt auch die Vorstellung einer „friedlichen Koexistenz“ der verschiedenen Machtblöcke. Wenn *Capt. Picard* mit dem Vertreter einer anderen Kultur verhandelt und dabei fast immer einen freundschaftlichen und persönlichen Kontakt herzustellen versucht, so erinnert das im Nachhinein an die Politik der Entspannung besonders zwischen den beiden Staatsoberhäuptern der über Jahrzehnte im absolutem Gegensatz stehenden Supermächten USA und UdSSR. Hier erleben wir symbolisch einen Akt der Versöhnung, wie er sicherlich auch von vielen Fernsehzuschauern der 1980er Jahre so verstanden wurde.

⁶ T. RICHARDS: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*, S.14

⁷ In: D. L. BERNARDI: *Star Trek and History*, S.105ff

⁸ Zwar ist auch in dieser Hinsicht die Crew der alten *Enterprise* eine bunt zusammengewürfelte Mannschaft, aber sie besteht doch – mit Ausnahme des Außerirdischen *Spock* – ausschließlich aus Menschen, d.h. „Terranern“. Auf der Meta-Ebene der Science-fiction bedeutet das in erster Linie: US-Amerikaner. Dagegen beinhaltet das Universum in *The Next Generation* eine Konfrontation mit **allen** Kulturen, in der Sprache der amerikanischen Zollbehörde: **einschließlich** „Non-Citizens“.

⁹ D. L. BERNARDI: *Star Trek and History*, S.106

Darüber hinaus behandelt *The Next Generation* auch zahlreiche (realistische) ökologische Probleme. Sieht man einmal von den technischen Möglichkeiten der *Replikatoren* ab, welche neben der Materialgewinnung auch der Müllbeseitigung dienen können, so stellen sich dem Menschen der Zukunft sicherlich Probleme von galaktischen Ausmaßen, die selbst mit entsprechenden dramaturgischen Kunstgriffen nicht von der Hand zu weisen sind. Man kann davon ausgehen, daß auch in der Zukunft die Verantwortung für unsere Umwelt ein wichtiger Bestandteil ethischer Lebensführung bleiben muß. Denn auch wenn man einwenden kann, daß die Möglichkeiten der Bewältigung dieser Probleme unvorstellbar günstig sein mögen, so werden andere Probleme entstehen, die sich ebenso unserer Vorstellungskraft entziehen und auch den „homo futuris“ vor scheinbar ausweglose Situationen stellen. *The Next Generation* trägt diesen Überlegungen mehrfach Rechnung und versucht auf metaphorischer Ebene, entsprechend kreative Lösungen anzubieten. Beispielsweise wird in der TNG-Episode *Force of Nature* die Benutzung des *Warpantriebes* infragegestellt, weil die dadurch verursachten *Plasmaströme* ganze Welten gravimetrisch verändern. In der Folge wird deshalb in der betroffenen Gegend vom *Raumflottenkommando* eine Geschwindigkeitsbegrenzung (!) verhängt.

Nicht zuletzt wird sogar in gewisser Weise der „American Way of Life“ mit seiner kapitalistisch-materialistischen Prinzipien infragegestellt, wenn in der Gestalt der *Ferengis* eine Spezies präsentiert wird, deren Kultur einzig auf den Erwerb von Reichtum und Besitz basiert. Dabei wird ein Verhaltenskodex skizziert, welcher zwar in der Darstellung völlig überzeichnet ist, aber immer noch deutlich an die Grundprinzipien eines Adam SMITH erinnern. Ironischerweise wird hierbei eine Zivilisation, die diesem Kodex uneingeschränkt folgt, vorzugsweise als negativ dargestellt – manchmal sogar im Sinne klassischer Piraterie (vgl. *The Last Outpost*).

Noch deutlicher als in der Originalserie versucht *The Next Generation* das Zusammenleben in einem dicht bevölkerten Universum moralisch zu betreiben. *Star Trek* manifestiert hierin die Prämisse der Aufklärung, daß eine Kultur nur soviel wert ist, wie bereitwillig sie sich zeigt, ihre eigenen Prinzipien auch auf fremde Zivilisationen anzuwenden – und zwar nicht in dem Sinne, sie nach dem eigenen Verständnis zu missionieren oder zu bevormunden, sondern im Rahmen der Vernunft Kontakte zu knüpfen und etwaige Konfrontationen friedlich zu lösen. Dies entspricht den ideellen Vorstellungen einer Zeit, in der die Welt kleiner wird, weil sie sich vergrößert (da sie durch die Auflösung der verhärteten politischen Fronten des „Kalten Krieges“ die Tendenz hat zusammenzuwachsen). Das Leben zu schützen, in welcher Art und Weise es sich auch manifestiert, ist zwar nicht nur eine Botschaft dieser aus heutiger Sicht optimistischen Zeit; die allgemeine Erkenntnis und das Interesse jedoch, daß es eine globale Verantwortung für global verstandene Phänomene geben muß, war jedoch niemals zuvor so ausgeprägt (ich befürchte, auch danach nicht mehr).

Wenn darüber hinaus in der Figur des Anroiden *Data* erstmals eine künstliche Lebensform zum Mitglied der (Schiffs-)Gesellschaft wird, so spiegelt das einerseits den ungebrochenen Optimismus des abendländischen Menschen für den technologischen Fortschritt wider, andererseits kann seine (virtuelle) Existenz auch als Versöhnung der Natur mit der modernen Technik aufgefaßt werden, zumal *Data* in seiner Persönlichkeitsentwicklung ausdrücklich anstrebt, (im besten Sinne) menschlich zu werden. Die phantastische Vorstellung von der (theoretisch möglichen) Entwicklung einer sog. „künstlichen Intelligenz“, welche in dieser Figur verkörpert wurde, mag etwas naiv sein, entspricht jedoch dem „Prinzip Hoffnung“ zu einer Zeit, da die Menschheit ihre soziale Reife den Anforderungen der fortschreitenden technologischen Entwicklung anzugleichen im Begriff scheint.

II. 6. Der Mensch nach der Apokalypse: Die Science-fiction-Filme der 1990er Jahre

So grundlegend optimistisch *Star Trek* die Zukunft auch schildert, der Science-fiction-Film des letzten Jahrzehnts vor der Jahrtausendwende stellt die Perspektiven der Menschheit doch eher in ein düsteres Licht. Das mag einerseits damit zusammenhängen, daß viele dieser Filme auf Motiven oder direkten Vorlagen der vergangenen Jahrzehnte beruhen, oftmals sogar nur technisch aufgewertete Remakes derselben darstellen. Mangels brauchbarer Drehbücher, so solle man meinen, finden wir gerade im Bereich des Actionkinos, dessen Mittel sich das Science-fiction-Genre oftmals bedient und dem sie, abgesehen von der utopistischen Botschaft, vielleicht auch zuzuordnen sind, viele Neuverfilmungen der Agenten- und Action-Serials der 1950er und 1960er Jahre.¹

Allerdings zeichnen sich auch in den Zeitläuften Ereignisse ab, die so gar nicht zu der euphorischen Aufbruchsstimmung der vorangegangenen Jahre passen wollen. Zwar beginnt das Jahrzehnt mit der endgültigen Beendigung des „Kalten Krieges“ in Form der Zerschlagung des massiven Grenzwalls zwischen Ost- und Westeuropa, und die beiden deutschen Fragmente – eine Folge des deutschen Vernichtungskrieges des Dritten Reiches – werden nach 45 Jahren wieder vereinigt.² Doch bereits ein Jahr später stürzen die Konflikte im Nahen Osten die westliche Welt in eine neuerliche Krise, nachdem die US-amerikanischen Streitkräfte in Kuwait einmarschiert waren – angeblich, um den irakischen Diktator Saddam Hussein, der zuvor ein Allierter gegen den „islamischen Gottesstaat“ Iran gewesen war, von einer Invasion abzuhalten. Die ehemalige UdSSR verhält sich neutral – womöglich auch deshalb, weil ihr militärisches Potential mit internen Konflikten ausgelastet ist. Je mehr indessen die wirtschaftliche Globalisierung voranschreitet, werden auch etliche Industrieländer von zunehmenden wirtschaftlichen und sozialen Krisen erschüttert, die um so deutlicher zeigen, daß das Konzept des Kapitalismus ebenso wie sein Pendant, der Kommunismus, in der überlieferten Form zum Scheitern verurteilt ist. In Ermangelung repräsentativer Gegenentwürfe besteht allerdings kaum eine politische Notwendigkeit sozialer Erneuerungen.

Dies ist grob umrissen das Klima vor dem Ende des Jahrtausends, das dennoch immer noch von einem scheinbar unaufhaltsamen technologischen Fortschritt geprägt ist. Die wachsende Bedeutung z.B. des Internets, die Entwicklung der Computer-Technologie und der Medizin sind Phänomene, welche nicht unbedingt ungeteilte Zustimmung hervorrufen. In erstem Falle sind es die Probleme der (vor allem wirtschaftlichen) Globalisierung, im zweiten die weitere Abhängigkeit von Maschinen und im dritten Fall das Unbehagen gegenüber einer Wissenschaft, welche die Tendenz hat, ihre Richtlinien weniger im Rahmen der Ethik als nach dem technisch Machbaren zu setzen.³ Solche Bedenken sind möglicherweise etwas übertrieben. Tatsache jedoch ist, daß das gescheiterte Experiment des letzten univer-

¹ Beispielsweise wurde *Mission Impossible* (1996) nach dem Muster der gleichnamigen Serie (dt.: *Kobra, bitte übernehmen Sie!*) konzipiert; *Lost in Space* (1998) wurde ein würdiger Nachfolger der Familienunterhaltungsserie *Lost in Space* (1965-1968; dt.: *Verschollen zwischen fremden Welten*); die Kultserie *The Avengers* (1961-1969; dt.: *Mit Schirm, Charme und Melone*) erlebte 1998 eine Wiederaufstehung; und *Independence Day* (1995) ist eindeutig ein Remake von H. G. WELLS *The War of the Worlds* (1953).

² Die Formulierung ist sicherlich anfechtbar, da es sich bei der sog. „Wiedervereinigung“ nicht nur im juristischen Sinne eher um eine „Angliederung“ (also eine Art friedlicher Annexion) handelte. Wenn ich hier den Tatbestand etwas vereinfache, so gebe ich nur eine Stimmung wieder, die in jenen Jahren durchaus allgemein empfunden wurde.

³ Nicht umsonst wird von einigen Forschern die These vertreten, das HI-Virus sei überhaupt erst durch die technologische Möglichkeit der Gen-Manipulation entstanden. Obwohl diese Behauptung nicht einwandfrei erwiesen werden konnte, bleibt ein entsprechendes Szenario durchaus glaubwürdig. Vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Aids>

salen philosophischen Konzepts (des Kommunismus) eine Lücke der Perspektive hinterlassen hat, welche sich in einer (sozial verstandenen) allgemeinen Verunsicherung ausdrückt. Das führt bestenfalls zu einem übersteigerten Individualismus, der so begriffen gleichbedeutend ist mit Resignation, oder zur Entstehung diffuser Horrorszenarios apokalyptischer Prägung, welche den drohenden Untergang der Welt als pseudo-religiöse Heilslehre prophezeien (die verbreitetste Vorstellung war der sog. „Millenium Bug“⁴ – die oft beschworene Informatik-Apokalypse). Darin zeigt sich nur überdeutlich, wie wichtig gemeinschaftsbildende Ideen sind und welche Gefahren auch von ihnen ausgehen können. Vor diesem Hintergrund scheint der Einwand, daß die sozialen Entwicklungen des Menschen keineswegs mit den von ihm geschaffenen mechanischen Technologien Schritt halten können, also durchaus gerechtfertigt. Demnach stellt sich hier die Frage: Ist der „homo futuris“ selbst eine Utopie?

In vielen Science-fiction-Filmen der 1990er Jahre kommt dieses erdrückende Gesellschaftsbild einer fiktiven „Postmoderne“ zum Ausdruck, in der die Menschen so abhängig von der Technologie geworden sind, daß sie ohne deren Hilfsmittel nicht mehr überleben können, während die sozialen Mißstände sich um ein Mehrfaches potenziert haben. In den bereits erwähnten *Starship Troopers* scheint das Überleben der Gesellschaft nur durch einen übermäßigen, technologisch endlos aufgeblähten Militärapparat gewährleistet zu sein. In *Total Recall* (1990) leben die Unterprivilegierten der Gesellschaft auf dem Mars, wo sie unter künstlichen Bedingungen als Sklaven der High Society ein erbärmliches Leben fristen müssen. Und in *12 Monkeys* (1995) lebt der Rest der Gesellschaft nach der Apokalypse unter der Erde. Die Gefängnisse, welche an die eisernen Käfige in den amerikanischen Militärstraflagern der 1940er Jahre erinnern,⁵ sind überfüllt mit Kriminellen jeder Art, deren einziges „Privileg“ darin besteht, gefährliche Exkursionen auf die bakteriell und virenverseuchte Oberfläche des Planeten zu unternehmen.

In anderen Filmen wird das Verhältnis zwischen Mensch und Technik noch unter einem anderen Gesichtspunkt thematisiert, indem sie die Funktion des Menschen für eine neue „künstliche Intelligenz“ konterkarrieren. So wird in *Terminator 2: Judgment Day* (1991) eine Welt dargestellt, in der die selbständig gewordenen Maschinen sich in einem erbitterten Krieg gegen die letzten menschlichen Überlebenden befinden. Und in *The Matrix* (1999) wird eine Erde des 22. Jahrhunderts inszeniert, in der die Maschinen bereits die Macht auf dem Planeten übernommen haben und sich die Menschen als Energiereserven halten, indem sie sie auf riesigen Samenfeldern züchten und mittels gigantischer technologischer Apparaturen sowie unter Vorspiegelung einer virtuellen Realität des 20. Jahrhunderts künstlich am Leben erhalten.

Diese Schreckensvisionen sind zwar nicht unbedingt neu, wurde das Thema der „Gehirnwäsche“ doch schon von ORWELL in 1984 aufgegriffen, und auch in verschiedenen Episoden der ersten *Star Trek* Serie spielt das Thema „virtuelle Realität“ eine wichtige Rolle (z.B. in *The Cage* und in *The Savage Curtain*). Die medizinischen Möglichkeiten kurz vor der Jahrtausendwende sind mittlerweile allerdings soweit gediehen, daß eine derartige Prozedur zumindest technisch realisierbar ist. Ein wie immer

⁴ Der sog. „Millenium Bug“ bezieht sich auf ein prognostiziertes Ereignis für den 1. Januar 2000, für den ein Ausfall etlicher Computer befürchtet wurde, weil man davon ausging, daß die Software nur die beiden letzten Ziffern in der Jahreszahl interpretieren könnte. Die diesbezügliche Paranoia bezog sich also im wörtlichen Sinne auf das Jahr 0.

⁵ Diese „Gorillakäfige“, wie sie von den Lagerinsassen auch genannt wurden, gehörten zur Standardausrüstung der US-Armee während und nach dem 2. Weltkrieg. In diesen drei Quadratmeter großen, mit einem Kübel und einer Wolldecke „möblierten“ und mit Drahtmaschen überdachten Käfigen mußten die Gefangenen nachts unter voller Beleuchtung auf dem Betonboden schlafen.

geartetes „Utopia“ ist somit längst nicht mehr nur eine phantastische Vorstellung aus dem Reich der Ideen, sondern findet Zugang zu der Wirklichkeit, indem man einen derartigen Einfluß auf das menschliche Gehirn nehmen kann, daß der Betroffene nahezu alles glaubt – eben auch die Existenz einer Scheinwelt (wie bereits in *Total Recall* eindrucksvoll demonstriert). Damit wird zwar nicht unbedingt die Tatsache der eigenen Existenz in Frage gestellt, aber dennoch die für so unverwechselbar gehaltene „Identität“. In *The Matrix* wird das „Cogito ergo sum“ des DESCARTES als identitätsbildender Faktor denn auch auf den Kopf gestellt und bis ins Unsägliche karikiert:

„Was ist die Wirklichkeit? Wie definiert man das: Realität? Wenn Du darunter verstehst, was du fühlst, was du riechen, schmecken oder sehen kannst, ist die Wirklichkeit nichts weiter als elektrische Signale interpretiert von Deinem Verstand.“⁶

Unter diesem Gesichtspunkt betrachtet, wird natürlich auch die Frage nach dem Glück – seit jeher ein wesentlicher Bestandteil der meisten Utopie-Konzepte – relativiert und gerät nicht mehr zum Wegbereiter der „Aufklärung“ sondern zu deren Widerpart, denn in einer Welt, die so offensichtlich wenig lebenswert erscheint wie die hier interpretierte „Wirklichkeit“ außerhalb der bewußtseinsverändernden „Matrix“ ist „Unwissenheit ein Segen“.⁷

Daneben wird in *The Matrix* ein Menschenbild präsentiert, welches das Vorgehen der Maschinen nahezu rechtfertigt, zumindest jedoch als eine sehr sublimen Gesellschaftskritik angesehen werden kann. Die Frage nach der moralischen Verantwortung einer Maschine scheint zwar irgendwie grotesk, demonstriert jedoch anschaulich die ethische Dissonanz in einer Gesellschaft, die sich selbst als „Krone der Schöpfung“ bzw. als „intelligent“ versteht:

„Ich kam zu einer interessanten Entdeckung, seit ich in der Matrix bin. Es fiel mir auf, als ich versuchte, eure Spezies zu klassifizieren. Ihr seid im eigentlichen Sinne keine richtigen Säugetiere. Jedwede Art von Säuger auf diesem Planeten entwickelt instinktiv ein natürliches Gleichgewicht mit ihrer Umgebung, ihr Menschen aber tut dies nicht. Ihr zieht in ein bestimmtes Gebiet und vermehrt euch und vermehrt euch, bis alle natürlichen Ressourcen erschöpft sind. Und der einzige Weg zu überleben ist die Ausbreitung auf ein anderes Gebiet. Es gibt noch einen Organismus auf diesem Planeten, der genauso verfährt: das Virus. Der Mensch ist eine Krankheit, das Geschwür dieses Planeten. Ihr seid wie die Pest, und wir sind die Heilung.“⁸

⁶ Text der deutschen Synchronfassung des Spielfilms *Matrix*

⁷ Vgl. ebd.

⁸ Ebd.

II. 7. In den Tiefen und Untiefen des Weltenraumes: Die Reise geht weiter

Die *Star Trek*-Filme der 1990er mit den Protagonisten der *Next Generation* greifen ebenfalls einige der vorgenannten Themen wieder auf, die vor dem Hintergrund eines ständig wachsenden, der Menschheit bekannten Universums ebenso gut als Metapher für die zunehmenden globalen politischen und wirtschaftlichen Verflechtungen und die daraus resultierenden neuen Konflikte gesehen werden können, und erreichen dabei Dimensionen von intergalaktischen Ausmaßen. In *Star Trek – Generations* (1994) gelingt es einem „mad scientist“, durch den Einsatz modernster Technologie die gravimetrischen Strukturen ganzer Planetensysteme zu verändern. Er nimmt dabei den Untergang ganzer Welten in Kauf, um seinem „Nexus“ – eine Art kosmisches, außerzeitliches Utopia, das durch den Eintritt in ein kosmisches Energiephänomen, dessen Übergang es darstellt, faßbar geworden ist – näherzukommen. In *Star Trek – First Contact* (1996) sieht sich die *Föderation* hingegen mit den fremdartigen *Borg* (von: „Cyborg“) konfrontiert, die – halb Mensch, halb Maschine – alles in ihr perfekt organisiertes „Kollektiv“ assimilieren, was ihnen bei der Weiterentwicklung ihrer Gesellschaft von Nutzen erscheint. Und in *Star Trek – Insurrection* (1998) versuchen die vom Aussterben bedrohten *Son'a* in Verbindung mit der *Sternenflotte* eine Technologie zu entwickeln, die ihnen als „Jungbrunnen“ dienen kann. Im Verlauf der Handlung stellt sich jedoch nicht nur heraus, daß die *Son'a* ihren Zustand durch eine zumindest fragwürdige Nutzung ihrer technologischen Fähigkeiten überhaupt erst herbeigeführt haben, sondern daß das geplante Projekt nur auf Kosten einer anderen Kultur durchgeführt werden kann, die damit unweigerlich dem Untergang geweiht wäre.

Mittlerweile sind allerdings noch zwei weitere *Star Trek*-Ableger in Serie gegangen und werden erfolgreich im Fernsehen ausgestrahlt. Die eine behandelt das Zusammenleben und die Konflikte der verschiedensten Kulturen auf einer Raumstation an der Grenze des Einflußgebietes der *Föderation* im „Deep Space“. Die andere spielt wiederum auf einem Raumschiff der *Sternenflotte*, welches nach einem Unfall in eine weit entlegene Region der Galaxis verschlagen wird, aus der die Besatzung fortan und unermüdlich nach Hause zu finden versucht.

Deep Space Nine, die Raumstation am Rande des „Nirgendwo“, folgt einem gänzlich neuen Konzept, in dem das Zentrum der Geschehnisse nicht mehr ein bewegliches Sternenschiff ist sondern wie in dem zeitgleich produzierten *Babylon 5* (seit 1995) ein klar definierter Ort, ein Schmelztiegel der Kulturen und Sammelpunkt der verschiedensten Lebensansichten und Lebensgewohnheiten, an deren direkter Gegenüberstellung sich auch die Gesetze der *Föderation* zu messen haben. In gewisser Weise verdient auch die Besatzung eher das Etikett der „political correctness“, nachdem nunmehr der Stationschef ein Farbiger ist und darüber hinaus der Erste Offizier eine Frau. Die relative Enge des Ortes sorgt natürlich auch für entsprechende Konflikte, deren Lösung oft von einem entsprechend toleranten Umgang der verschiedenen Spezies begleitet ist. So werden die *Klingonen* plötzlich nicht mehr auf ihre gewalttätigen und nach einem altmodischen Ehrenkodex gezeichneten Charakterzüge minimiert, sondern dienen der Darstellung eines vielleicht fremdartigen, aber dennoch faszinierenden und akzeptablen philosophischen Modells. Auch die *Ferengis* werden nicht mehr nur als geldgierige Kapitalisten dargestellt, sondern sind die Vertreter eines durchaus komplexen Gesellschaftssystems, das seinen eigenen, in der Konsequenz denen der *Föderation* durchaus ebenbürtigen, Gesetzen folgt.

Allerdings machen sich gerade vor dem Hintergrund der Serie auch fragliche Tendenzen der abendländischen Kulturgeschichte bemerkbar, insbesondere die von den USA praktizierte Außenpolitik, sich überall dort einzumischen, wo die Situation angeblich das Eingreifen „demokratischer“ Schutzmächte erfordere, wobei die Vermutung besteht, daß die eigentlichen Motive für solche Interventionen auch in

wirtschafts- und machtpolitischen Interessen zu suchen seien.¹ Dabei wird den betroffenen Nationen immer wieder unterstellt, daß sie ihr politisches Schicksal nicht autonom bestimmen könnten. Anderen Ländern wird dagegen unverhohlen abgesprochen, einen gleichberechtigten Platz im Rahmen internationaler Staatengemeinschaften einnehmen zu können, wie sich dies in den exklusiven Beitrittsbestimmungen der UNO oder der NATO (bzw. wiederholt in der jüngsten Debatte um den Beitritt der Türkei in die Europäische Gemeinschaft) äußert.

Die „internationale Arbeitsteilung“ bestehe mittlerweile darin, daß sich „einige Länder im Gewinnen und andere im Verlieren spezialisiert“ haben, schreibt Eduardo GALEANO und meint damit in erster Linie die historische Entwicklung Lateinamerikas, das offensichtlich bis heute so behandelt werde, als ginge es bei diesen Ländern um einen Kontinent „zweiter Klasse“.² Ein sprachliches Indiz dafür, daß die Länder außerhalb der christlich-abendländischen Welt als minderwertig erachtet werden, zeigt sich m.E. auch in der Formulierung „Dritte Welt“, zu der ursprünglich neben den Staaten Lateinamerikas auch Afrika und ein großer Teil von Asien gerechnet wurden. Was ursprünglich nur eine Beschreibung der wirtschaftlichen Zustände im Kontext der politischen Konstellation des „Kalten Krieges“ gewesen sein mag (hier wurde den kommunistisch orientierten Staatssystemen der zweite Platz eingeräumt; die übrigen Länder gehörten daher zu einer verschwommenen, schwer definierbaren dritten oder vierten Klasse³), wird zum Ende des 2. Jahrtausends zu einem Dogma mit vermeintlich prädestinierter Zukunftsprognose: nur diejenigen Länder, welche den Wertekatalog der abendländischen Welt vorbehaltlos akzeptieren, werden die vage Chance erhalten, am gesellschaftlichen Fortschritt teilzuhaben.

Ein solcherart säkularisierter christlicher Missionsgedanke schlägt sich besonders in der „freundschaftlichen“ Präsenz der *Sternenflotte* auf einer Raumstation einer anderen Kultur nieder, die zwar die Mitgliedschaft im „Club“ der *Föderation* beantragt hat, welche aber in der Folge immer wieder mit der merkwürdigen Begründung abgelehnt wird, daß sie eigentlich noch nicht reif für diese Mitgliedschaft sei.⁴ Hinsichtlich der immer wieder betonten Rückständigkeit der *bajoranischen* Gesellschaft (z.B. hat der Planet ausgeprägte religiöse Strukturen, ist politisch instabil und wird gelegentlich auch von „Terroristen“ bedroht) drängen sich unweigerlich entsprechende real-historische Parallelen auf, in jüngster Zeit die Auseinandersetzungen in Vorderasien, insbesondere im Irak.⁵ Die dieser Ausgangssituation innewohnende Problematik wird durchaus vielschichtig thematisiert. Allerdings kommt die Dramaturgie auch hier nicht ohne entsprechende Zuschreibungen aus. Dabei wird das Verhalten einer „Schutzmacht“ im geschilderten Annäherungsprozeß durchaus nicht allgemein befürwortet, wie der Zuschauer bei der Charakterisierung der *Cardassianer* – den vormaligen „Besatzern“ der Station und

¹ Vgl. die TV-Dokumentation *Auftrag ausgeführt - Der Präsident, das Öl, die Amigos* (2004)

² Vgl. Eduardo GALEANO: *Die offenen Adern Lateinamerikas*, S.42f.

³ Seit dem Zusammenbruch der sozialistischen Staaten hat sich diese Zuschreibung verändert. Als „Zweite Welt“ bezeichnet man mittlerweile die sog. „Schwellenländer“, d.h. diejenigen Staaten, die dabei sind, den Status eines Entwicklungslandes zu verlassen und zum Industrieland zu werden. Das ändert jedoch nichts an der prinzipiellen Aufrechterhaltung dieser Einteilung, die zudem deutlich an die klassische Ständegesellschaft des christlich-feudalen Staates erinnert.

⁴ Dies spiegelt sich auch in der Kommandostruktur wider: Es gibt eigentlich an keiner Stelle eine vernünftige Begründung für die Entscheidung, den Vertreter der *Sternenflotte* als Kommandeur der Station auftreten zu lassen und nicht als Berater, allenfalls 2. Offizier eines *bajoranischen* Captains. Ganz im Gegenteil ist die Kommandostruktur genau umgekehrt.

⁵ Diese Assoziation wird zusätzlich dadurch unterstützt, daß die Kultur dieser *Bajoraner* deutliche Parallelen zu alten asiatischen Kulturen aufweist: Das Volk glaubt an ominöse *Propheten*, die das Schicksal jedes Individuums bestimmen; Klöster und Mönche genießen größte Hochachtung und bestimmen weitgehend das politische und geistige Leben; die Namen der *Bajoraner* sind strukturell dem Japanischen verwandt (zuerst der Familienname, dann der Rufname).

des angrenzenden Planeten – am eindrucksvollsten beobachten kann. Von gelegentlicher subtiler Kritik am persönlichen Verhalten der Offiziere abgesehen, werden dagegen die grundsätzlichen Motive der *Sternenflotte* nur wenig in Frage gestellt. Zwar sind Auftritt und Wirkung beider „Großmächte“ kaum zu vergleichen, hinsichtlich des angesprochenen Missionsmotivs ähneln sich beide jedoch deutlich, wobei vor allem auffällt, daß die rhetorischen Argumente für die politische Vereinnahmung eigentlich dieselben sind. Die Konzeption der Serie erlaubt es nur, die Kritik daran nach außen zu verlagern, indem sie eine andere politische Macht als eindeutig faschistoide „Fremdherrschaft“ beschreibt, wogegen die Politik der *Föderation* als „Schutzherrschaft“ verstanden wird.

Hier begegnen wir noch einem weiteren Phänomen, das offenbar so wesentlich der menschlichen Identitätsbildung und der daraus resultierenden gesellschaftlichen Abgrenzung entspricht, daß wir ihm auch in einer vergleichsweise fortschrittlichen Serie wie *Star Trek* begegnen, und worin sich zeigt, daß jedweder Gesellschaftsprozeß – auch in der Vorstellungswelt Utopias – niemals ganz ohne bestimmte Stereotypen auskommt. Waren in der Originalserie vorrangig die *Klingonen* und *Romulaner* die Feindbilder der *Föderation*, so wurden es in *The Next Generation* die *Ferengis* und die *Borg*, in *Deep Space Nine* sind es nun die *Cardassianer* und das *Dominion*.⁶

In *Star Trek – Voyager* manifestiert sich nun wiederum die Frage nach der eigenen Identität und die Erfahrung der Entfremdung in der Postmoderne. Spielte sich *Deep Space Nine* an den Grenzen des eigenen kulturellen Hintergrundes ab, so befindet sich das Raumschiff *Voyager* bereits weit außerhalb dieser geistigen Dimension eines „Tores zu den Sternen“. Bei einer Entfernung, für die das Raumschiff trotz seiner hochentwickelten Technologie bei günstiger Beurteilung 70 Jahre brauchen würde, um nach Hause zurückzukehren, ist eigentlich auch die Grenze dessen erreicht, was als Distanz zwischen Eigenem und Fremden noch vorstellbar ist. Eigentlich kann es sich hierbei nur noch um das so oft zitierte „Nirgendwo“ handeln – und das sogar im wörtlichen Sinne, also nicht nur als „not-yet“ (EVERMAN) der Zeit. So sehr entfernt von jedwedem örtlichen oder zeitlichen Bezugspunkt werden auch die Reisen der Protagonisten immer phantastischer, wobei sich auch hier zumindest inhaltliche Parallelen zeigen, aus denen sich interessante neue Perspektiven ergeben. Die *Voyager* bricht immerhin in das Hoheitsgebiet anderer Kulturen ein. So ist hier die *Föderation* der Fremdkörper, gegen den sich die anderen natürlich zu wehren versuchen.⁷

Für die Darstellung der Kommandohierarchie auf der *Voyager* ist immerhin bemerkenswert, daß sie am ehesten einer emanzipatorischen Organisationsstruktur entspricht: der Captain ist eine Frau, ihr direkter Untergebener (die neue „Nummer Eins“) ein männlicher Indianer. Im übrigen entsprechen die Charaktere einer sehr offensichtlich zielgruppenspezifischen Mixtur, vergleichbar mit diversen Pop-Formationen der Jugendkultur: eine (dunkelhäutige) *Halbklingonin*, ein sehr rational orientierter (ebenfalls farbiger) *Vulkanier*, ein (weißer) rebellischer Herzensbrecher, ein junger aufstrebender Kadetten-Fähnrich asiatischer Abstammung und als komödiantische Dreingabe ein kauziger „Scout“ und dessen Freundin als „Schiffsseelchen“, sowie ein virtueller, elektronischer Doktor; seit der 4. Staffel gesellt sich zu der illustren Crew noch eine weitere Kuriosität: *Seven of Nine*, eine ehemalige *Borg*, die neben ihrer menschlichen Seite besonders die femininen Aspekte ihrer Persönlichkeit (neu) entdeckt. Immer deutlicher steht *Star Trek* also nicht nur im Kontext sozialhistorischer Entwicklungen, sondern auch der Pop-Kultur unserer Tage.

⁶ Zu weiteren Ausführungen vergleiche [Kapitel III,4](#)

⁷ Besonders prekär wird die Betrachtung, wenn die Crew der *Voyager* sich mit den hier ansässigen *Borg* anlegt: waren diese bisher die Eindringlinge, so sind es nun die Vertreter der *Föderation*.

II. 8. Dekadenz und Mythologie: Science-fiction zu Beginn des 21. Jahrhunderts

William SHATNER, der Darsteller des *James T. Kirk*, soll anlässlich einer Star-Trek-Convention als Antwort auf den anhaltenden Hype der Fans gesagt haben: „Leute, nehmt nicht alles, was euch hier gezeigt wird für bare Münze; es ist nur eine Fernsehserie!“¹

Das ist in zweierlei Hinsicht nicht ganz richtig. Erstens können wir aus den vorangegangenen Erörterungen ersehen, daß der Faktor „Realität“ sehr wohl einen wichtigen Aspekt in der „Traumschmiede“ Film darstellt, indem er aktuelle Gegebenheiten und Ereignisse durchaus widerspiegelt. Zweitens haben diese Phantasiewelten, wie sie das Genre Science-fiction nun einmal bereitstellt, eine beträchtliche Wirkung auf das sozialhistorische Weltbild und dienen deshalb der gemeinschaftlichen Illusionierung von Geschichte, Gegenwart und Zukunft als „... kongenialer Ausdruck des unlösbaren, paradoxen Spannungsgeflechts zwischen Realität und Illusion, wie sie viele menschliche Hervorbringungen dieser Jahrzehnte charakterisierte.“²

In Anbetracht der Science-fiction-Filme, die seit der Jahrtausendwende dem internationalen Kinopublikum präsentiert wurden, werden vor allem zwei Themen fokussiert, von denen eigentlich nur eines dem klassischen Verständnis des Genres entspricht: die Bedrohung, welche von einem wie auch immer gearteten technischen Fortschritt ausgeht, und die Behandlung diffuser Heilslehren, die mittels mythisch-religiös verbrämter Versatzstücke daherkommt.³ Weder die naturwissenschaftlichen Traditionen noch die philosophischen Wurzeln scheinen besonders bei letzterem noch eine Rolle zu spielen. Ganz im Gegenteil kann man fast den Eindruck gewinnen, die zahlreichen Plots seien eine direkte Plagiatierung geschichtlicher Ereignisse und/oder Gesellschaftsformen, welche nur in ein futuristisches Kostüm verpackt wurden. Das Genre tendiert dabei immer öfter zur vagen Form eines „historischen Selbstverständnisses jenseits des Historizismus“, wie der Historiker Michael SALEWSKI das bereits in den 1980er Jahren charakterisiert hat,⁴ allerdings weniger als Abbild einer gegenwärtigen oder neuen Welt denn vielmehr als neuzeitliche Interpretation mythologischer Urzustände. Hier verschwimmen naturwissenschaftliche, fiktionale, fantastische und comichaftige Elemente zu einer seltsamen Mischung eines der ältesten Literaturformen: das Spektakel (im heutigen Sinne als „event“ zu verstehen) alter Schöpfungsmythen. Nicht der „homo faber“, der Wissenschaftler als Schöpfer der Welt steht mehr im Mittelpunkt des Geschehens, sondern vielmehr der „tumpe thor“ der alten Legenden entwickelt sich zum Zerstörer, Überwinder und Wieder-Erbauer der gesamten Menschheitskultur.⁵

In gewisser Weise paßt diese Darstellung sowohl zu den grundsätzlich säkularisierten Heilslehren der westlichen Welt als auch zu deren Größenwahn. Gerade hinsichtlich der politischen Ereignisse im Irak seit 2003 wird deutlich, wie zweischneidig eine in vielen Science-fiction-Filmen thematisierte, nur vermeintlich heroische Welt-Er-Rettung und das dahinterstehende Weltbild sein kann: es muß die Grundfesten der vorstellbaren Welt erschüttern; und im Grunde genommen tut es das auch, allerdings ohne eine glaubwürdige, ethisch-moralisch vertretbare Perspektive (im Sinne einer diesseitigen, iridi-

¹ Vgl. die beiden Dokumentarfilme *Trekkies. Ein heiterer Blick auf die hingebungsvollste Fangemeinde der Welt. Präsentiert von Denise Crosby* bzw. *William Shatner's Star Trek Memories*.

² M. SALEWSKI: *Zeitgeist und Zeitmachine*, S.26

³ Vgl. hier insbesondere die Serials zu *Matrix* (2003) und die Prequels zu *Star Wars* (1999/2002).

⁴ Vgl. M. SALEWSKI: *Zeitgeist und Zeitmaschine*, S.23

⁵ Dafür bemüht man Hollywood nicht nur die Bilder der christlich-jüdischen Tradition, sondern nimmt Anleihen aus den Mythen der gesamten Welt, wie ich im folgenden noch zeigen werde.

schen Stellungnahme) anzubieten. Wenn George W. BUSH beispielsweise betont, er habe sein Wissen um die politische Wahrheit „von höchster Stelle“⁶, so erübrigt sich offenbar jedwede argumentativ sinnvolle Rechtfertigung. Er stellt sich mit dieser Scheinbegründung vielmehr in den Dienst einer – so behaupteten – überirdischen Macht, deren übergeordnete Rechtschaffenheit weder bewiesen werden muß noch kann und infolgedessen auch außerhalb jeder moralischen Diskussion steht. Hier erleben wir wiederum eine Vermischung von Realem und Virtuellem, nur daß die Begrifflichkeiten eher aus der klassischen Mythologie zu stammen scheinen. Daher ist es kaum verwunderlich, wenn der Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika seine Truppen mit Formulierungen in den Krieg ziehen läßt, die einerseits an einen mittelalterlichen Kreuzzug erinnern („God bless You all!“⁷, „For Freedom and Humanity!“⁸) und mit dem Pathos christlicher Prädestinationslehren verbunden sind („The liberty we prize is not America’s gift to the world, it is God’s gift to humanity“⁸), andererseits wie die pseudophilosophischen Verlautbarungen US-amerikanischer space operas tönen („May the Force be with you!“⁹).¹⁰ Eine derartige Vermischung zwischen realen politischen und virtuellen Phänomenen deutet sich bereits in der Formulierung des von REAGAN in den 1980er Jahren initiierte Raketenabwehrsystems SDI (Strategic Defense Initiative) an, das auch unter dem Namen „Star Wars Program“ bekannt geworden ist und dessen Grundideen von der amerikanischen Regierung bis heute immer noch vertreten werden.¹¹

Interessanterweise erfahren vor diesem Hintergrund die klassischen Insignien des Genres eine Verfeinerung. Vom Wiederaufguß der „Jahrhundert-Saga“ (O-Ton George LUCAS) *Star Wars*¹² einmal abgesehen, verliert die space opera zwar im Kino an Bedeutung, findet jedoch in zahlreichen Serien einen erneuten Widerhall.¹³ Die *Matrix*-Serials¹⁴ sind zwar der Definition nach diesem Subgenre verwandt; da sie jedoch nicht im Weltall spielen, trifft auf sie die Beschreibung nur bedingt zu. Darüber hinaus eignen sich verschiedene animierte Produktionen für entsprechende Kategorisierungen, indem sie märchenhafte Versionen des menschlichen Überlebenskampfes im All bzw. die „Bildungsreise“ eines (zumeist jugendlichen) Helden anbieten.¹⁵

⁶ Vgl. die TV-Dokumentation *Allmacht Amerika – Die Welt im Griff* (2003)

⁷ Originalton BUSH, zit. nach der TV-Sendung *Bush und das Böse* des kulturpolitischen Jugendmagazins „quer“ (BR)

⁸ Ebd.

⁹ Vgl. Originalfassung der *Star-Wars*-Serials

¹⁰ Ich möchte an dieser Stelle darauf hinweisen, daß der „Krieg gegen den islamischen Terrorismus“ dem Wesen nach als moderner Kreuzzug begriffen werden kann, der nicht nur dem angemahnten „Dschihad“ strukturell sehr ähnlich ist (Krieg als „gerechter Krieg“; „heiliger“ Kampf des „Guten“ gegen das „Böse“), sondern daneben deutlich inhumane, rassistische Züge aufweist (z.B. in der Formulierung Bushs: „to get them running and to find them and to hunt them down.“; vgl. Presetext vom 17.09.2001, zit nach: http://abcnews.go.com/sections/us/DailyNews/WTC_MAIN010917.html).

In entsprechenden Darstellungen von Seiten der Betroffenen wird darauf hingewiesen, daß die westliche Welt **ebenso von repressiven Tendenzen geprägt** ist wie ein falsch verstandener Islam-Fanatismus und daß darüber hinaus **beide** kulturellen Wurzeln ursprünglich als „Quelle des Friedens und der Sicherheit“ zu sehen sind (vgl. z.B. Harun Yahya: *Der Islam verurteilt den Terrorismus*).

¹¹ Vgl. http://www.cnn.com/SPECIALS/cold_war/episodes/22/documents/starwars.speech/

¹² In den neuen Spielfilmen der Saga (1999/2002/2005) finden sich außerdem Hinweise auf ein ganz besonders interessantes Phänomen, wenn der „tumpe thor“ *Annakin Skywalker* durch persönliche Besessenheit vom verheißungsvollen Hoffnungsträger zum „bösen“ *Darth Vader* wird – ein Motiv, das bereits in ESCHENBACHs *Parzival* zum Tragen kommt.

¹³ z.B. in *Stargate SG-1* (seit 1997) und *Andromeda* (seit 2000)

¹⁴ *Matrix Reloaded* und *Matrix Revolution* (beide 2003)

¹⁵ z.B. in Titan A.E. (2000), *Final Fantasy* (2001) und *Treasure Planet* (2002); letzterer frei nach einer Romanvorlage von Robert Louis STEVENSON (*Die Schatzinsel*).

Dagegen scheint eine andere Thematik, die bisher maßgeblich für das Genre des modernen Sci-Fi-Action-Kinos gewesen ist, die „Invasion aus dem All“, an Bedeutung verloren zu haben – möglicherweise weil in ihnen die aktuellen Ereignisse nicht mehr adäquat wiedergespiegelt werden können (zumindest nicht aus Sicht des westlichen Abendlandes, denn eine arabische oder gar fernöstliche Interpretation dieses Motivs gibt es, soweit ich weiß, im Film noch nicht; zum Thema Terrorismus komme ich dabei an anderer Stelle). Merkwürdigerweise sind es auch hier eher die für ein jugendliches Publikum produzierten Animationsfilme, welche das Thema noch am deutlichsten behandeln. Allerdings stellt sich hier wiederholt die Frage nach dem symbolischen Sinn der Darstellung des „Fremden“, welche zumeist beharrlich zwischen niedlichem Kuscheltier à la Disney und bössartigen Monsterwesen balanciert.¹⁶

Überraschend ist die wiederholte Einführung des sog. „mad scientist“, der allerdings in der überlieferten Form oft nicht sofort zu erkennen ist, weil die Arbeit eines Wissenschaftlers an sich – und darin ist vielleicht eine realitätsnähere Verarbeitung des Motivs erkennbar – weder positiv noch negativ zu bewerten ist. Außerdem haben wir uns mittlerweile wahrscheinlich so sehr an die fortschreitenden technischen Errungenschaften unserer Zeit gewöhnt, daß wir in ihnen nicht nur eine Gefahr sondern auch immense Möglichkeiten sehen. Da wo Fortschritt immer noch als Vorbote der Apokalypse gesehen wird, handelt es sich um außer Kontrolle geratene oder sich verselbständigende Maschinen (wie bei den *Matrix*-Serials) oder um einen ökologischen Kollaps der Welt,¹⁷ was in gewisser Weise eine Vermischung der o.g. Motive nahelegt. Nach wie vor ist allerdings den meisten dieser Produktionen gemeinsam, daß sie selten einen optimistischen bzw. glaubwürdigen Ausweg aus der Misere bieten.¹⁸

Außerdem fällt auf, daß die Inhalte der meisten Science-fiction-Blockbuster der letzten Jahre entweder auf klassischen Vorlagen beruhen oder mehr oder weniger direkte Remakes klassischer Filme des Genres sind. Daneben fällt ins Gewicht, daß einige der großen Hollywood-Produktionen der letzten Jahre mehr oder weniger Fortsetzungen bereits in der Vergangenheit sehr erfolgreicher Filme sind oder sich mehr oder weniger auf den Zusammenhang eines älteren Plots berufen.¹⁹ Das mag einerseits mit der pragmatischen Einsicht zusammenhängen, daß sich alles im Dunstkreis bereits erfolgreicher Filme besser vermarkten läßt; andererseits scheinen den Drehbuchautoren Hollywoods vielleicht auch einfach die Ideen auszugehen; drittens – und dies erscheint mir im darzulegenden Zusammenhang besonders interessant – sind das Tempo und die Problematik der sozialen und technologischen Entwicklungen der letzten Jahre wohl kaum dazu geeignet, aussagekräftige bzw. brauchbare Spekulationen zu diesen Themen zuzulassen.

¹⁶ Am deutlichsten wird diese Darstellung bei *Treasure Planet* (dtsch.: *Der Schatzplanet*): der beste Freund des Helden ist ein kleiner hyperaktiver Formwandler; der Schiffskoch *Silver* aus der Romanvorlage wird hier zum Cyborg.

¹⁷ Hinsichtlich der Darstellungen in Filmen wie z.B. *The Core* (2003) und *The Day After Tomorrow* (2004) wird deutlich, daß diese Ökologie-Apokalypse im weitesten Sinne auf ein allgemeines menschliches Fehlverhalten zurückzuführen ist – eine Darstellung von Ursache und Wirkung, die sich nicht mehr einfach mit infantilen Welteroberungsplänen eines fiktiven Einzelnen erklären lassen.

¹⁸ In den *Matrix*-Serials beispielsweise führt der Kampf gegen die „künstliche Intelligenz“ letztendlich zu einer mystischen Versöhnung.

¹⁹ Neben den *Matrix*-Serials (2003) sind hier z.B. zu nennen: die *Star Wars* Prequels *The Phantom Menace*, 1999, *Attack of the Clones*, 2002 und *Revenge of the Sith*, 2005, sowie das *Terminator*-Sequel *Rise of the Machines*, 2003. Filme mit literarischer bzw. filmografischer Quelle sind u.a.: *Minority Report*, 2002 und *Paycheck*, 2003 (beide nach Motiven von Philip K. DICK); *The Core*, 2003 (frei nach J.Vernes *Reise zum Mittelpunkt der Erde*); *The Time Machine*, 2002 (nach H.G.Wells, wurde bereits 1960 erfolgreich verfilmt, wobei die Neuverfilmung interessante Aspekte zur Genforschung und der angesprochenen Wissenschaftsethik analysiert); *Hulk*, 2003 (nach Motiven der gleichnamigen Fernsehserie).

Positiv zu bewerten ist m.E. allerdings die Fülle zeitgeschichtlicher Problemkreise, die in den Science-fiction der letzten Jahre behandelt werden und deren Ausmaß wahrscheinlich erst in den nächsten Jahrzehnten zum Tragen kommt. Die Rede ist hier z.B. von den Folgen der Weiterentwicklung moderner Technologien im Zusammenhang mit einer verschiedenen interpretierbaren Identitätsethik (auch den Aspekt betreffend, wie wir das „Leben“ in der Zukunft definieren wollen), die Frage nach einem adäquaten Gesellschaftsbild der Zukunft einschließlich ihres kriminellen Potentials und der wissenschaftlichen Verantwortung für das theoretisch Mögliche.

SPIELBERG's *A. I.* (2001, der Titel ist ein Akronym für „artificial intelligence“) ²⁰ handelt beispielsweise von einer Welt, in der sich der Mensch auf technologisch-wissenschaftlichem Gebiet zum wahren Meister der künstlichen Kreatur emporgeschwungen hat (hier klingen Motive aus SHELLEY's *Frankenstein* an). Während schwerste Klimakatastrophen die Bevölkerung dezimiert haben und die Erde zu großen Teilen verwüstet ist, haben sich Roboter als universelle Helfer im Alltag etabliert und tragen mittlerweile erstaunlich menschliche Züge, bleiben jedoch in ihrem sozialen Ansehen auf Funktion sowie Fähigkeiten reduziert. Sie sind verdinglichter Ersatz, keine Ergänzung für organische Menschen, welche die Androiden ob deren gestiegener Anzahl teilweise sogar als Bedrohung wahrnehmen. Ausrangierte Modelle werden verschrottet, fristen ein demütigendes Dasein als Outlaws oder dienen der allgemeinen Belustigung bei Zirkusattraktionen. Die Hauptfigur ist ein kleiner Junge, der die implantierten Emotionen soweit verinnerlicht hat, daß er fest daran glaubt, ein „echtes Kind“ zu sein. Als er erkennen muß, daß er „nur eine Maschine“ (d.h. minderwertig) ist, macht er sich auf die Suche nach der „blauen Fee“, von der er aus einem Buch erfahren hat (hier klingt das *Pinocchio*-Motiv an). Sein Wunsch nach Liebe, Geborgenheit und Menschwerdung ²¹ bleibt allerdings unerfüllt und führt ihn schließlich in eine unbewohnte Welt (das von Wassermassen begrabene New York!), wo er schließlich aus Verzweiflung in Agonie versinkt. Als lange nach dem Untergang der Menschheit Außerirdische den Planeten betreten, finden sie eine riesige Datenbank in Gestalt des kleinen Jungen vor und geben ihm mittels Telepathie (hier dargestellt als eine Form der „Gedankenverschmelzung“) für einen Tag die Illusion der Erfüllung seiner Wünsche.

An manchen Stellen merkwürdig oberflächlich wirft der Film zwar mehr Fragen auf als er letztendlich zu beantworten imstande ist. Die Frage nach der Identität eines Individuums bleibt jedoch klar formuliert. Kann man sich einen größeren Schock vorstellen, als der kleine Android gewahr wird, daß er nur ein perfektioniertes Modell einer ganzen Versuchsreihe darstellt, er also physisch gesehen alles andere als einmalig ist? Nach dem Besuch dieses Films wird man sich unweigerlich fragen, was die Individualität neben klaren körperlichen Attributen noch ausmachen kann, und vor allem, was Menschsein wirklich bedeutet. Die Frage nach der Identität wird auch in Zukunft wesentlich sein – vielleicht noch deutlicher, als das heute oder in der Vergangenheit der Fall ist bzw. war, weil klassische Bezugspunkte, woher wir kommen, was wir sind und wohin wir gehören, die Tendenz haben verlorenzugehen.

Auch die *Matrix*-Serials setzen sich mit dem Thema der Identität auseinander. Wo *A.I.* aber erst gar nicht den Versuch macht, uns vorgefertigte Antworten zu liefern, werden wir besonders in den Fortsetzungsfilmen der *Matrix*-Trilogie mit inhaltlosen Phrasen und einem philosophischen Schein-

²⁰ Der Titel des Science-fiction-Dramas, das eigentlich ein Projekt des 1999 verstorbenen Stanley KUBRICK werden sollte, ist irreführend, weil es von einer Zukunft erzählt, in der Intelligenz von Androiden längst Fakt ist, dafür nun die Aufmerksamkeit implantierten Emotionen gilt.

²¹ Hier zeichnet sich eine Analogie zur Figur *Datas* aus *Star Trek – The Next Generation* ab. Die „menschelnde“ Maschine erweist sich einmal mehr als der vollkommene Mensch.

Diskurs konfrontiert; und wo *A.I.* aus der Sicht des kleinen Androiden erstens Stellung zu einer unverständlichen Welt bezieht und zweitens Traumbilder anbietet, verliert *Matrix* im wahrsten Sinne des Wortes jede Perspektive und verendet dabei in einer rein formalen Ästhetik spektakulärer Bilder, in der sich selbst die Figuren verlieren, weil alle Beteiligten offenbar vergessen haben, worüber sie da eigentlich verhandeln:

„»Matrix Reloaded«? keine Frage: Eine smarte Meditation über den erkenntnistheoretischen Status der Wirklichkeit, eingebettet in eine philosophische Analyse des freien Willens, versteckt in einer Untersuchung über das Geschichten erzählen selbst.“

schreibt Tobias KNIEBE in *Die Süddeutsche Zeitung*.²² Dagegen treten sekundäre Aussagen in den Vordergrund, die möglicherweise überhaupt nicht so gemeint waren. Beispielsweise wird die mehr oder weniger versteckte messianische Botschaft aus dem ersten Teil in den beiden folgenden Serials auf ein unerträgliches Maß strapaziert und eine m.E. unsäglich Analogie zu realen Ereignissen provoziert. Daneben haben beide Fortsetzungen eine Bilderästhetik, die bedenkliche Vergleiche zu entsprechenden Darstellungen des Dritten Reiches nahelegen. Wenn die Figur des *Morpheus* die Menschen der buchstäblich im Untergrund befindlichen Stadt *Zion* (!) zum letzten Gefecht aufruft, so entspricht das in Rede und Wirkung m.E. eindeutig den Darstellungen zur Mobilmachung für den „totalen Krieg“. Auch wenn man einwenden mag, daß sich der Krieg in der *Matrix* als eine gerechte Sache darstellt (immerhin geht es hier eindeutig um bare Selbstverteidigung), so müssen solche Bilder doch ein gewisses Unbehagen verursachen. Auf der Meta-Ebene des Subtextes verifiziert diese Szene nämlich den ältesten Propagadatricks der Welt: Bringe ein ganzes Volk – egal wie arm oder verzweifelt es sein mag und ungeachtet der Rechtmäßigkeit seines Tuns – dazu, an die Erleuchtung eines einzelnen Führers zu glauben, um mit ihm in den Krieg zu ziehen. Ganz davon abgesehen, daß wohl niemand in einer solchen Welt ernsthaft leben möchte, halte ich die im Film dargebrachten Metaphern für sehr bedenklich, wenn nicht gar gefährlich, weil sie m.E. dazu geeignet sind, sozialhistorische Zusammenhänge zu verharmlosen.

Auch in *Minority Report* (ebenfalls von SPIELBERG, nach Philip K. DICK; 2002) wird ein Szenario skizziert, das alles andere als lebenswert erscheint. Allerdings wendet sich die Aussage des Films m.E. bereits eindeutig gegen die Tendenz einer solchen Entwicklung. Es wird eine gar nicht so ferne Zukunft geschildert, in der Verbrechen vorbeugend, d.h. bevor sie überhaupt passiert sind, geahndet werden (eine interessante Variante sozialer Präventivschlag-Theorien). Die Kriminalarbeit stützt sich dabei ausschließlich auf drei isolierte menschliche „Precogs“, die auf Grund einer durch Drogen induzierten Mutation Verbrechen „vorhersehen“ können. Die totale Überwachung durch einen Polizeistaat ist die Folge. Die perfide Logik der Polizeiarbeit kann auch nicht widerlegt werden, weil die Kriminalitätsrate tatsächlich auf ein Minimum gesunken ist; man kann sogar davon ausgehen, daß sie – bei einer angemessenen Zahl an Polizeibeamten – gen Null fällt. Das System scheint zu funktionieren, hat nur zwei wesentliche ethische Schwachpunkte: einerseits werden so Menschen als Täter abgestempelt, die ein Verbrechen schlicht nicht begangen haben; andererseits wird ihre Schuld festgestellt, ohne das überhaupt irgend etwas bewiesen wurde. Schuldig bis zum Beweis des Gegenteils? Aber wie kann ein Tatbestand widerlegt werden, der erst in der Zukunft und nur möglicherweise eintritt? Daß die Precogs doch nicht so fehlerfrei arbeiten wie angenommen, zeigt sich, als einer der Kriminalermittler selbst eines Mordes verdächtigt wird.

²² Tobias KNIEBE: *Waldsterben im Märchenwald*. SZ Nr.176/2003, S.I

Der Film ist die Darstellung eines Systems im System, das sich verselbständigt hat. Daß diese Art Horrorszenerario nicht ganz von der Hand zu weisen ist, beweist die Existenz verschiedener Geheimdienste besonders in den USA, hinsichtlich derer zumindest eine berechtigte Vermutung besteht, daß keiner mehr so genau weiß, wer die Übersicht und Verantwortung über ihre Struktur besitzt. Deshalb können sich natürlich auch Fehler manifestieren, ohne daß sie jemand sofort bemerkt. Und dies trifft auch dann noch zu, wenn man davon ausgeht, daß das System frei von Korruption ist. Im Falle des *Minority Report* stellt sich allerdings auch diese Prämisse als fehlerhaft heraus, indem ausgerechnet einer der Erfinder des Systems des Mordes an einer Precog-Angehörigen schuldig geworden ist. Das System ist sozusagen an zwei Stellen löchrig geworden: auf der einen Seite durch willentlichen Verrat, auf der anderen durch den Verlust der Objektivität. So führt sich ein geschlossenes System selbst ad absurdum; denn wenn diejenigen, welche eine Ordnung uneingeschränkt garantieren sollen, nicht mehr glaubwürdig erscheinen, gibt es niemanden mehr, der die Kontrolle über ein solches System haben darf. Mit anderen Worten: „Who watches the watchers?“²³

Ein anderes Science-fiction-Szenario nach Motiven des Kultautors Philip K. DICK, das sich mit dem Thema prädestinativer Vorhersagen beschäftigt, ist der Science-Fiction-Thriller *Paycheck* (2003). Hier entwirft der Held eine Maschine, welche auf der Basis der Umsetzung von EINSTEINs Theorie der Raumkrümmung funktioniert. Anhand dieser Erfindung werden gleich mehrere Gesichtspunkte der wissenschaftlichen Praxis thematisiert, wie sie durchaus auch in der Realität ihren Niederschlag finden: Erstens wird hier Forschung nicht betrieben, um einer irgendwie verstandenen Ethik zum Wohle der Menschheit zu dienen; sowohl der „Held“ als auch die ihn beauftragende Firma betreiben ihre Forschungen unverhohlen ausschließlich zum Profitgewinn. Zweitens beruht die „Erfindung“ auf dem Konzept des „Reverse-Engineering“, wie überhaupt die Berufskarriere des Helden darauf zurückzuführen ist, daß er die nicht zwangsläufig frei zugänglichen Forschungsergebnisse eines Konkurrenzunternehmens nutzt, um ein (in der Wirkung) wesentlich verbessertes Gegenprodukt zu entwerfen. Da diese Vorgehensweise natürlich am Rande der Legalität ist, läßt sich der Held jedes Mal nach einem erfolgreichen Projekt die Erinnerungen an seine Arbeit aus seinem Gedächtnis löschen.²⁴ Drittens (und dies erscheint mir in diesem Zusammenhang symbolisch gesehen als besonders schwerwiegend) beinhaltet der Besitz eines solchen „Zeitlinien-Observatoriums“ ein Machtpotential auch von großer politischer Tragweite. Da natürlich nur einigen Wenigen das Privileg gestattet ist, es zu benutzen, wird ihnen damit ein potentiell Werkzeug in die Hand gegeben, die Zukunft zu manipulieren.²⁵

Der Film kann ganz nebenbei noch als eine Art Laudatio gegen das Vergessen begriffen werden. Denn in dem Maße, wie sich der Held mittels der Löschung seines Gedächtnisses erst einmal vor der Verantwortung drückt, verliert er natürlich auch seine (individuelle) Identität. Zwar findet das Skript allerlei Auswege, sie wieder herzustellen (z.B. in Gestalt der Freundin, die ihm natürlich mit Rat und Tat zur Seite steht, obwohl der Held sich gar nicht an sie erinnern kann), das positive Finale (verbunden mit der Zerstörung des fatalen Observatoriums) kann jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, daß „die Erinnerung [...] respektiert werden [muß], auch wenn sie grausam ist.“²⁶ Streng genommen bein-

²³ Originaltitel einer TNG-Episode

²⁴ Dies ist ein interessanter Aspekt der Kriminologie, wonach das perfekte Verbrechen jenes darstellt, woran man sich nicht erinnern kann. Insofern ist nicht nur die Klärung der Schuldfrage problematisch, sondern auch eine entsprechende Identifizierung mit einem Verbrechen, das zwar möglicherweise bewußt begangen aber nicht im Bewußtsein haften bleibt. Hinsichtlich evtl. Resozialisierungsmaßnahmen wird eine solche Ausgangslage zu einem kriminalistischen Dilemma.

²⁵ Nicht umsonst erfindet *Star Trek* vor einem solchen Hintergrund die *Oberste Temporale Direktive*

²⁶ Umberto ECO: *Für alle Fälle*, in: ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.249

haltet das aber auch das Wissen um derartige Vernichtungsapparaturen, die deshalb jederzeit wieder entstehen können, denn nach soziologischen Erkenntnissen bleibt nun einmal alles Dagewesene (sei es auch nur in Form eines Gedankens) „in der Welt“. Leider geht der Film nicht darauf ein, wie ein solches Observatorium möglicherweise im positiven Sinne genutzt werden kann, wahrscheinlich gibt es dafür auch keine Perspektive. Ganz im Gegensatz besteht die Utopie des Films gerade darin, die Technologie zu negieren. So spielt die Schlußszene konsequenterweise auch in einem Gewächshaus, was gewissermaßen die klassische Forderung ROUSSEAU von der „Rückkehr zur Natur“ bekräftigt. Merkwürdig bleibt allerdings, daß diese Forderung hier nur vor dem Hintergrund eingelöst werden kann, daß der Held finanziell Vor-Sorge getragen hat. Wenn die beiden Hauptfiguren dagegen bekräftigen, daß sie eine Firma zur Rettung bzw. zur Verbesserung der Welt gründen wollen, ist das sicherlich eine humoristische Anspielung auf ähnlich plakative Katharsis-Angebote des Genres. Allerdings weiß man auch hier nicht so recht, welche inhaltlichen Konsequenzen diese Vorstellung haben soll. Dagegen bietet das alternative Ende ²⁷ eine glaubwürdigere Version, aus der Unsicherheit über die Zukunft einen neuen Weg einzuschlagen, mit einer Arbeit „doing my part to make the world to a much more beautiful place.“

Der einzige Film des Genres der letzten Jahre, der m.E. so etwas wie einen positiven Grundtenor der allgemeinen menschlichen Sozialentwicklung transportiert, ist der Kastastrophen-Action-Thriller *The Day After Tomorrow* von Roland EMMERICH (2004), der sich mit entsprechenden Szenarios bereits international einen Namen gemacht hat.²⁸ Die Ironie daran ist, daß er diesen positiven Gegenentwurf vor dem Hintergrund einer unvorstellbaren ökologischen Apokalypse inszeniert, die einer gewissen naturwissenschaftlich fundierten Logik folgt, wenn auch die Geschwindigkeit der Ereignisse relativ unrealistisch erscheint und ihre Darstellung erst einmal einer millenaristischen Symbolik folgt, welche sich dem Vorwurf zweckdienlicher Gigantomie nicht entziehen kann.

Die Handlung folgt im wesentlichen einer konsequent weitergedachten globalen Umweltkatastrophe, die ausgehend von der durch Ozonlöcher verursachten Erderwärmung zu erwarten wäre. Dabei fände allerdings bald eine Klimaveränderung statt, die auf lange Sicht eine Temperaturveränderung nach unten begünstigt. Durch das Abschmelzen der nördlichen Polkappen gerate der für ein gemäßigtes Klima zuständige Golfstrom plötzlich zum Stillstand, was wiederum eine neue Eiszeit begünstigt. Damit würden alle Gebiete oberhalb des nördlichen Wendekreises unbewohnbar. Es würde also eine Situation geschaffen, in der ein Großteil der Bewohner der nördlichen Hemisphäre nach Süden auswandern müßte. Der erwartete Massenansturm auf die Grenzen der Länder der sog. Dritten Welt wäre damit historisch gesehen eine potenzierte Umkehrung dessen, was wir im Augenblick erleben bzw. unterstellen.

EMMERICH findet für diese imaginären Vorgänge einige sehr nachhaltige dramatische Darstellungen. Auch hier spiegeln sich etliche Phänomene der realen Welt wieder, die wiederum mit virtuellen Darstellungen aus Film und Literatur vermischt sind. Beispielsweise ist es ein ergreifendes Moment, wenn die Freiheitsstatue im ewigen Eis versinkt; die Szene erinnert dabei unweigerlich an den Film *Planet of the Apes* (1968). Dagegen läßt der Streit im Weißen Haus um die Prioritäten ökologischer und ökonomischer Probleme gleich mehrere Analogien zu: einerseits erinnert er an die Debatten der

²⁷ im Bonusmaterial der deutschen DVD enthalten

²⁸ In der deutschen Produktion *Das Arche Noah Prinzip* (1984) beschäftigt er sich bereits schon einmal mit den möglichen Folgen einer irdischen Öko-Klimakatastrophe; in *Independence Day* (USA 1996) geht es zumindest am Rande um eine allgemeine Verantwortung der Wissenschaft gegenüber interstellaren Problemen.

aktuellen Tagespolitik²⁹, andererseits an historische Überlieferungen wie den Untergang Alt-Mexikos, wenn der letzte Herrscher der Azteken, der Priesterkönig Moctezuma, erst einmal in abwartender Haltung auf die durchaus reale Bedrohung durch die Conquistadores reagierte und dabei so tat, als sei die Gefahr nicht vorhanden oder löse sich durch eine wie auch immer verstandene Schicksalsgläubigkeit von selbst. Immer wieder reagieren auch die Führer der abendländischen Welt mit dieser „Vogel-Strauß-Politik“, d.h. mit Nichtstun und Ignoranz, bevor das Unheil seinen Lauf nimmt.³⁰

Daneben verwendet der Film auch eine Reihe konservativer Leitbilder, wie sie im klassischen Drama zu finden sind. Hier zu nennen sind zum Beispiel der Vater, dessen Versprechen als heilig gilt; eine unverschuldete Familienkrise, welche sich durch aktive Treue und liebevolle Hingabe letztlich zum Guten wendet; und der von persönlichen Rückschlägen gezeichnete Wissenschaftler mit hohem Berufsethos (als Antipode des „mad scientist“), der verzweifelt die Welt zu retten versucht etc.

Natürlich finden sich auch etliche sehr eindrucksvolle Metaphern der westlichen Welt, wie sie besonders in Hollywood prägend sind. Besonders eindrucksvoll sind hier die Szenen, da ein Wirbelsturm die Hollywood-Lettern zerstört, die pathetische „Bring-the-Boys-home“-Polemik³¹ und nicht zuletzt der Augenblick, als es um die Entscheidung geht, welche Bücher die Überlebenden in der Bibliothek der Stadt New York verbrennen können und müssen, wenn sie einerseits überleben und andererseits ihre Kulturerbe behalten wollen. Allerdings stellt sich hier wiederholt die Frage, für wen und was genau es zu erhalten gilt.

Darüber hinaus dienen einige dieser mitunter etwas plumpen symbolischen Anspielungen durchaus einer lobenswerten Katharsis. Gerade hinsichtlich der Hauptprinzipien der Aufklärung stellt der Film überzeugend dar, daß die Antworten auf wenigstens einen Teil unserer Probleme in unserer Kultur fest verankert sind. Erstens ist es z.B. der klassische Underdog, welcher zusammen mit den privilegierten Mitgliedern der Gesellschaft gerettet wird (die Gruppe der in der Bibliothek Eingeschlossenen besteht sonst ausnahmslos aus Akademikern). Der Präsident der USA kommt dagegen in einem Schneesturm um. Hieraus kann man u.a. das Prinzip der **Gleichheit** ableiten, wie es im Film des öfteren zum Tragen kommt.³² Interessant ist auch die Rede des Vizepräsidenten, der offenbar sein „Moctezuma-Syndrom“ überwunden hat und sich aktiv an der Rettung seines Volkes beteiligt. Sein Schlußplädoyer ist eine großartige Ode an die **Brüderlichkeit**, in dem er sich für die solidarische Unterstützung der Dritten Welt bedankt, die so bereitwillig den Menschen aus dem Norden Zuflucht gewährt hat. Die letzte Szene ist vielleicht ein etwas sentimentales, aber durchaus ergreifendes und symbolisch ernst zu nehmendes **Hoffnungsszenario**, wenn die halb im Eis vergrabene **Freiheitsstatue** unter den geretteten Helden einem neuen Sonnenaufgang entgegensieht und ein Kosmonaut (!) von einer Raumstation mit den Worten „So klar war die Luft noch nie!“ das neue Erscheinungsbild der Erde kommentiert.

²⁹ z.B. hinsichtlich des Kyoto-Protokolls der UNFCCC von 1997 (vgl. http://www.bmu.de/de/800/nj/download/b_kioto/)

³⁰ Vom Standpunkt des Bedrohten scheint es dabei erst einmal völlig unerheblich, ob die Gefahr nun von menschlichen Eroberern oder von naturgesetzlichen Phänomenen ausgeht. Wenn man nichts unternimmt oder wie im Falle eines im letzteren Sinne vergleichbaren Phänomens bei der Entdeckung von *The Black Cloud* (Fred HOYLE, 1957) ausschließlich mit einer Nachrichtensperre reagiert, wird die Bedrohung nicht kleiner und ändert das nichts an einer immer vorhandenen Möglichkeit und Notwendigkeit des Handelns.

³¹ Allerdings wandelt sich hier das Bekannte zur Groteske, da der Redner nicht im heimischen Washington sondern in der Botschaft von Ciudad de México sitzt.

³² Diese Überlegung wird auch in der o.a. Debatte im ersten Teil des Films angesprochen, als darüber diskutiert wird, wer gerettet werden kann. Natürlich geht es hier in erster Linie um die Verantwortung gegenüber US-Amerikanern, nicht um Kanadier, Europäer oder Bewohner der sibirischen Taiga.

II. 9. Die neue alte Enterprise – Die Rückkehr in die Vergangenheit der Zukunft

„Die Juden in der Wildnis und auf den Bergesgipfeln sagten: *Hier ist gut sein. Laßt uns Jehovah einen Altar bauen.* Der Römer dagegen brachte [...] jeder neuen Küste, auf die er den Fuß setzte [...], nur seine Kloakenbesessenheit. Er blickte in die Runde in seiner Toga, und er sagte: *Hier ist gut sein. Laßt uns ein Wasserklosett installieren.*“

James JOYCE ¹

Seit den Ereignissen um den 11. September 2001 ² und vor allem seit dem jüngsten Golfkrieg (2003), dem für die westliche und die östliche Welt sehr unterschiedliche (symbolische) Bedeutungen beizumessen ist, befindet sich die Welt auch in einem Wandel der Wahrnehmung. Was sich für die eine Seite als eine vorbeugende Maßnahme gegen Terror und Unterdrückung bzw. eine Verteidigung für Demokratie und Freiheit darstellt, beinhaltet für die andere Seite schlicht einen Invasions- und Vernichtungskrieg. Diese unterschiedliche Einschätzung ist ganz gewiß nicht neu. Blickt man in der Geschichte zurück, haben Besatzungsmächte gleich welcher Art immer schon scheinbar einleuchtende Begründungen gesucht und gefunden, um ihre meist schlecht verhohlenen imperialistischen Interessen moralisch zu rechtfertigen. Bezüglich der Conquistadores in Lateinamerika, die im europäischen Sprachgebrauch immer auch als „Pioniere der Wildnis“ verstanden wurden, ging man beispielsweise von einer notwendigen Missionierung der dortigen Ureinwohner aus, da man sie für unterentwickelte Wilde hielt. Dagegen ist der Schutz des eigenen Reiches ebenfalls ein dehnbarer Begriff, weil er auch dazu dienen kann, so offensichtliche Grausamkeiten und Verbrechen gegen die Menschlichkeit, wie sie z.B. im deutschen Dritten Reich begangen wurden, euphemistisch als Selbstverteidigung zu deklarieren. – Das Dilemma liegt in der historischen Bewertung solcher Vorfälle, die immer auch subjektiv gefärbt sind, da Geschichte im wesentlichen von den Siegern der Konflikte geschrieben wird.

Im Grunde erleben wir nun wiederholt ein solches Dilemma, nur daß es sich diesmal als noch weit schwieriger herausstellt, ein Urteil über die Ereignisse zu fällen, ohne alle Fakten zu kennen. Da wir in einer Informationsgesellschaft leben, in der theoretisch alle Tatsachen zur Kenntnis genommen werden können, neigen wir zu der Annahme, wir wüßten über die Kausalitäten Bescheid. Setzt man einmal voraus, daß wir tatsächlich in den Besitz aller Informationen gelangen können (was mir hinsichtlich ihrer Menge schier unmöglich erscheint; ganz davon abgesehen, daß reine Daten immer auch Desinformationen beinhalten können), so bleibt nach wie vor ungewiß, wie konkrete Informationen im Kontext kulturspezifischer Deutung aufgenommen werden. Die quantitative Sammlung von Daten ist ein technisches Problem, das hauptsächlich mit der Frage nach den potentiellen physischen Speicherkapazitäten zusammenhängt. Ihre qualitative Auswertung ist dagegen ungleich komplizierter und obliegt kultursoziologischen Faktoren, bei denen auch die psychologische Befindlichkeit immer eine Rolle spielt. Welche Bedeutung einer Information beigemessen wird, unterliegt also gewissermaßen einer subjektiven Verständnisorientierung. Außerdem bedeutet der Besitz einer Informationen noch lange nicht, daß sie auch sinnvoll interpretiert werden kann.

Dieses Phänomen kann auch anhand von Filmbildern beobachtet werden, bei denen sich mit jedem neuen Blickwinkel eine andere Bedeutung der Aussage finden läßt. Auch hier ist die Analyse immer eine Frage der Perspektive. Der Unterschied hat etwas mit unserer Wahrnehmung zu tun und dem

¹ James JOYCE: *Ulysses*, S. 184

² Es ist hier die Rede von dem Anschlag auf das World Trade Center in New York.

Kontext, in dem sie präsentiert werden. Was für den einen Betrachter eine harmlose Geschichte darstellt, bedeutet für einen anderen möglicherweise einen symbolisch verstandenen Angriff. Und da solche virtuellen Bilder im wesentlichen mehr denn je unser Weltbild zu prägen imstande sind, erfordern sie auch eine subtilere Handhabung hinsichtlich möglicher Subtexte, die besonders im Zusammenhang mit realen Zeitthemen zwiespältig aufgefaßt werden können. Sieht man sich beispielsweise heute einen Film wie *Independence Day* an, dessen naive Nationalethik bei seinem Erscheinen im Jahre 1996 allenfalls belächelt wurde, so kann dieselbe Darstellung mittlerweile wie ein Programm zur moralischen Vereinnahmung der Weltgesellschaft im Sinne althergebrachter Missionierungsversuche wirken. Ein anderes Beispiel ist die Serie *Star Trek – Deep Space Nine*. Der mehrere Staffeln dauernde Krieg gegen das *Dominion* kann technisch gesehen einerseits als dramaturgischer Kunstgriff gelten, eigentlich voneinander unabhängige virtuelle Geschichten in eine übergeordnete Handlung einzurahmen und die dramatische Spannung aufrechtzuerhalten. Andererseits erleben wir in der realen Welt mittlerweile Konflikte, die sich über einen ähnlich langen Zeitraum ausdehnen, und sich auf die virtuelle Welt des *Gamma-Quadranten* zurückbeziehen lassen. Plötzlich handelt es sich bei den Metaphern nicht mehr nur um eine schlechte dramaturgische Darstellung sondern kann durchaus als Simplifizierung der Wirklichkeit verstanden werden, weil hier ähnliche Bilder produziert werden.³ Es besteht dabei die Gefahr, daß man den konkreten Eindruck gewinnt, daß unter bestimmten Umständen moralische Grundprinzipien und gültige Gesetze außer Kraft gesetzt werden können, was nebenbei sowohl den allgemeinen Erkenntnissen der modernen Zeit als auch den Prämissen des virtuellen *Star-Trek*-Universums deutlich widerspricht.

Das Dilemma der veränderten Rezeption imaginärer Bilder im Zusammenhang mit historischen und gegenwärtigen Erkenntnissen der Zeitläufte muß den Produzenten mehr oder weniger bewußt gewesen sein, als sie eine neue Serie mit dem simplen Namen *Enterprise*⁴ entwarfen, die einerseits wiederum den klassischen Themen der Erforschung fremder Welten, der Identität und Charakterbildung etc. gewidmet ist, andererseits m.E. deutlicher denn je die Probleme unserer Zeit widerspiegelt, die getreu dem *Star-Trek*-Erfinder RODDENBERRY immer schon ein wichtiger Bestandteil der Serie waren.⁵ Dabei schildert bereits der sog. Opening Titel unter Einbeziehung realer Filmarchivaufnahmen ein Zeitalter, indem sich die Menschheit im Aufbruch in ein fernes Weltall befindet und stellt so erneut den Zusammenhang real-historischer Ereignisse und der virtuellen Welt von *Star Trek* her.

Interessanterweise geht dabei der Haupt-Plot nicht weiter in die Zukunft (mit Ausnahmen, wie wir noch sehen werden), sondern reicht zweihundert Jahre zurück in die bisher dargestellte *Star-Trek*-Vergangenheit; sie spielt demnach noch ca. hundert Jahre vor der Originalserie mit *Capt. Kirk* kurz vor der Gründung der *Federation of Planets*.

Man kann an dieser Stelle natürlich einwenden, daß die Utopie *Star Trek* mit der *Voyager* an ihrem Endpunkt angelangt sei und wir in ein vergleichsweise „barbarisches“ Zeitalter zurückkehren; andererseits (so zumindest die offizielle Verlautbarung) fällt es offenbar immer schwerer, eine mögliche Zukunft als glaubwürdig darzustellen, je weiter sie sich von unserer Gegenwart entfernt. Beide Ein-

³ Beispielsweise spiegeln sich in der Manifestation virtueller Feindbilder und besonders in der Reaktion der *Föderation* auf die „interstellare Bedrohung“ durch das *Dominion* Tendenzen wider, die neben einer vergleichbaren Rhetorik ihre Entsprechung im realen Vorgehen der westlichen Welt gegen den sog. „internationalen Terrorismus“ finden.

⁴ Um Verwechslungen mit der Originalserie zu vermeiden, möchte ich noch einmal darauf hinweisen, daß der deutsche Titel *Raumschiff Enterprise* keine Ähnlichkeit mit dem amerikanischen Original hat.

⁵ Vgl. die Interviews mit W. SHATNER, L. NIMOY und D.C. FONTANA in *William Shattners' Star Trek Memories*.

wände erscheinen mir als zutreffend. Merkwürdig ist die Rückwendung von utopischen Zuständen hin zu den Wurzeln der irdischen interstellaren Raumfahrt schon; man könnte sogar im Hinblick auf die gegenwärtigen Ereignisse mißgünstig behaupten, Utopia sei am Ende aller Weisheit und mehr denn je in eine weit entfernte Zukunft gerückt. Allerdings bietet die in der *Enterprise* dargestellte Zeit auch aus dramaturgischer Sicht deutlich mehr realistisches Konfliktpotential als die älteren *Star-Trek*-Serien. Wurden die besonders in *Deep Space Nine* und *Voyager* dargestellten Krisen am Ende immer abstrakter, so beinhalten die Handlungsstränge der *Enterprise* mehr und mehr Konflikte von fast realpolitischer Tragweite, wie ich im folgenden herausstellen werde.

Setzt man die Geburtsstunde der *Föderation* in Beziehung zu den derzeitig sensiblen Verhandlungen im Rahmen internationaler Völkerverständigung, eröffnet sich eine Möglichkeit, warum sich die Produzenten von *Star Trek* für diesen Zeitraum entschieden haben mögen. Besonders hinsichtlich der durchaus nicht unproblematischen Beziehung zwischen Menschen und *Vulkaniern*, diejenigen Protagonisten, die gewöhnlich in *Star Trek* als „Herz“ und „Verstand“ der *Föderation* geschildert werden,⁶ wird wiederholt deutlich, wie schwierig sich die Annäherung verschiedener Kulturen in der Praxis darstellt. Interessanterweise ist hier nicht die (irdische) *Sternenflotte* der politisch und strategisch stärkere Partner, der dem „Anderen“ mit Arroganz begegnet, als handele es sich bei ihm um eine archaische Kultur an der Schwelle zur neuzeitlichen Zivilisation⁷; vielmehr übernehmen die *Vulkanier* diese dramaturgische Funktion. Seit dem *Ersten Kontakt* haben die *Vulkanier* eine Art Patenschaft für die Menschen übernommen und fühlen sich für sie moralisch derart verantwortlich, daß sie die Menschen sogar in ihrer technologischen Weiterentwicklung unter Vorspiegelung althergebrachter Argumente immer wieder behindern (z.B. im Pilotfilm *Broken Bow*). Wie sehr das Verhältnis zwischen Menschen und *Vulkaniern* von tiefem Mißtrauen erfüllt ist, zeigt sich z.B. in der Episode *Breaking the Ice*, wenn der menschliche *Capt. Archer* einen für seinen *vulkanischen* Wissenschaftsoffizier bestimmten privaten Brief kontrollieren läßt, nur weil er kodiert wurde.

Andererseits scheint in der Serie diese so offensichtlich blockierende Funktion der *Vulkanier* durchaus nicht ganz ohne Grund zu sein, wie das unbedachte Verhalten der Menschen, sich überall einzumischen, nicht ganz ohne Ironie präsentiert wird (vgl. z.B. *Dear Doctor*). Das Dilemma besteht vor allem darin, daß es weder eine *Oberste Direktive* oder andere vergleichbare Leitlinien gibt, an die sich der neue Captain halten kann. Die Notwendigkeit solcher Regeln wird jedoch bereits nach wenigen Ausflügen in das Unbekannte offenbar (ebd.).

Allerdings ist es wiederholt eine der Stärken der Serie, verschiedene Umgangsweisen mit Problemen nicht kulturell zu diskriminieren sondern in einer Art bildlichen Diskurs einander gegenüberzustellen und zu verdeutlichen, daß jede Kultur ihre Stärken und Schwächen, jede Handlungsstrategie ihre Berechtigung hat, und daß ein vorbehaltloserer Umgang nur dazu führen kann, daß beide Seiten von einander lernen.⁸

Ein weiterer wesentlicher Aspekt der Serie ist die Beschäftigung mit Terrorismus und Krieg, die in Gestalt des neu eingeführten Volkes der *Suliban* filmisch aufbereitet werden. Dieses Volk besteht zu einem großen Teil aus genetisch veränderten und von einem bisher nicht weiter erläuterten Wesen aus

⁶ Eine der wenigen Ausnahmen bildet die TOS-Ep.13 *Balance of Terror*, in der *Mr. Spock* aufgrund einer vagen Blutsverwandtschaft die latente Kollaboration mit den (feindlichen) *Romulanern* unterstellt wird.

⁷ Vgl. auch die aktuelle Definition der sog. „Zweiten Welt“: http://de.wikipedia.org/wiki/Zweite_Welt

⁸ Vgl. die Unterhaltung der *Vulkanierin T'Pol* und Schiffsarzt *Doktor Phlox* in der Episode *The Andorian Incident*

dem 25. Jahrhundert kontrollierten Soldaten (die sog. *Kabal*), die eine Art *temporalen Krieg* führen, um die Zeitläufte irgendwie zu verändern. Die *Enterprise* wird bereits im Pilotfilm *Broken Bow* in diese Ereignisse verwickelt, in dem ihr Jungfernflug darin besteht, einen von den *Suliban* bedrohten *Klingonen*⁹ in die Heimatwelt zu überführen.

Dieser *temporale Krieg* wird in mehreren Episoden der ersten Staffel wiederholt thematisiert (z.B. in *Cold Front* und *Shockwave*) und kann als eine Art virtueller Weiterentwicklung des drohenden Dritten Weltkrieges begriffen werden. Dieser Konflikt zeigt aber auch, daß eine kategorische Unterscheidung zwischen „Gut“ und „Böse“ – besonders im Hinblick auf US-Präsident BUSH's Darstellung der „evil doers“¹⁰ – viel zu simplifizierend ist, um der Wirklichkeit und ihren realen Gefahren auch nur ansatzweise nahezukommen. Dies zeigt sich besonders plastisch in der Episode *Detained*, die auf einem Gefängnisplaneten spielt, wo eine Gruppe von *Suliban* angeblich nur aus dem einen Grund und „zu ihrem eigenen Schutz“ festgehalten wird, weil sie Angehörige eines Volkes sind, das teilweise in der Terrorgruppe *Kabal* organisiert ist. Die Insassen des Lagers werden dabei auch gefoltert (!) mit dem Hintergrund, etwas über die Aktivitäten dieser Terroristen zu erfahren.

Diese Darstellung bezog sich nach angeblich offiziellen Angaben des Filmstudios direkt auf entsprechende Ereignisse auf Guantanamo Bay (dem US-Militärstützpunkt auf Kuba), als ruchbar wurde, daß man möglicherweise dort auch Menschen mißhandelt hat (was heute eine Tatsache ist).¹¹ Nach dem Bekanntwerden der Folterskandale in Abu Ghureib (Irak) im Mai 2004 steht man nun vor der traurigen Erkenntnis, daß solche Vorfälle auch in der westlichen Welt nicht mehr als einmalig betrachtet werden können und eine gewisse Tradition in der US-amerikanischen Gefängnispraxis haben. Die Mahnung in einer Fernsehserie kann daher als zeitlos verstanden werden. Die Veröffentlichung solcher Ereignisse mag neu sein, deren Existenz mit ähnlichem Bedeutungshintergrund läßt sich jedoch über viele Jahrzehnte hinweg kaum leugnen. In der virtuellen Welt von *Star Trek* setzt sich *Capt. Archer*, der (als aufrechter Amerikaner) wegen eines Mißverständnisses zusammen mit einem Crew-Mitglied auf dem Gefängnisplaneten interniert ist, erfolgreich für die anderen Gefangenen ein, was diese allerdings zu Beginn als ebenso starke Bedrohung empfinden. Hierin äußert sich das Dilemma der kulturellen Vorverurteilung mit deutlich rassistischer Prägung auf beiden Seiten, indem Mißtrauen und Ängste geschürt werden, die nur sehr schwer abzubauen sind.

Das Thema Terrorismus findet noch des öfteren einen Niederschlag in der Serie. In *Desert Crossing*, ist es beispielsweise eine kleine Splittergruppe nomadischer Freiheitskämpfer, die in der Wüste eines Planeten nur für ihre Unabhängigkeit eintreten, von ihrer offensichtlich diktatorischen und repressiven Regierung aber als Terroristen bezeichnet werden.

Hier zeigt sich, wie die Grenzen von Recht und Unrecht, Gewalt und Gegengewalt beständig verschwimmen und meistens im Auge des Betrachters liegen. Dabei stellt sich immer wieder die Frage, ob es überhaupt eine klare Grenze zwischen (gerechtem) „Freiheitskampf“ und (völkerrechtlich illegitimem) „Terrorismus“ gibt. Beide Gruppen benutzen ähnliche Mittel, beide verursachen Tod und Zerstörung. Eine traditionelle Stärke der Serie ist es, diese Problematik nicht nur aufzudecken sondern

⁹ Die Darstellung der *Klingonen* wird hier als äußerst ambivalent dargestellt; das Verhältnis zu den Menschen wird rückblickend zu einer Geschichte jahrhundertelanger Konfrontationen.

¹⁰ Diese Formulierung richtet sich in erster Linie gegen die Organisatoren des Anschlags auf das WTC und wurde von BUSH erstmalig in einer öffentlichen Verlautbarung vom 16. September 2001 so verwendet (Quelle: [CNN](http://www.cnn.com)).

¹¹ Vgl. <http://www.treknews.de/treknews/newspro-treknews/static/106105143152942.php>

auch differenziert zu behandeln, anstatt sie wie in den meisten anderen Hollywood-Filmen zu verteufeln oder, wenn es um die Belange der US-amerikanischen Politik geht, entsprechend zu glorifizieren.¹² Das gelingt der Serie in der Regel auf einem derartig hohen Niveau, daß sie neben dem Unterhaltungswert auch den Intellekt anspricht, was m.E. in den letzten Jahren eher der Ausnahmefall ist.

Daneben finden auch viele hoffnungsfrohe Ansätze ihren Niederschlag in der Serie, z.B. hinsichtlich der langsamen Annäherung zwischen *Vulkaniern* und Menschen, die sich langsam einen gegenseitigen (wenn auch zerbrechlichen) Respekt verdienen; oder aber in den reichhaltigen Erfahrungen, welche die neue alte *Enterprise* auf ihrem Weg durch die Galaxis mit anderen Zivilisationen machen kann und welche die Crew selbst – sozialindividualistisch und erkenntnistheoretisch gesehen – zunehmend reifen lassen. Hierin bekräftigt die Serie ein Bonmot von GOETHE, daß Reisen (auch in das virtuelle „Phantasia“) bilden und helfen kann, daß sich die Menschheit im positiven Sinne weiterentwickelt.

Es scheint sie also dennoch zu geben – die positive Utopie, auch wenn sie gelegentlich ein wenig sentimental daherkommt. Daß man sich dabei alter Vorlagen bedient, um neue Bilder zu entwickeln, läßt auf gewisse Ähnlichkeiten in der Grundstimmung, möglicherweise aber auch auf ähnlich gelagerte Grundprobleme schließen. Wir sollten uns trotz allem bewußt machen, daß Hoffnungslosigkeit und Verzweiflung vielleicht gar nicht angebracht ist. Vielleicht ist die Trauerstimmung unserer Zeit eher als Problem der akademischen Welt einzuordnen, die immer eine Art Schlußstrich unter die Ereignisse zu ziehen bemüht ist. Umberto ECO schreibt zu diesem Phänomen dieser sog. „Tabula Rasa“, daß sie nichts weiter als ein Mythos sei:

„Im 17. Jahrhundert gab es bestimmt mehr Zweifel als heute! Für die europäischen Intellektuellen brachen damals auf astronomischer, mathematischer, chemischer und medizinischer Ebene ganze Welten zusammen. Es ist kein Zufall, daß die Kunst und die Literatur barock wurde, daß die Architekten begannen, Räume und Wände zu bauen, die nicht so aussahen, als ob sie stehenbleiben könnten. Aber es gibt dennoch einen Unterschied zu dem, was uns heute widerfährt: Diese Desillusionierung betraf nur eine kleine Gelehrten- und Intellektuellenklasse. Die Bauern und Priester blieben, ob willentlich oder nicht, in Unkenntnis vom Ausmaß der Schäden, die die Gelehrten in der alten Ordnung angerichtet hatten. Es gab offensichtlich Jahrhunderte, die viel schlechter dran waren als unseres.“¹³

Die künstlerischen Verlautbarungen im Film scheinen mir kein zufälliger Ausguß einer Zeit zu sein, in der viel Hoffnung und soziokulturelle Entwicklung gesät, aber auch viel Verwirrung und Zerstörung gestiftet wurde. Darin ähneln sich die Grundstimmungen der Gründerzeit des Films und des noch jungen Jahrtausends. Nach einhundert Jahren Filmgeschichte sind zwar die sozialen und politischen Zeitthemen grundsätzlich dieselben geblieben, nur daß die Probleme mittlerweile vielfältiger und monströser geworden sind. Dies drückt sich auch in den Stilmitteln des Films aus, dessen technische Möglichkeiten eine vergleichsweise glaubwürdigere Darstellung virtueller Szenarien – besonders hinsichtlich der Science-fiction – zuläßt. Ob Filme im allgemeinen deshalb kritischer mit den dargestellten Themen umgehen, bleibt dennoch fraglich. Hinsichtlich des „Prinzips Hoffnung“ sind die gegenwärtigen Filmemacher den Regisseuren der frühen Filme gegenüber im Nachteil. Diese konnten noch unbefan-

¹² Vgl. hier insbesondere das im „Herzen der Dunkelheit“ spielende Bürgerkriegsdrama *Tears of the Sun* (2003). Besonders bemerkenswert ist hierbei die Abschlußsequenz, als die amerikanische Ärztin sich an der Grenze zu Kamerun zwischen zahlreichen nigerianischen Flüchtlingen mit den Worten einen Weg bahnt: „Laßt mich durch! Ich bin Amerikanerin!“ Auf Geheiß eines amerikanischen Generals werden die Grenzen dann auch sofort geöffnet. In gewisser Weise ist es wohlthuend, wenn andere Filme eine gegenteilige Position beziehen, etwa in *The Mexican* (2001), wenn dieselbe Verlautbarung zu einer negativen Konsequenz führt.

¹³ Umberto ECO: *Für alle Fälle*, in: ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.258f.

gen über technologische und soziologische Themen fabulieren, ohne sich der Kritik auszusetzen, naive und wirklichkeitsfremde Träume auf die Leinwand zu bringen. Verfilmte Geschichten mußten in erster Linie der Unterhaltung dienen; und jedes Filmkunstwerk konnte in gewisser Hinsicht das Etikett „Avantgarde“ für sich beanspruchen. Kunst und Kommerz standen daher weit seltener im Widerspruch, weil das neue Medium Film jedermann faszinierte, ungeachtet der dargebotenen Handlung oder der Glaubwürdigkeit ihrer Darstellung. Heutzutage muß jeder Regisseur nicht nur einem hohen visuellen Anspruch genügen und sich dabei an seinen Vorgängern messen lassen, seine Geschichten müssen darüber hinaus auch kritikfähig bleiben und um die Gunst des Zuschauers buhlen. Durch den allgemeinen Verlust der futuristischen Visionen und weitgehend auch durch das Ausbleiben einer normativen soziokulturellen Wirkung eventueller Dystopie-Szenarien scheinen sich die Filmmacher dieser Tage meist auf oberflächliche und plakative Darstellungen einzulassen, deren Inhalte sich oft auf zusammenhanglose Aneinanderreihungen von Literatur- und Filmzitaten beschränken, ohne die Magie oder die Essenz der Originale zu erreichen. Sowohl Kinofilme als auch Fernsehserien tendieren dazu, vage Andeutung, Selbstzweck (als filmtechnische Effekthascherei oder genußvolle Gewalt-Choreographie) oder ganz und gar auswechselbar zu bleiben bzw. sich als bloße Kolportage einem Massenpublikum anzubiedern.¹⁴

Geben wir uns allerdings nicht der Illusion hin, daß die Welt zu Beginn des 21. Jahrhunderts die vergleichsweise beschauliche Atmosphäre der Gründerzeit des Films – eine Zeit also, die auch vom Untergang einer Epoche geprägt war – nur kopiere. Unsere Welt ist seitdem viel komplexer und gefährlicher geworden, bedenkt man die technologischen Mittel, die uns heute zur Verfügung stehen. Was die filmischen Darstellungen der Pionierzeit betrifft, können sie – um ein Vielfaches potenziert – immer noch als Warnung begriffen werden. Die Menschen zu Beginn des letzten Jahrhunderts hatten keine Vorstellung davon, was sie erwartet. Wir haben ebenso wenig eine Idee davon und können nur darüber spekulieren, wie wir die Welt besser machen können. *Star Trek* scheint uns dabei ein normatives Szenario anzubieten. Inwiefern die Serie diesem Anspruch gerecht werden bzw. den „Ideen von Gewalt und Vernichtung als ästhetische Droge“¹⁵ widerstehen kann, sollen die folgenden Untersuchungen zeigen.

¹⁴ Vgl. hierzu die Ausführungen über die „schlechten Arrangements“ in der Theaterpraxis von Bertold BRECHT in LAZAROWICZ/BALME: *Texte zur Theorie des Theaters*, S. 347f.

¹⁵ M. SALEWSKI: *Zeitgeist und Zeitmachine*, S.25 – Vgl. auch entsprechende Überlegungen bei CARRIÈRE und DELU-MEAU in ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.285

III. Geistesgeschichtliche Interpretationen der TV-Serie *Star Trek*

„... to explore strange, new worlds, to seek out new life, and new civilizations. To boldly go where no one has gone before.“¹

III. 1. Eine *Ilias* im Weltraum

Trotz des abenteuerlichen Aufbruchs zu neuen Welten und der dargestellten Kosmopolitik, trotz der exotischen Kulisse und der technischen Raffinessen besonders in den jüngeren Serien bleibt die Basis von *Star Trek* deutlich erdgebunden. Sie fußt dabei unverkennbar auf den großen Mythen der antiken Menschheitsgeschichte, auf HOMERs *Odyssee* und der *Ilias* sowie auf den *Metamorphosen* des OVID und natürlich der *Heiligen Schrift* des christlich-jüdischen Abendlandes, große Werke der Weltliteratur, die allesamt auch symbolische Schilderungen über den Aufbruch der Menschheit in neue Zeitalter darstellen. Die Art und Weise, wie in *Star Trek* mit diesen mythologischen Dichtungen umgegangen wird, beweist nur zu deutlich die These Victor TURNERS, wie stark der sog. moderne Mensch in den alten Ritualen der Vorzeit verwurzelt ist.²

Beispielsweise begegnen *Capt. Kirk* und seine Mannschaft auf einem weit entfernten Planeten dem *Tempel des Apoll*.³ *Picard* hat nicht zufällig die großen antiken Dichterepen auf seinem Nachttisch liegen und ist darüber hinaus ein passionierter Hobby-Archäologe (vgl. *Captain's Holiday* und *Masks*). Viele Folgen der Serie behandeln Themen von biblischer Symbolkraft (z.B. in: *The Apple*, *Hide and Q* und *Sins of the Fathers*), dabei scheint vor allem der babylonische Turmbau (*Genesis*, Kap.11) ein beliebtes Thema zu sein (vgl. *A Journey to Babel/TOS* und *Babel/DS9*). Die *Metamorphosen* des OVID liefern ebenfalls die Motive für einige Geschichten der Serie, z.B. in der TOS-Episode *Metamorphosis*, in der Figur des „Formwandlers“ *Odo (DS9)* oder der chamäleonartigen Kreatur auf dem Eisplaneten *Rura Penthe* (in: *Star Trek VI*).

Welches Potential die in *Star Trek* mehr oder weniger direkt zitierten mythischen Geschichten tragen, zeigt sich insbesondere in der Episode *Darmok*. Hier begegnet die *Enterprise* einem Schiff der *Tamarianer*, zu deren Volk die *Föderation* bisher kaum Kontakte aufbauen konnte. Dies liegt vor allem daran, daß die Kommunikation bisher immer an den grundverschiedenen sprachlichen Strukturen zweier gegensätzlicher Kulturen scheiterte. Dabei ist das Probleme auch nicht mit dem scheinbar omnipotenten *Universalübersetzer* zu lösen; denn während alle Völker der *Föderation* mehr oder weniger mittels einer abstrakten Sprache kommunizieren, die sich auf das Vokabular von Wörterbüchern stützt, benutzen die *Tamarianer* eine Art symbolische Bildersprache, die mythische Geschichten zur Grundlage nimmt, um gegenwärtige Situationen zu beschreiben. Aber selbst mit der Erkenntnis dieser Sprachstruktur ist das Problem der Verständigung noch lange nicht gelöst. Die Crew der *Enterprise* findet zwar schnell heraus, daß sich die *tamarianische* Sprache auf Mythen bezieht, muß sich jedoch ebenso eingestehen, daß sich deren inhaltliche Bedeutung mangels konkreter Bezugspunkte nicht entschlüsseln läßt. Deshalb kommentiert der Android *Data* das Dilemma entsprechend lakonisch:

„Wir befinden uns praktisch in der Situation, die Grammatik ihrer Sprache zu kennen, aber nicht ihr Vokabular.“⁴

¹ Originaltext des Vorspanns in *Star Trek: The Next Generation*

² In: V. TURNER: *Das Ritual*, S.115f.

³ Originaltitel: *Who Mourns for Adonais*

⁴ Deutscher Synchrontext der TNG-Episode *Darmok*

Um eine Ebene der Verständigung zu erreichen und *Picard* das Verständnis ihrer Sprache näherzubringen, provozieren die *Tamarianer* eine Situation, die oberflächlich gesehen wie eine Kriegserklärung wirkt, welche aber eigentlich nur denen ihrer Mythen entspricht: Sie versetzen *Picard* zusammen mit ihrem Captain auf einen angrenzenden Planeten, damit sie gemeinsam gegen ein unsichtbares Monster kämpfen. In dem Maße, wie *Picard* die Konstellation (zwei einsame Krieger in einer Gefahrensituation) durchschaut, versteht er auch das Ansinnen der *Tamarianer* und ihren Versuch der Kontaktaufnahme. Er beginnt nun seinerseits, das Erlebnis anhand eines irdischen Mythos (dem sumerischen *Gilgamesch-Epos*) zu interpretieren, was wiederum eine teilweise Verständigung durch dieses konkrete Gegenbild ermöglicht. Die Episode endet mit der Einsicht, daß durch eine gewisse Kenntnis der kulturellen Überlieferungen sowohl dem eigenen Selbstverständnis gedient werden könne, als auch die Verständigung mit anderen Zivilisationen prinzipiell vereinfacht werde:

„Durch mehr Vertrautheit mit unserer eigenen Mythologie bekommen wir vielleicht einen Bezug zu ihrer. Der Tamarianer war gewillt, unser aller Leben auszulöschen, nur wegen der Hoffnung auf Kommunikation, Kontakt. Jetzt ist die Tür offen zwischen unseren Völkern. Diese Beziehung bedeutete ihm mehr als sein eigenes Leben.“⁵

Die Aussage dieser und ähnlicher Episoden geht ganz offensichtlich von der Vermutung aus, daß alle weltlichen Kulturen auf ähnliche Wurzeln zurückzuführen sind und es daher so etwas wie eine gemeinschaftliche „Ur-Sprache“ geben könne, die aus grundsätzlichen Symbolen besteht. Diese Vorstellung stützt sich dabei einerseits auf entsprechende Theorien der Anthropologie, anhand derer die Wissenschaft versucht, gewisse Ähnlichkeiten in der kulturellen Entwicklung und Denkungsart verschiedenartiger Zivilisationen vom Altertum bis heute zu erklären.⁶ Andererseits erinnern solche Setzungen an ein Verfahren der Psychoanalyse, wie es insbesondere von Erich FROMM befürwortet wird.⁷ Außerdem bezieht sich *Star Trek* auch auf naturwissenschaftliche Phänomene, wenn in der Serie die von Charles DARWIN ausgehende Theorie *Über die Entstehung der Arten*⁸ benutzt wird, um die relative „Selbstähnlichkeit“ der verschiedenen Spezies im interstellaren Weltraum zu erklären.⁹

Mit diesen Ansätzen unterscheidet sich *Star Trek* formal und inhaltlich deutlich von den übrigen Filmen des Science-fiction-Genres. Zwar beziehen sich auch George LUCAS in *Star Wars* und Stanley KUBRICK in *2001 – A Space Odyssey* auf verschiedene mythologische Inhalte (LUCAS verwendet für seine Geschichte symbolische Analogien aus dem Buddhismus und der japanischen Zen-Tradition; KUBRICK stellt bereits im Titel einen direkten Zusammenhang zwischen einem Astronauten und der sagenhaften Irrfahrt des antiken Helden her). Aber nur *Star Trek* entwickelt eine komplexe und differenzierte Weltanschauung, die als Versuch gewertet werden kann, die verschiedensten philosophischen Strömungen zu vereinen und dennoch ihre unverwechselbaren Eigenheiten hervorzuheben. Interessanterweise stellen dabei die erwähnten Mythen weniger die Essenz der immer noch fiktiven *Star-Trek*-Geschichten dar, und ebenso wenig sind sie als bloße Unterhaltung gedacht. *Star Trek* verwendet diese dem Menschen scheinbar urtümlichen Mythen vielmehr, um sehr reale Themen aus un-

⁵ Ebd.

⁶ Vgl. J. N. POWELL: *Das Tao der Symbole*, S.25ff

⁷ Vgl. E. FROMM: *Das Wesen der symbolischen Sprache*, in: ders.: *Märchen, Mythen, Träume*, S.17ff

⁸ Vgl. C. DARWIN: *On the Origin of Species* (1859)

⁹ Der Begriff der „Selbstähnlichkeit“ wird in mehreren wissenschaftlichen Disziplinen verwendet und bezieht sich unter Vermeidung des Wortes „Identität“ auf die prinzipielle Unveränderlichkeit bestimmter Strukturen (z.B. geometrische Körper, biologische oder soziale Systeme; hier: die grundsätzliche DNA-Struktur der humanoiden Spezies des *Star-Trek*-Universums). – Das Motiv der evolutionsbedingten, gemeinsamen Herkunft der verschiedenen Rassen des Universums wird in mehreren *Star Trek*-Episoden thematisiert: z.B. in *The Chase* (TNG) und *Distant Origin* (STV).

serem gegenwärtigen Alltag zu verbildlichen, ähnlich – und dies mag hinsichtlich der kaum verborgenen atheistisch-rationalen Philosophie der Serie verwundern – wie die Funktion der zahlreichen Gleichnisse des *Neuen Testaments* in der *Bibel*. In Bezugnahme auf eines der Hauptmotive in *Star Trek* schreibt RICHARDS:

„Die Geschichte der Trennung und Reintegration ist nur eine von vielen wiederkehrenden Geschichten in *Star Trek*, die die Serie nicht deshalb benötigt, weil sie realistisch wäre, sondern weil sie einige unserer grundlegendsten Werte bestätigt.“¹⁰

Auch in der hier konzipierten Darstellung des Kosmos unterscheiden sich die *Star-Trek*-Filme von anderen Filmen des Genres. Das *Star-Trek*-Universum ist kein unbewohnter Ort, der Weltraum ist vielmehr überall mit Leben gefüllt und steht damit im krassen Gegensatz zu einer „realeren“ Darstellung des Kosmos, wie er in KUBRICKs *Space Odyssey* oder dem halbdokumentarischen Astronautenabenteuer wie *Apollo 13* geschildert wird.¹¹ Auch wenn die Aliens in *Star Trek* nicht immer friedliche Absichten verfolgen, so stellt der Weltraum keineswegs eine größere Bedrohung dar als unser Heimatplanet Erde. *Star Trek* beschäftigt sich weder mit der Frage nach der Existenz außerirdischen Lebens, noch geht es hintergründig darum, wie sich die Menschheit vor einer eventuellen Bedrohung aus dem All schützen kann. Andere Filme des Genres wie *Alien* (1979), *Lifeforce* (1985) oder *Species* (1995) scheinen das „Fremde“ deutlicher (im Sinne einer symbolisch verstandenen Darstellung des Unbekannten) stilisiert zu haben, *Star Trek* setzt sich dagegen vielmehr mit der Tatsache und dem Problem kompatiblen Lebens im Universums auseinander, das niemals als selbstverständlich betrachtet wird. Hinter allem Forschungsdrang verbirgt sich die feste Überzeugung einer Gesellschaft, von Anderen, besonders von Fremden etwas lernen zu können. Mit dieser eher auf Neugier denn auf Furcht vor dem Erstkontakt mit fremden Spezies beruhenden Weltsicht ist *Star Trek* allenfalls der verhältnismäßig unbekümmerten Aussage der Science-fiction von Steven SPIELBERG (*E.T.* und – unter Vorbehalt – *The Close Encounters of the Third Kind*) und besonders einem der Klassiker des Genres, *The Day the Earth Stood Still*, verwandt.¹²

Besonders in der immer wiederkehrenden Darstellung eines drohenden oder akuten Völkermordes wird in *Star Trek* ein sehr brisantes Thema der Menschheitsgeschichte problematisiert, das so vielleicht einem allgemeinen Publikum zugänglicher gemacht wird, als dies im Rahmen eines wissenschaftlichen Diskurses über Ethik der Fall wäre. Außerdem unterstreicht die Serie mit dieser dramaturgischen Umsetzung immer auch die Aktualität solcher Ereignisse, denen meistens eine vergleichbar groteske Weltanschauung oder obskure Konfliktsituation zugrundeliegt. Wenn zum Beispiel in der TOS-Episode *Let That Be Your Last Battlefield* die letzten beiden Überlebenden zweier verfeindeter Völker, deren hauptsächlichiger Gegensatz in der Verteilung ihrer Hautfarbe besteht, ihr Dasein nur noch dem gegenseitigen Haß und der endgültigen Vernichtung widmen, so ist das auch ein Symbol für die ideologische Verblendung einer Gesellschaft, der mit keinem sinnvollen Argument mehr begegnet werden kann. Vor diesem Hintergrund wird eine eventuelle Schuldfrage (im Sinne einer Kausalität von Ursache und Wirkung) ebenso ad absurdum geführt wie ein irgendwie verstandenes Recht auf Vergeltung.

¹⁰ In: T. RICHARDS: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*, S.122f.

¹¹ RICHARDS bezeichnet deshalb *Star Trek* in Bezug auf KUBRICKs Film als eine Art „Ilias im Weltraum“. (in: T. RICHARDS: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*, S.21)

¹² Mit ihrer auf die Erforschung des Unbekannten ausgerichteten Philosophie orientiert sich *Star Trek* fernerhin deutlich an den „Urahnen“ des Genres, besonders an den Romanen von J. VERNE und H. G. WELLS.

In *The Next Generation* erhält das Thema noch eine andere Dimension, wenn hier die Bedrohung durch die *Borg* auf eine kulturelle Zerstörung der Erde zielt. Streng genommen geht es dabei zwar nicht um Völkermord, da die *Borg* ihre Widersacher nicht unbedingt töten sondern „assimilieren“, um sich auf diesem Weg deren technologische Fähigkeiten anzueignen. Das Problem der Rezeption dieser gesellschaftlichen Bedrohung besteht allerdings in der Nähe zu entsprechenden Invasionsvorstellungen der klassischen Science-fiction aus den 1950er Jahren, wenn die Außerirdischen in der Form der „Körperfresser“ dargestellt werden. Allerdings geht es bei *Star Trek* auch weniger um die einseitige Bedrohung durch das „Fremde“ als vielmehr um die Reaktion einer „beunruhigten“ Gemeinschaft, die durch das Unbekannte aus dem Gleichgewicht gebracht wird.¹³ Bemerkenswert ist allerdings die potentielle Kulturkritik, die sich hinter solchen Bildern verbirgt, daß bereits die bloße Vereinnahmung fremder Zivilisationen, ihrer Kultur oder Gebiete (als sog. „Kulturimperialismus“) eine Form kulturell verstandenen Genozids (zumindest deren Vorstufe) sein kann, denn nach einer solchen Assimilation hat das betreffende Volk als lebendige Kultur im wesentlichen aufgehört zu existieren.¹⁴

Noch eindeutiger bezieht *Star Trek* eine moralische Position, wenn es bei einem derartigen Vernichtungskampf um die Erhebung von obskuren Machtansprüchen (wie z.B. im *Khitomer*-Massaker durch die *Romulaner*; das Eingreifen der *Sternenflotte* zugunsten der Opfer führt interessanterweise zu einem Friedensvertrag zwischen der *Föderation* und dem *klingsonischen Imperium*) oder um offensichtliche Expansionsbestrebungen einer faschistoiden Gesellschaft (wie bei den *Cardassianern* in Bezug auf den Planeten *Bajor*) geht. Ein besonders obskurer Fall von Genozid wird durch den einzigen *Überlebenden auf Rana 4* (*The Survivors/TNG*) begangen, der Kraft seiner Gedanken ein ganzes Volk vernichtet.

Manchmal wird das Thema auch entsprechend variiert, wenn es einer von der Vernichtung bedrohten Spezies gelingt, während seines zivilisatorisch verstandenen Überlebenskampfes Verbündete zu finden. Plötzlich nehmen dann die vormaligen Opfer das Recht für sich in Anspruch, ihre Peiniger rücksichtslos auszurotten (z.B. in der VOY-Episode *Alliances*).

Das Motiv der Rache wird in *Star Trek* oftmals zum Anlaß genommen, um derartige Phänomene glaubwürdig darzustellen und ihnen einen individuell motivierten Charakterzug zu verleihen. Dabei zitieren die Autoren mehr oder weniger direkt entsprechende literarische Vorbilder. Wenn der genetische Übermensch *Khan Singh* aus *Star Trek II* ein den *Klingonen* zugeschriebenes Bonmot zitiert:

„Die Rache ist ein Gericht, das am besten kalt serviert wird ...“¹⁵,

so ist das einerseits eine indirekte Anspielung auf MELVILLEs *Moby Dick* (1851), ein Buch, das m.E. wie kein anderes das Phänomen der religiös verbrämten Rachsucht und ihre unvermeidlichen Konsequenzen thematisiert hat und neben anderen berühmten Büchern der Weltliteratur des öfteren in den spärlich bestückten Bücherregalen der Raumschiffe wiederzufinden ist (z.B. bei dem bereits erwähn-

¹³ Vgl. entsprechende Ausführungen im [Kapitel III.4.3](#); Das Thema wird dann noch einmal in Gestalt der *Xindi* in der jüngsten *Star Trek*-Serie *Enterprise* variiert. Vgl. [Kapitel III.5.3](#)

¹⁴ Dieser Zusammenhang wird besonders in der *Voyager*-Serie deutlich, wenn vorzugsweise die Assimilation dritter Zivilisationen behandelt wird.

¹⁵ Dieses Zitat ist auch ein gutes Beispiel für die Vermischung virtueller und realer Phänomene, da es mittlerweile auch in internationalen Zitatensammlungen als „klingsonisches Sprichwort“ geführt wird (zuletzt so zitiert im Vorspann zu Quentin TARANTINOs *Kill Bill - Volume 1*). Dabei stellt noch nicht einmal eine entsprechende Figur den Zusammenhang her. Das Zitat wird der virtuellen Welt der *Klingonen* nur durch einen anderen virtuellen Charakter zugeschrieben.

ten *Khan Singh* in *Star Trek II* oder in *Capt. Picards Quartier* auf der *Enterprise-D*). Andererseits stellt das neben der Liebe wohl nachhaltigste menschliche Motiv der Rache wiederholt einen Zusammenhang mit den alten mythologischen Überlieferungen der Menschheitsgeschichte dar. Beispielsweise war der Krieg um den antiken Stadtstaat Troja ursprünglich von der Rachsucht eines Ehemannes motiviert, dem die Frau weggenommen wurde. Der Verlauf des Krieges und seine Folgen waren daneben immer wieder von Ereignissen bestimmt, in denen verletzter Stolz und erlittener Verlust im Zusammenhang mit religiösen Heilslehren starke Antriebsgründe für unvorstellbare Grausamkeiten und Zerstörungen geliefert haben.¹⁶

Auch wenn RICHARDS einwendet, daß die Reisen der *Sternenflotten*-Raumschiffe im eigentlichen Sinne keine „Odyssee“ darstellen,¹⁷ so befindet sich die Crew doch permanent auf dem Weg durch unerforschtes Gelände, daß sich auch hier entsprechende symbolische Vergleiche anbieten. Dabei unterliegen die Mannschaftsmitglieder ebenso der beständigen Gefahr des drohenden Todes durch ominöse Mächte oder Naturgewalten (z.B. wenn eines der Schiffe von unbekanntem Spezies bedroht wird oder in eine „Raumanomalie“ gerät) wie der Macht der Verführung durch „Sirenen“ (z.B. in: *That Which Survives/Gefährliche Planetengirls* und *Hide and Q/Rikers Versuchung*). Allerdings befindet sich lediglich die Crew der *Voyager* auf einer sprichwörtlichen Odyssee, nachdem *The Caretaker* sie in den sog. *Delta-Quadranten* entführt hat.

Darüber hinaus begegnen wir in *Star Trek* noch einem anderen Phänomen der Kulturgeschichte, das sich einer ungebrochenen Beliebtheit auf den Theaterbühnen seit nunmehr 400 Jahren und neuerdings auch im Film erfreut. Ich spreche hier von dem Vermächtnis William SHAKESPEARES, dessen Werke in *Star Trek* nicht nur einen dramaturgischen Widerhall finden,¹⁸ sondern auch regelmäßig von den Figuren selbst genüßlich seziiert werden. Beispielsweise läßt Captain Kirk in *The Conscience of the King* im Rahmen eines intergalaktischen kulturellen Austauschprogramms (!) *Macbeth* aufführen, und die TNG-Episode *The Defector* beginnt mit einer Szene aus *Heinrich V*. Insbesondere war ein geflügeltes Wort aus dem Monolog *Hamlets* (III/1) die Vorlage für den Titel des sechsten Spielfilms *The Undiscovered Country*.¹⁹ Diese direkte Bezugnahme mag einerseits damit zusammenhängen, daß der „intergalaktische Quotenbarde“²⁰ wie kein anderer Autor die Schwächen und Stärken des Menschen beispielhaft beschrieben hat. Andererseits lebt gerade die Dramaturgie seiner Stücke von den konfliktreichen Kontakten grundverschiedener Figuren, wie sie in *Star Trek* sowohl auf individueller Ebene als auch in der Auseinandersetzung mit anderen Kulturen beständig zum Ausdruck kommen.

¹⁶ Von diesen antiken Überlieferungen lassen sich möglicherweise auch einige diffuse Überzeugungen ableiten, welche zu den kulturell geprägten Religionskriegen der Neuzeit geführt haben, hier zu nennen sind besonders die christlichen Kreuzzüge und der islamische Dschihad. Diese Vermutung liegt vor allem deswegen nahe, da der sog. trojanische Krieg angeblich nicht nur mit ausdrücklicher Unterstützung sondern auch mit reger Beteiligung der Götter geführt wurde.

¹⁷ T. RICHARDS: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*, S.21

¹⁸ Die Verwendung der Dramen Shakespeares in Science-fiction-Filmen ist nicht neu, wie das Beispiel *Forbidden Planet* zeigt, das inhaltlich im wesentlichen auf der Tragikomödie *The Tempest* beruht (vgl. [Kapitel II.2](#)).

¹⁹ Hier begegnen wir erneut dem Phänomen, daß Realität und Fiktion miteinander auf die merkwürdigste Art und Weise vermischt werden, indem mancher Jugendliche ernsthaft davon überzeugt zu sein scheint, SHAKESPEARE sei ein Vertreter der *klionischen* Literatur. Diese Kuriosität gründet sich möglicherweise auf die Worte des *Klioniengenerals Chang* in dem zuletzt genannten Film, der einige Sätze aus *Richard III* mit den Worten zitiert: „Shakespeare entfaltet erst dann seine Größe, wenn Sie ihn im klionischen Original lesen.“ (ebd.)

²⁰ Zit. nach: Jacqueline de GIACOMO in: HELLMAN/KLEIN [Hrsg.]: »Unendliche Weiten ...«, S.112 So gesehen kann die Person SHAKESPEARE auch als „Meta-Individuum“ verstanden werden, was durch die historische Tatsache bekräftigt wird, daß viele der ihm zugeschriebenen Werke möglicherweise gar nicht aus seiner Feder stammen.

III. 2. *Star Trek* im Spiegel der Aufklärung

„Wir hegen keinen Zweifel – und darin liegt unser *petition principii* –, daß die Freiheit in der Gesellschaft vom aufklärenden Denken unabtrennbar ist. Jedoch glauben wir, genauso deutlich erkannt zu haben, daß der Begriff eben dieses Denkens, nicht weniger als die konkreten historischen Formen, die Institutionen der Gesellschaft, in die es verflochten ist, schon den Keim zu jenem Rückschritt enthalten, der heute überall sich ereignet. Nimmt Aufklärung die Reflexion auf dieses rückläufige Moment nicht in sich auf, so besiegelt sie ihr eigenes Schicksal.“¹

Der zentrale Ansatz der *Star Trek*-Philosophie ist jedoch nicht nur in den alten Sagen und Mythen der Menschheitsgeschichte zu suchen, deren Zusammenhänge trotz allem immer vage bleiben. *Star Trek* postuliert eine konkrete philosophische Weltanschauung und erklärt sich damit zum direkten Erbwalter der sog. „Aufklärung“.

Dies ist ein weiterer wesentlicher Aspekt, in dem *Star Trek* sich ganz eindeutig von anderen „Weltraumwestern“ unterscheidet. Die Serie beruht auf einer atheistic Weltanschauung. Die Frage nach einer göttlichen Vorsehung (vgl. *Star Wars*) oder gar die Existenz von „übernatürlichen“ Wesen (vgl. *Dune*) spielen dabei nur eine untergeordnete Rolle. Meistens stellen sich eventuelle Götter als Maschinen (z.B. in *The Apple*) oder höher entwickelte Lebensformen (z.B. in *Justice*) heraus. Zwar kann man *Q* durchaus als gottähnliches Wesen betrachten, und der *Kahless* in der *klingsonischen* Mythologie ist sicherlich göttlichen Ursprungs, aber ersterer ist trotz aller Macht immer noch ein verletzbares Wesen (vgl. *Deja Q*) und letzterer erscheint in allen Episoden zusammengenommen nur zweimal, und dann auch nur als projiziertes Trugbild (in *The Savage Curtain*) und als geklonte Kopie (in *Rightful Heir*).

Die nicht immer streng atheistic „Religion“ der *Klionsen* läßt sich zumindest als eine Variante des „Deismus“ begreifen, wie er besonders von VOLTAIRE befürwortet wird, eine Auffassung, wonach Gott die Welt zwar erschaffen hat, aber keinen weiteren Einfluß mehr auf sie ausübt.² In der DS9-Episode *You are Cordially Invited* wird während einer *klingsonischen* Hochzeitszeremonie die Schöpfungsgeschichte derart interpretiert, daß die Götter nach der Erschaffung „zweier sich liebender Herzen“, deren gebündelte Stärke der ihren plötzlich überlegen war, vor dieser neuen Macht kapitulieren mußten und sogar daran zugrunde gingen.

Lediglich die *bajoranischen Propheten* (vgl. *Deep Space Nine*) stellen eine Besonderheit in diesem Universum dar. Sie erscheinen nie in einer klar definierten körperlichen Gestalt, nur als eine Art Manifestation der Gedanken. Allerdings wird seit Beginn des DS9-Pilotfilms *The Emissary* offengelassen, ob diese *Propheten* nun wirklich übernatürliche Gottheiten darstellen oder – wie die Vertreter der *Föderation* auf DS9 glauben – nicht-lineare „Wurmlochwesen“ aus einer anderen Dimension, die sich wie die „Götter“ der *Edo* in *Justice* entschlossen haben, den *Bajoranern* eine spirituelle Führung anzubieten. In diesem Zusammenhang ist die Wirkungsweise der von ihnen gesandten magisch-mystischen *Drehkörper* (als *Tears of the Prophets*) zwar kaum rational erklärbar, was aber dennoch nicht ausschließt, daß sie nicht doch auf einem natürlichen Phänomen beruht. Die Charakterisierung in der letzten Staffel von *Deep Space Nine* legt jedoch nahe, daß die *Propheten* tatsächlich als höher entwickelte Lebensformen begriffen werden können, wenn sie sich auch jeder biologischen Kategorisierung entziehen. Damit steht diese Darstellung in der Tradition des „lebendigen“ Ozeans auf *Solaris*

¹ Zit. aus der Vorrede in: HORKHEIMER/ADORNO: *Dialektik der Aufklärung*, S.3

² Vgl. VOLTAIRE: *Dictionnaire Philosophique Portatif*, S.48ff

als eine den Menschen unverständliche Manifestierung intelligenten Lebens oder aber der Besucher aus *The Day the Earth Stood Still* als Träger einer interstellaren Verantwortung – beides Themen, wie sie in *Star Trek* immer wieder aufgegriffen werden.³

In der für das *Star-Trek*-Universum eigentlich atypischen Kulturschilderung der *Bajoraner* kann fernerhin eine Reminiszenz an die Hochkulturen des asiatischen Kontinents gesehen werden: so erinnern die *bajoranischen* Religionsführer, die sich weitgehend in Klöstern aufhalten, deutlich an die tibetisch-buddhistischen Mönche, und die *bajoranischen* Namen sind nach dem Vorbild z.B. der japanischen Kultur organisiert (zuerst wird der Familienname, dann der Eigenname genannt). Mit der Konstituierung einer Hochkultur, welche in eine strenge religiöse Glaubensgemeinschaft eingebettet ist, wendet sich *Star Trek* möglicherweise auch gegen die Vorstellung der abendländischen Welt, daß der Fortschritt ausschließlich in der Negierung mythologischer Grundsätze gesehen werden muß. Schließlich kann das ursprüngliche Programm der Aufklärung als „Entzauberung der Welt“ u.U. auch als Rückschritt verstanden werden.⁴ Gerade das Konzept des „sense of wonder“, das den Science-fiction notwendigerweise zu eigen ist, weist möglicherweise auf eine entsprechende Akzentuierung hin.

Abgesehen davon stützen sich die Geschichten in *Star Trek* immer wieder auf die Prinzipien der abendländischen Aufklärung, wonach das Postulat der Vernunft ein wesentliches Merkmal für die Entwicklung einer Zivilisation darstellt, mit VOLTAIREs Worten:

„L'homme prudent fait lui-même son destin. *Nullum numen abest, si sit prudentia, sed te nos facimus, fortuna, deam, caeloque locamus.*“ („Der kluge Mann schafft sich selber sein Schicksal. Hätte man Verstand, brauchte man keine Gottheit; so aber macht man dich, Schicksal, zur himmlischen Göttin.“)⁵

In der Welt von *Star Trek* wird der Mensch als vernünftiges und autonomes Wesen beschrieben, das wißbegierig und unermüdlich seine Umwelt erforscht. Er ist mit seinem Verhalten und den Ergebnissen seiner Taten in erster Linie sich selbst verantwortlich. Keiner der Besatzungsmitglieder entzieht sich jemals der Verantwortung gegenüber ethischen Normen oder gegenüber den Gesetzen der *Föderation*. Die in *Star Trek* geschilderte Welt ist deswegen nicht perfekt, wie wir noch sehen werden, aber sie ist auf dem Wege zu Perfektion (im Sinne einer „Perfektibilität“) und „Humanität“⁶ (in gewisser Hinsicht in diesem Zusammenhang ein kurioser Ausdruck, der von anderen Spezies in der Serie auch entsprechend oft kritisiert wird). Damit befindet sich die *Föderation* in direkter Tradition der von KANT in seiner *Kritik der praktischen Vernunft* formulierten Losung *Sapere aude*: „Habe Mut, dich deines eigenen Verstandes zu bedienen ...“⁷

Aber auch andere Philosophen mögen für die Philosophie bei *Star Trek* Pate gestanden haben. Interessanterweise erinnern die Lehren, die der *vulkanische* Philosoph *Surak* seinem Volk unterbreitet, zwangsläufig an die großen Werke der griechisch-römischen Antike. Wenn *Spock* die philosophischen Ideale seines Volkes beschreibt, verwendet er auffallend häufig Begriffe wie „Logik“ und „Vernunft über die sinnlichen Triebe“, während *McCoy* sich immer wieder über seine „stoizistische Gelassenheit“ beschwert. Dies sind alles Formulierungen, die ebenso gut aus der *Menon* von PLATON, der

³ Beispielsweise erleben wir solche Manifestierungen wiederholt in der Darstellung der *Gründer* des *Dominions* in *DS9* (vgl. die Doppelerpisode *The Search*) oder in der Figur des *Fürsorgers* im *Voyager*-Piloten (vgl. *The Caretaker*)

⁴ Vgl. HORKHEIMER/ADORNO: *Dialektik der Aufklärung*, S.9ff

⁵ In: VOLTAIRE: *20 Articles du Dictionnaire Philosophique Portatif*, S.44f.

⁶ Vgl. die Ausführungen HERDERs und LESSINGs in: I. KANT u.a.: *Was ist Aufklärung?* S.38 und S.43

⁷ Zit. nach: I. KANT u.a.: *Was ist Aufklärung?* S.9

Nikomachischen Ethik des ARISTOTELES oder den Schriften des Philosophen-Kaisers MARC AU-REL entstammen könnten. Auffallend wird der Bezug zur antiken Geistesgeschichte auch in den Figuren der *Romulaner*, die Vulkan verlassen, um auf den Zwillingenplaneten *Romulus* und *Remus* (!) ein Sternenimperium zu errichten, das wiederum starke strukturelle Ähnlichkeiten mit der Römischen Republik vor 2000 Jahren aufweist: z.B. besteht die Regierung aus einem „Senat“ mit einem ihm vorstehenden „Imperator“, das Parlamentsgebäude hat die Form des Capitols und die militärischen Ränge sind nach Diensträngen der römisch-imperialen Armee gegliedert (vgl. *Star Trek X*).

Ohnehin ähneln die Reisen des *Raumschiff Enterprise* einem permanenten Kampf gegen die Unwissenheit, indem der Crew immer wieder deutlich gemacht wird, daß sie in gewisser Weise eigentlich immer noch „Höhlenmenschen“ sind; der „Aufbruch ins Licht“ hat dabei nicht nur symbolische Bedeutung. In vielen Episoden wird das sog. „Höhlengleichnis“ von PLATON⁸ auch direkt thematisiert, beispielsweise wenn fremde Spezies unter Vorspiegelung falscher Tatsachen in Höhlen leben müssen, weil die Lebensbedingungen außerhalb angeblich unerträglich sind (z.B. die *Ocampa* im VOY-Piloten *The Caretaker* oder die Überlebenden einer menschlichen Kolonie in der ENT-Episode *Terra Nova*). Manchmal werden die Helden auch Opfer irgendwelcher Schattenspiele, deren Natur sie mißdeuten (z.B. in der DS9-Episode *Heart of Stone* und in der ENT-Episode *Strange New World*). Allerdings kann eine solcher Ort auch als Schutz verstanden werden (z.B. in der TNG-Episode *Homeward*, in der DS9-Episode *Blaze of Glory* oder der VOY-Episode *Parturition*). Daneben sind Höhlen natürlich immer auch eine Quelle kultureller Überlieferungen (z.B. in der TNG-Episode *Time's Arrow*). In der DS9-Episode *The Assignment* werden die widerspenstigen *Pah-Geister* (als mythologisches Gegenbild zu den *Propheten*) auch in eine Höhle verbannt (ebd.).

Symbolisch gesehen sind besonders diejenigen Episoden interessant, in denen sich eine der Figuren in zwei verschiedene Charaktere aufspaltet. Wenn beispielsweise *Capt. Kirk* durch einen *Transporterunfall* in einen willenslosen „Gutmenschen“ und sein aggressives Pendant zweigeteilt wird (in *The Enemy Within*) oder wenn *Capt. Picard* einem Klon gegenübersteht, der eine alternative Persönlichkeitsentwicklung darstellt und überdies extrem lichtempfindlich ist (in: *Star Trek X*), so erinnert das an das Bonmot von GOETHE: „Wo viel Licht ist, ist starker Schatten.“⁹ Daß nicht immer eindeutig festzustellen ist, wer sich innerhalb oder außerhalb der Höhle bzw. genau dazwischen (PLATONS „Schattenmacher“) befindet, zeigt die TOS-Episode *Platon's Stepchildren*, in der das Thema „Höhlengleichnis“ quasi noch einmal kontrapunktisch variiert wird. Hier ist es die „perfekte“ Gesellschaft, die sich als „unterbelichtet“ herausstellt (ebd.).

Thomas MORE formulierte die Prinzipien einer idealen Gesellschaft etwa folgendermaßen: Die Gesellschaftsordnung sei vernunftgeleitet, die Bewohner lassen sich nicht durch religiöse oder politische Vorgaben in ihrem Urteilungsvermögen einschränken, sie denken und handeln autonom. Eines der wichtigsten Prinzipien sei die Toleranz gegenüber Andersdenkenden; Anfeindungen aus religiösen, kulturellen oder ethnischen Gründen führen nur zu Unrecht und Gewalt. Außerdem sei das Privateigentum abzuschaffen, um soziale Gerechtigkeit und Gleichheit zu etablieren.¹⁰ In gewisser Weise ist die Welt von *Star Trek* die Reinkarnation der Insel *Utopia* im Kosmos. Indem sie in die „unendlichen Weiten des Universums“ vorstößt, versucht die *Sternenflotte* die Ideale der Aufklärung in die Tat um-

⁸ Vgl. PLATON: *Der Staat*, S.226ff

⁹ Johann Wolfgang GOETHE: *Götz von Berlichingen*, 1. Akt, 3. Szene

¹⁰ T. MORUS: *Utopia*; vgl. auch: HELLMANN: »Sie müssen lernen, das Unerwartete zu erwarten.« in: ders.: »Unendliche Weiten ...«, S.92f.

zusetzen. Auch wenn in der Serie immer wieder Menschen „in Erfüllung ihrer Pflicht“ getötet werden, ist jedes einzelne Leben wichtig und kostbar. Einer der Grundsätze der *Föderation* lautet:

„... daß niemand unter gar keinen Umständen das Recht hat, die Freiheit eines Individuums einzuschränken.“¹¹

Für das Postulat der Freiheit und Unabhängigkeit des Individuums sprechen beispielsweise die Arbeitsmoral, wonach jeder nur das tut, was er am besten kann bzw. tun möchte (auf den Raumschiffen der *Föderation* befinden sich natürlich nur hochqualifizierte Personen), sowie (als äußeres Anzeichen) die luxuriösen Apartments der Besatzung seit der TNG-Serie.

Dennoch bedeutet das Leben auf einem Raumschiff der *Sternenflotte* auch Einschränkungen. Merkwürdigerweise kommt kaum ein Mitglied der Besatzungen aller Schiffe, von der *Enterprise* bis zur *Voyager*, und ebenso wenig die Crew von *Deep Space Nine*, aus einer intakten Familie oder führt im Laufe der Serie eine langjährige Beziehung. In der Originalserie gibt es auch keine Kinder, die dauerhaft auf der *Enterprise* wohnen. Es macht den Eindruck, als gebe es hinsichtlich der Familienplanung eine strikte Arbeitsteilung zwischen den Forschern und den Kolonisten, die natürlich auch eine Rolle in der Serie spielen. Offensichtlich schließen die Gefahr bei der Erkundung des Unbekannten und die für die Arbeit erforderliche Konzentration ein Privatleben wenigstens zu einem Teil aus. Wie problematisch sich eine eventuelle Verknüpfung darstellt, zeigt das Beispiel des technischen Offiziers von *DS9* (vgl. *Whispers/dt.: O'Briens Identität*).

Der bedächtige *Captain Picard* – und nicht der draufgängerische *Kirk* – scheint hinsichtlich des oben skizzierten Menschenbildes einen Idealtypus darzustellen. So kann man seine Worte in *Star Trek VIII* durchaus als eine Art Credo der Idee von *Star Trek* begreifen:

„Im 24. Jahrhundert gibt es kein Geld. [...] Der Erwerb von Reichtum ist nicht mehr die treibende Kraft in unserem Leben. Wir arbeiten, um uns selbst zu verbessern und den Rest der Menschheit.“¹²

Die Reise in die „unendlichen Weiten des Universums, wo noch nie zuvor ein Mensch gewesen ist ...“, beinhaltet also auch die Erforschung des Mikrokosmos im Innern. Eine Vielzahl der *Star Trek*-Folgen beschäftigt sich mit wortwörtlichen Grenzerfahrungen in beiderlei Hinsicht.

Dennoch ist auch *Picard* nicht gefeit gegen die verborgenen Schattenseiten des „Höhlenmenschen“. Kurz nachdem er das oben beschriebene Weltbild seiner Zivilisation skizziert hat, schlägt er in rasender Wut auf zwei Mitglieder des *Borg-Kollektivs* ein und muß sich von einer Frau aus dem 21. Jahrhundert sagen lassen, daß er, wie *Captain Ahab* in *Moby Dick*, von einer sinnlosen Rachsucht besessen sei.¹³ Der Film zeigt, wie kritisch *Star Trek* mit den Idealen einer hoch zivilisierten Gesellschaft umgeht. Sie macht fernerhin deutlich, daß jedes noch so hoch entwickelte System gegen Störungen von innen und außen anfällig bleibt. Es besteht kein Zweifel, trotz aller Toleranz und Aufgeschlossenheit gegenüber neuen Welten gibt es auch in *Star Trek* das „signifikante Andere“, gegen das man sich hin und wieder zur Wehr setzen oder zumindest abgrenzen muß, um das eigene System vor Auflösung zu bewahren.¹⁴

¹¹ Zit. nach: T. RICHARDS: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*, S.91

¹² Deutsche Synchronfassung des Spielfilms *Star Trek - Der erste Kontakt*

¹³ Vgl. H. MELVILLE: *Moby Dick*

¹⁴ Vgl. BERGER/LUCKMANN: *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit*, S.161

Ein anderes, weniger auffälliges Beispiel zur Belegung dieser relativen „Rückständigkeit“ ist das Vorhandensein *Neutraler Zonen* (als sog. „Pufferzone“) zwischen den Imperien, ohne deren schützende Abgrenzungsfunktion offenbar auch die Welt von *Star Trek* nicht auskommt.¹⁵ Es ist bemerkenswert, daß die Erfinder von *Star Trek* gar nicht erst versuchen, dieses Phänomen zu leugnen und die Idee einer heilen Welt gegen alle Erkenntnis aufrecht zu erhalten. Deswegen bekräftigen viele Episoden auch das Vorhandensein von emotional bedingter Ablehnung bis hin zu tätlichen Anfeindungen, sowie eine Reihe von Vorurteilen, die denen unserer Welt durchaus ähnlich sind. Beispielsweise gibt es in jeder Folge ein mehr oder weniger klar definiertes Feindbild. Das Bemerkenswerte daran ist nur der flexiblere Umgang mit diesem Phänomen. Am Beispiel der *Klingonen* kann man beobachten, wie aus ehemaligen Widersachern langsam Verbündete werden, welche die Welt der *Föderation* überaus bereichern (vgl. die TOS-Episode *Day of the Dove* und *Star Trek VI*; ein *Klingone* ist sogar Mitglied der TNG-Brückenbesatzung). Denn genau darum geht es in *Star Trek*: in das Unbekannte vorzustoßen, entsprechende Risiken auf sich zu nehmen und trotz möglicher Fehlschläge immer wieder ein „bejahendes Verhältnis zueinander“¹⁶ aufzubauen.

Die Welt, wie sie in *Star Trek* beschrieben wird, mag ein idealisiertes, mythologisches Kunstprodukt sein, das sicher nicht einer totalitären Philosophie entbehrt und auch ansonsten etliche Mängel in der Gesellschaftsstruktur aufweist (z.B. in der vordergründigen Militärlhierarchie der *Sternenflotte*). Indem die Serie ein utopistisches Weltbild einer idealischen Gesellschaft propagiert, ist sie zwar nicht ganz frei von missionarischem Eifer, unterscheidet sich aber deutlich von entsprechenden pseudomystischen Konzepten, die im Genre oft ihren Niederschlag finden. Ein gewisser Bruch mit den bisherigen humanistischen Vorstellungen zeichnet sich lediglich in einigen Episoden von *Deep Space Nine* und in der bisher jüngsten Serie *Enterprise* ab, wobei man einräumen muß, daß hier womöglich Zeitthemen dramaturgisch ausgewertet werden, die sich so alles andere als utopisch darstellen. Besonders hier zeigt sich möglicherweise, wie problematisch eine etwaige Umsetzung der Forderung von HORKHEIMER und ADORNO hinsichtlich eines Utopie-Konzeptes sein kann, die „Reflexion auf rückläufige Momente“ in sich aufzunehmen¹⁷, und daß eine wortwörtliche Anwendung dieser Forderung im Rahmen der „Wissenschaftsdichtung“ potentiell dazu beitragen kann, das „Prinzip Hoffnung“ zu demontieren.¹⁸ Wie die Idee von der *Obersten Direktive* zeigt, geht die Serie allerdings in der Regel sehr subtil und selbstkritisch mit solchen Themen um. Und gerade darum ist *Star Trek* vermutlich auch so langlebig und „faszinierend“.

¹⁵ Vgl. Sternenkarte im [Anhang](#), S.III

¹⁶ Vgl. F. TÖNNIES: *Gemeinschaft und Gesellschaft*, S.159ff

¹⁷ Vgl. HORKHEIMER/ADORNO: *Dialektik der Aufklärung*, S.3

¹⁸ Aus gegebenem Anlaß widme ich deshalb speziell der zuletzt gedrehten Staffel der Serie *Enterprise* ein eigenes Unterkapitel (vgl. [Kapitel III.5](#)).

III. 3. Die *United Federation of Planets* und ihre Prinzipien

„The Prime Directive mandates that Starfleet personnel and spacecraft are prohibited from interfering in the normal development of any society, and that any starfleet vessel or crew member is expendable to prevent violation of this rule.“

STARFLEET: General Order #1 ¹

„Tolerance is a necessity for all times and all races. [...] Das heißt nicht, daß ich auch billige, was ich dulde. Alle unsere Streitigkeiten sind aber daraus entstanden, daß einer dem anderen seine Meinung aufzwingen will.“

Mahatma GANDHI ²

III. 3. 1. Die Institutionen der *Föderation*

An dieser Stelle bleibt nun zu überprüfen, in wieweit sich die Grundgedanken der Aufklärung in der gesellschaftlichen Konstruktion des *Star Trek*-Universums nachweisen lassen, insbesondere was seine hier präsentierten sozialen Einrichtungen und ihre politischen Gesetze betrifft. Ich möchte hier zuerst einmal nur die *Föderation* problematisieren, weil sie einerseits am deutlichsten das „Eigene“ – die geistesgeschichtliche Tradition des Abendlandes – repräsentiert ³ und weil andererseits hier die meisten Geschichten der „Space Ilias“, konkretisiert in der Entwicklung ihrer Protagonisten, ihren Ausgang nehmen. Die philosophischen Weltbilder und ihre gesellschaftlichen Manifestationen der „anderen“ Bewohner des *Star Trek*-Universums behandle ich deshalb in einem gesonderten Abschnitt.⁴

Zuerst einmal ist die zentrale Institution der *Föderation* (welche wie bereits erwähnt im wesentlichen den Strukturen der UNO entspricht) der *Föderationsrat* mit einem gewählten Präsidenten an der Spitze. Da allerdings die wenigstens Episoden auf der Erde spielen, erfährt man über seine ausdrückliche Funktionsweise nur selten etwas. Die Informationen aus über 500 Stunden Filmmaterial beschränken sich vielmehr darauf, daß sie eine Art Bundesregierung sei, die sich aus den Vertretern aller Mitgliedstaaten (ca. 150 Planetensysteme) der *Föderation* zusammensetze, daß sich ihr Sitz in San Francisco und das Büro des Präsidenten in Paris befinde.⁵ Außerdem erfahren wir, daß seine Verfassung auf einem Dokument beruhe, daß im Jahre 2161 (zum 100. Jahrestag des *First Contact* mit einer außerirdischen Spezies, den *Vulkaniern*) niedergeschrieben worden sei und im wesentlichen auf den demokratischen Richtlinien eines modernen republikanischen Staates basiere:

„... outlining the framework by which the Federation is governed for the mutual benefit and protection of member planets and individual citizens. Among the assurances of individual civil liberties contained in the Constitution is the *Seventh Guarantee*, protecting citizens against self-incrimination.“ ⁶

¹ Zit. nach OKUDA/MIREK: *Star Trek Encyclopedia*, S.261

² So gefunden bei <http://www.zitate.de> (Stand: 9/2004)

³ Dies ist schon allein daran zu erkennen, daß das *Star Trek*-Universum vorrangig aus der Sicht von *Föderationsmitgliedern* geschildert wird.

⁴ Vgl. **Kapitel VI** *Star Trek und die Phänomenologie des Fremden*

⁵ Vgl. OKUDA/MIREK: *The Star Trek Encyclopedia*, S.98 und S.358

⁶ OKUDA/MIREK: *The Star Trek Encyclopedia*, S.57; das angesprochene Gesetz zum „Schutz vor Selbstbelastung“ wird in der TNG-Episode *The Drumhead* thematisiert, wenn *Picard* sich wegen angeblicher Befehlsverweigerung vor Gericht zu verantworten hat.

Die zentrale Institution der *Föderation* (wie auch des gesamten *Star Trek*-Universums) ist jedoch *Starfleet*, eine nach dem Vorbild der Marine organisierte⁷ „Sternenflotte“. Dies überrascht insofern, da sich in ihr eine militärische Einrichtung als **die** tragende Stütze eines humanistischen Weltsystems präsentiert, ja mehr noch, die *Sternenflotte* steht bei allen Operationen der *Föderation* eigentlich eindeutig im Mittelpunkt. Zwar wird in der TNG-Episode *The Perfect Mate* dargelegt, daß alle Personen⁸ an Bord eines Raumschiffes der *Sternenflotte* nicht außerhalb der grundlegenden Gesetze der *Föderation* stehen und deren Verfassungsrechte garantieren müssen, diese *Sternenflotte* selbst untersteht jedoch einem eigenen Kommando, mit einer speziellen Hierarchie und eigenen Gesetzen, die folgerichtig eben auch keiner Zivilgerichtsbarkeit unterstellt sind. Da die Serie kaum Bezug zu rein zivilen Gesetzen der *Föderation* nimmt, beziehe ich mich im folgenden auf die Vorschriften der *Sternenflotte*, welche im *Star Trek*-Jargon als *Direktiven* bezeichnet werden (was ja in gewisser Weise bereits eine Relativierung bedeutet). Der Mangel außermilitärischer Alternativen in einer Utopie mag erst einmal als Manko erscheinen; wie ich jedoch darstellen will, sind die meisten dieser Richtlinien von einem derart hohen Ethos geprägt, daß sie auch als zivile Leitlinien im Sinne einer normativen Gesetzgebung gesehen werden können (vergleichbar mit entsprechenden religiösen Leitsätzen, die auch nicht zwangsläufig an die Ausübung der betreffenden Religion gebunden sein müssen⁹).

III. 3. 2. Die *Oberste Direktive*

Eines der wichtigsten Gesetz der *Sternenflotte* der *Föderation* betrifft deshalb auch eine allgemeine Norm beim Umgang mit anderen Spezies der Galaxis. Dieses Prinzip untersagt allen Mitgliedern der *Föderation* bei Strafe, sich in die natürliche Entwicklung fremder Gesellschaften einzumischen bzw. eine Verletzung dieser Regel zu verhindern.¹⁰ RODDENBERRY war sich bei der Erschaffung von *Star Trek* offenbar nur zu bewußt, daß die Entdeckungsfahrten unserer Geschichte häufig kaum mehr waren als ein Vorwand für Eroberung und Unterwerfung der betreffenden Völker. Selbst wenn eine entsprechende Absicht zu Beginn gar nicht intendiert wurde, war das Resultat dasselbe. Nach eigenen Angaben verfolgte er mit der Aufstellung dieser *Obersten Direktive* die Absicht, zu verhindern, daß die *Föderation* symbolisch noch einmal die Azteken auslösche.¹¹ Diese Überzeugung schlägt sich auch im Kinofilm *Star Trek – Insurrection* nieder, indem *Picard* einem derart bedrohten Volk erklärt:

„... eines der dunkelsten Kapitel in der Geschichte meiner Welt war die gewaltsame Umsiedlung einer kleinen Gruppe von Menschen, um die Ansprüche einer größeren zu befriedigen. Ich hatte gehofft, daß wir aus unseren Fehlern gelernt hätten, aber bei einigen ist das wohl nicht so.“¹²

In der fiktiven Handlungsgeschichte der Serie wird die Erschaffung der Regel in Zusammenhang mit ähnlichen Ereignissen gebracht. In *A Piece of the Action* stoßen *Kirk* und seine Mannschaft auf einen Planeten, dessen katastrophale Zustände infolge eines früheren Erstkontakts denen im Chicago der 1920er Jahre gleichen; und die im deutschen Fernsehen wegen der betreffenden Thematik nie gesen-

⁷ Vgl. ALTMAN/GROSS: *Captain's Logbuch*, S.11

⁸ Es ist dort weder nur von zivilen *Föderations*mitgliedern noch von „militärischem Personal“ die Rede.

⁹ Beispielsweise ist hier der christliche Leitsatz „Liebe Deinen Nächsten wie Dich selbst!“ zu nennen, der in der rationalen Sprache der Aufklärung auch heißen könnte: „Tue nichts, das Du nicht willst, daß es Dir selbst angetan werde.“

¹⁰ Vgl. OKUDA/MIREK: *The Star Trek Encyclopedia*, S.261

¹¹ Vgl. WHITFIELD/RODDENBERRY: *The Making of Star Trek*, S.20

¹² Deutsche Synchronfassung von *Star Trek – Der Aufstand*

dele Episode *Patterns of Force*¹³ behandelt eine eigentlich friedliche Kultur, die unter der Führung eines *Föderationshistorikers* ein Nazi-Regime errichtet hat.

Es spricht allerdings für den Realismus einer fiktiven Welt wie *Star Trek*, daß sie eine solche Regel nicht kritiklos thematisiert, steht sie doch im allzu offensichtlichen Widerspruch zu anderen Idealen der *Föderation*, besonders im Hinblick auf ihren Forschungsauftrag. Auch politisch gesehen stellt sich das Gesetz immer wieder als sehr problematisch heraus (z.B. greift die *Föderation* nicht ein, als die *Cardassianische Union* auf *Bajor* ein Terror-Regime errichtet¹⁴), ganz zu schweigen von der humanitären Verantwortung, welche die *Föderation* postuliert und die *Captains* der *Sternenflotte* immer wieder in Gewissensnöte bringt.¹⁵ Allein *Kirk*, das Vorbild aller *Sternenflotten*-Offiziere, hat nach Aussage eines Beamten der *Temporalen Ermittlung* die *Oberste Direktive* unzählige Male gebrochen.¹⁶

Wie deutlich beispielsweise der Forschungsauftrag der *Sternenflotte* im Widerspruch zur *Obersten Direktive* steht, zeigt die TNG-Episode *Who Watches the Watchers*. Hier beobachten Wissenschaftler hinter einem sog. *Tarnschild*¹⁷, der die Beobachter vor den Einheimischen verbirgt, die Entwicklung einer vorindustriellen Gesellschaft der *Mintakaner*. Plötzlich versagt durch einen Energieunfall der Schild und die Forscher werden für die *Mintakaner* sichtbar. Bei dem Unfall wird auch ein *Mintakaner* verletzt, den *Dr. Crusher* auf der *Enterprise* behandelt. Unglücklicherweise erwacht der *Mintakaner* vorzeitig aus seiner Narkose, und von der Technik der *Föderation*, die ihm vollkommen unbekannt ist, irritiert, hält er die Forscher für göttliche Wesen. Nach der Rückkehr auf seinen Planeten erzählt er allen Bewohnern, er habe einen Gott namens *Der Picard* gesehen und sei von ihm auf wundersame Weise geheilt worden. Die Situation wird noch problematischer, als die *Mintakaner* einen verwundeten Forscher finden und ihn gefangennehmen, ja sogar planen, ihn zu töten, weil sie glauben, damit ihrem neuen Gott zu gefallen. Schließlich muß *Picard* selbst sich als verwundbarer Mensch den *Mintakanern* zu erkennen geben und riskiert sein Leben, um den Schaden wenigstens zu begrenzen. Der ungewollte Erstkontakt ist zustande gekommen, und die *Oberste Direktive* wurde in jeder Hinsicht verletzt. *Picard* und seiner Crew bleibt nur zu hoffen, daß die eigentlichen sehr rational veranlagten *Mintakaner* die vernünftigen Argumente nicht im Nachhinein mythologisieren.

Diese Episode zeigt sehr anschaulich eines der größten ethnologischen Mißverständnisse seit den Zeiten des KOLUMBUS und illustriert nebenbei ein Phänomen, das sich eigentlich auf ein rein physikalisches Prinzip bezieht und in *Star Trek* als *Heisenbergsche Unschärferelation* bezeichnet wird.¹⁸

¹³ Vgl. PEINKOFER/RAUM-DEINZER: *Das große Star Trek Buch*, S.16 und S.36

¹⁴ Vgl. [Anhang](#)

¹⁵ In der TNG-Episode *Pen Pals* wird die *Enterprise* mit einer Kultur konfrontiert, die ohne ihr Eingreifen einer Umweltkatastrophe zum Opfer fallen würde.

¹⁶ Vgl. *Trial and Tribble-ations* (DS9). Die *Behörde für Temporale Ermittlung* ist eine Abteilung der *Sternenflotte*, die sich mit Zeitreisen befaßt, die spätestens seit *Star Trek IV* technisch prinzipiell möglich sind und die Handhabung der *Obersten Direktive* natürlich dementsprechend verkomplizieren. Die Beamten erwähnen, daß sich *Kirk* allein in diesem Zusammenhang 17mal gegen die *Oberste Direktive* vergangen habe.

¹⁷ Ein *Tarnschild* ist ein Energieschirmgenerator, der dazu dient, Objekte unsichtbar zu machen oder die *holographische* Projektion eines anderen Gegenstandes zu erzeugen. Die meisten dieser Vorrichtungen verbrauchen sehr viel Energie. Die *klingonischen* und *romulanischen Sternenschiffe* benutzen sie auch als Strategiemittel, was der *Föderation* in einem Vertrag verboten wurde. Dessen ungeachtet erinnert die Vorrichtung bei jeder Verwendung deutlich an die Tarnkappe des *Alberich* im *Nibelungenlied*.

¹⁸ Vgl. L. M. KRAUSS: *Die Physik von Star Trek*, S.94

RICHARDS stellt dieses auf soziologische Phänomene bezogene Prinzip folgendermaßen dar:

„... daß ein Beobachter immer Einfluß auf das nimmt, was er beobachtet. Selbst ein versteckter Beobachter verursacht eine Störung.“¹⁹

Auch wenn man einwenden kann, daß die Beeinflussung nicht in jedem Falle so gravierend sein muß, ist es doch unrealistisch zu glauben, man könne jeden noch so kleinen Einfluß auf ein anderes System vermeiden. Eine „sichere“ Entfernung ist kaum denkbar in einem Universum, in dem auch die entferntesten Vorgänge weitreichende Konsequenzen nach sich ziehen. Auch ein Beobachter wird Teil des Systems, das er nur zu beobachten beabsichtigt. RICHARDS schreibt:

„Ein Beobachter kann niemals neutral sein. Ein Beobachter ist notwendigerweise auch ein Beteiligter.“²⁰

Ich möchte hinzufügen, daß selbst ein Forscherteam, das die konkrete Beobachtung (und damit eigentlich jeden möglichen Erstkontakt mit fremden Spezies) weitgehend zu vermeiden sucht, dennoch Störungen der verschiedensten Art hervorrufen kann, weil sich nicht jedes Phänomen einem Forscher im *Star Trek*-Universum sofort als Lebewesen offeriert. Die Beobachtungssituation wäre also schon zustande gekommen, ohne daß sich der Betreffende dessen bewußt war.

Es gibt allerdings eine ganze Reihe von Situationen in *Star Trek*, in denen sich die *Oberste Direktive* als sinnvolle und moralisch vertretbare Handhabe erweist und damit ganz im Sinne ihres Erfinders steht. Beispielsweise wird die Crew der *Voyager* in der Doppel-Episode *Year of Hell* mit einer Spezies konfrontiert, die das Problem der vierten Dimension gelöst hat und über eine Strahlen-Technologie verfügt, mittels derer die Zeitlinie verändert werden kann. Obwohl die Fremden der *Voyager*-Crew anbieten, sie mittels dieser Technologie nach Hause in den *Alpha-Quadranten* zurückzubringen, lehnen die Offiziere letztendlich ein Bündnis mit den *Krenim* ab, weil dies die Vernichtung ganzer Welten beinhalten würde. Statt dessen provozieren sie einen fatalen Konflikt mit einem Gegner, welcher der *Voyager* technologisch in jeder Weise überlegen ist. Einem ähnlichen Motiv begegnen wir in *The Void*, wenn aus denselben Gründen eine Allianz zerbricht. – Mit dieser hier exemplarisch dargestellten moralischen Unnachgiebigkeit, welche für die VOY-Serie durchaus als maßgebend gelten kann, ist *Captain Janeway* im übrigen die einzige der *Sternenflottencaptains*, die die *Oberste Direktive* jemals über die Unversehrtheit ihres Schiffes und dessen Besatzung gestellt hat.

In einer anderen *Voyager*-Episode wird die Beobachtungssituation aus *Who Watches the Watchers* umgekehrt. Hier sind es die Vertreter der *Sternenflotte*, welche eine zweifelhafte *Scientific Method* über sich ergehen lassen müssen, indem sie als Laborratten für die Wissenschaftler einer anderen Spezies dienen sollen. Davon abgesehen, daß der Einsatz der Mittel deutlich aggressiver erscheint (die *Voyager*-Besatzung muß unerträgliche Malträtierungen, gentechnische Experimente sowie zahlreiche tödliche „Unfälle“ über sich ergehen lassen), versuchen diese Wissenschaftler nach ihrer Entdeckung durch die Crew der *Voyager* interessanterweise, ihr Vorgehen mit ähnlichen Argumenten zu begründen, wie sie normalerweise die *Sternenflotte* bei der Erforschung eines neuen Terrains benutzt: um wichtige wissenschaftliche Erkenntnisse zur Erhaltung ihrer Spezies zu sammeln und sich weiterzuentwickeln (vgl. *Scientific Method*).

¹⁹ In: RICHARDS: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*, S.26

²⁰ Ebd.

Auch im neunten Kinofilm *Star Trek - Insurrection* wird die Crew der *Enterprise* erneut mit der Hauptdirektive der *Sternenflotte* konfrontiert, indem Vertreter der *Föderation* mit ihrem Bündnispartner, den *Son'a*, unter dem Deckmantel der wissenschaftlichen Forschung dabei sind, das Ökosystem einer ganzen Welt einschließlich ihrer Bewohner zu vernichten. Um der *Obersten Direktive* Geltung zu verschaffen bricht *Picard* ironischerweise die Regel, als er erkennen muß, daß er mit den Mitteln der Demokratie nichts mehr ausrichten kann; denn seine Interpretation der *Obersten Direktive* besteht darin, sich zugunsten der bedrohten *Ba'ku* tätlich einzumischen, um eine weit größere Störung zu verhindern. Erschwerend kommt hier noch hinzu, daß die Fortführung und der Erfolg des Experiments möglicherweise den Lebewesen der gesamten Galaxis zum Vorteil gereichen könnte – allerdings mit dem Risiko, dabei eine ganze Spezies auszurotten. Die Allianz zwischen der *Föderation* und den *Son'a* erscheint schon allein deshalb zweifelhaft, weil die *Son'a* beinahe in jeder Hinsicht gegen die Normen der *Föderation* verstoßen.²¹ Als dann auch noch akut wird, daß die *Son'a* mit den *Ba'ku* verwandt sind und mit ihrem Vorgehen einen „Bruderkrieg“ forcieren, ist ein Verstoß gegen die *Oberste Direktive* eigentlich offensichtlich.

Bezeichnenderweise beginnt der Film mit einer bildlichen Schilderung der *Ba'ku*-Welt: spielende Kinder auf einer blühenden Wiese, friedlich grasende Tiere auf der Weide, singende Menschen bei der Arbeit, eine kleine verträumte Marktsiedlung und ein funkelnder See am Fuße einer atemberaubend schönen Bergkulisse – man möchte meinen, man erblicke ein realisiertes *Utopia*, das versunkene *Atlantis* oder werde zurück in den *Garten Eden* versetzt. Diesem Paradies wird die Technologie der *Föderation* und der *Son'a* gegenübergestellt, die wie in *Who Watches the Watchers* in einer Felswand und hinter einem Kraftfeld verborgen diese sogenannte „primitive“ Kultur beobachten. Auch hier gibt es eine technische Panne, die allerdings von dem beschädigten Androiden *Data* mutwillig verursacht wird und die Beobachter für die Observierten sichtbar macht. Wie zweifelhaft die *Oberste Direktive* hinsichtlich dieser ethnologisch verbrämten Vorgehensweise gewertet werden muß, zeigt sich, als der herbeigeeilte *Picard* in dieser fatalen Situation zu vermitteln versucht, indem er die Hauptdirektive als „strikte Politik der Nichteinmischung in andere Kulturen“ zu erklären versucht, und eine *Ba'ku*-Frau ihm antwortet: „Offensichtlich verbietet diese Direktive nicht das Ausspionieren anderer Kulturen.“²²

Plötzlich stellen sich die *Ba'ku* alles andere als „primitiv“ heraus: sie sind eine hochzivilisierte Gesellschaft mit immensem technologischen Wissen und Fertigkeiten, die sich nur dazu entschlossen haben, (ganz im Sinne ROUSSEAU) im Einklang mit der Natur zu leben:

„Noch mehr Fragen? Immerzu der Forscher! Wenn Sie lange genug hierbleiben, wird sich das ändern. Sie werden aufhören, darüber nachzudenken, was gestern war, aufhören für morgen zu planen. [...] Hatten Sie schon mal das Gefühl einen perfekten Moment zu erleben? Als wäre die Zeit stehen geblieben? Und fast Ihr ganzes Leben fände in diesem Moment statt? [...] Nichts ist komplizierter als die Wahrnehmung. Sie erforschen das Universum. Wir haben herausgefunden, daß ein einziger Augenblick ein komplettes Universum sein kann: voller mächtiger Kräfte! Den meisten Menschen ist das Jetzt gar nicht bewußt, sie nehmen es nicht wahr. Wir brauchten Jahrhunderte, um zu lernen, daß man keine Jahrhunderte braucht, um zu lernen.“²³

²¹ Beispielsweise experimentieren sie mit einer im Hoheitsgebiet der *Föderation* verbotenen Gentechnologie, halten sich eine fremde Spezies als „Arbeiterklasse“ und benutzen auf ihren Raumschiffen *Subraumwaffen*, deren Verwendung wegen des erhöhten Risikos, *Subraumspalten* (unkontrollierbare Risse im Raum-Zeit-Kontinuum) zu verursachen, auf der interstellaren Konferenz auf *Khitomer* (vgl. [Anhang](#)) allen Großmächten im Quadranten untersagt wurde.

²² Vgl. *Star Trek IX*

²³ Aus: *Star Trek IX*; Text der deutschen Synchronfassung

Wie problematisch sich eine solche ideale Weltanschauung in Verbindung mit einer absolut pazifistischen Haltung in einem Universum darstellt, das vorzugsweise von fortschrittsgläubigen, aggressiven Völkern bewohnt ist, zeigt sich, als sich der Konflikt zuspitzt, und die *Ba'ku* gezwungen werden, ihren Lebensstil und ihre Welt zu verteidigen:

„Was für eine Möglichkeit haben wir, uns zu verteidigen? In dem Augenblick, in dem wir eine Waffe ergreifen, werden wir so wie sie. Das wäre ein Verlust unserer Identität.“²⁴

In welchem Ausmaß auch die ethischen Prinzipien der *Föderation* und insbesondere die *Oberste Direktive* in Krisenzeiten bedroht sind, zeigt sich im Verlaufe der Handlung, indem sich nach und nach herausstellt, warum die *Föderation* mit den vergleichsweise rücksichtslosen *Son'a* ein nicht nur militärisches Bündnis eingegangen sind: Die *Son'a* sind eine starke Macht im *Quadranten*, von der zumindest potentiell eine Bedrohung ausgeht. Außerdem beinhaltet das gemeinsame Experiment eine Absorbierung bestimmter Strahlen, die von den Ringen des *Ba'ku*-Planeten ausgehen und eine Art Verjüngungseffekt auf deren Bewohner auslösen. Da der Planet zum Hoheitsgebiet der *Föderation* gehört, die entsprechende Technologie zur Ausbeutung dieses „Jungbrunnens“ aber nur den *Son'a* bekannt ist, kommt es zu dieser fatalen Allianz, die somit nicht nur eine strategische, sondern auch mystische Dimension erhält. Der *Son'a*-Führer *Ru'afu* bringt denn auch das Dilemma der Verantwortlichen in der *Sternenflotte* auf den Punkt:

„Schaun Sie in den Spiegel, Admiral! Die Föderation ist alt. In den vergangenen zwei Jahren wurde sie von jeder bedeutenden Macht im Quadranten herausgefordert: von den Borg, den Cardassianern, dem Dominion. Sie alle nehmen den Geruch des Todes der Föderation wahr. Deswegen haben Sie unser Angebot angenommen. Und es verschafft ihrer geliebten Föderation neues Leben! Wie wichtig ist Ihnen das, Admiral?“²⁵

Wiederum ist es *Picard*, der dem schwankenden Admiral der *Sternenflotte* die ethische Dimension des Problems darlegt und ihn darauf hinweist, daß er im Begriff ist, „das Wohl von Vielen über das Wohl von Wenigen“ (ein Bonmot aus *Star Trek II*) zu stellen und damit alle Normen und Werte der *Föderation* im Sinne einer „Staatsräson“ zu negieren:

„Wieviele Menschen sind nötig, Admiral, bevor aus Recht Unrecht wird? Tausend? Fünfzigtausend? Eine Million?“²⁶

Die Beispiele zeigen, daß – will man den Forschungsdrang nicht gänzlich unterbinden – eine vernünftige Anwendung der *Obersten Direktive* eigentlich nur in einer verhältnismäßigen Schadensbegrenzung bestehen kann, wie sie in der Regel von den Captains der *Sternenflotte* auch verstanden wird. In vielen Fällen erweist sich die *Oberste Direktive* ohnehin nicht als sonderlich wirkungsvolles Mittel, die „natürliche Entwicklung“ fremder Welten zu gewährleisten, wenn man bedenkt, daß das *Star Trek*-Universum seit der Originalserie immer mehr von *intergalaktischen Imperien* bevölkert ist, die einen vergleichbaren technologischen Entwicklungsstatus und demnach auch ein entsprechendes wie auch immer geartetes Expansionsstreben aufweisen. In der Auseinandersetzung mit ihnen werden natürlich auch etwaige Missionen der *Föderation* deutlich beschränkt. Und gerade weil die Motive dieser ver-

²⁴ Worte eines *Ba'ku*-Führers aus *Star Trek IX*. Interessanterweise sind es die Vertreter der militärischen *Sternenflotte* in Gestalt von *Captain Picard* und seiner Crew, welche den Kampf gegen die Invasoren aufnehmen – eine Darstellung, welche die Ambivalenz solcher Interventionen unterstreicht, indem sie unweigerlich auch an entsprechend proklamierte Aktionen der US-amerikanischen Streitkräfte in Korea, in Vietnam oder derzeit im Irak erinnert.

²⁵ Aus: *Star Trek IX*; Text der deutschen Synchronfassung

²⁶ Ebd.

schiedenen Spezies so unterschiedlich sind,²⁷ ist eine eher differenzierte und subtilere Vorgehensweise vonnöten, als die *Oberste Direktive* sie anbietet. Außerdem scheint die Regel völlig „irrelevant“ (um einen Ausdruck der *Borg* zu verwenden), wenn die *Föderation* mit Mächten konfrontiert wird, die ihr technisch und/oder soziologisch weit überlegen sind. Das beinahe allmächtige Wesen *Q*, das seit dem TNG-Pilotfilm *Encounters at Farpoint* auch in den anderen Serienablegern präsent ist,²⁸ steht dabei für die Inkarnation des individuellen Gestaltwillens, während die *Borg* die soziologische Form perfektioniert haben und deswegen die größte Bedrohung der *Föderation* schlechthin darstellen.²⁹

III. 3. 3. Das Menschenbild der *Föderation*

„Die zentrale Erfahrung der heutigen Weltraumfahrt ist die Einsamkeit“, schreibt RICHARDS in seiner Diskurs über *Star Trek – Die Philosophie eines Universums*.³⁰ Die heutigen Raumschiffe fliegen zu leeren Orten, wo unsere Astronauten in völliger Verlassenheit und auf sich selbst gestellt sind. KUBRICK beschreibt diese Welt als einen Ort voller Geheimnisse und voller Gefahren, verbunden mit einem Gefühl der Verlorenheit. Die Astronauten im semi-dokumentarischen Film *Apollo 13* geraten in eine sprichwörtliche *Space Odyssee*, als die Raumkapsel auf dem Weg zum Mond außer Kontrolle gerät. Nur eine hauchdünne und brüchige Nabelschnur verbindet die Kapsel noch mit der Erde. Offensichtlich hatte ARISTOTELES recht, als er den Menschen als ζῶον πολιτικόν, als „gesellschaftliches Wesen“ beschrieb. Wie die Erfahrungen vieler Reisender zeigen, verliert ein Mensch, der von seinem Umfeld getrennt wird, sehr bald den Boden unter seinen Füßen und läuft zunehmend Gefahr, völlig zu vereinsamen und seinen Platz in der Welt – seine Identität – zu verlieren.³¹ *Star Trek* hat daher ein sehr soziales Universum erschaffen, indem der Reisende in der Begleitung einer vielköpfigen Crew in das Unbekannte vorstößt, die ihm das Gefühl der Geborgenheit und heimischen Ordnung vermittelt. Dennoch geht es in den meisten Episoden in erster Linie um die fundamentalen Fragen der menschlichen Identität.

Dies kommt schon allein dadurch zum Ausdruck, daß sich auf jedem Schiff der Serien immer mindestens ein Fremder befindet, der sich bereits äußerlich von den anderen unterscheidet, ganz im Sinne der soziologischen Theorie, daß die „signifikanten Anderen im Leben des Einzelnen die Starbesetzung im Spiel um seine Identität“ darstellen.³² In der Originalserie verkörpert dieses „signifikante Andere“ der *Vulkanier Spock*, den ich im nachfolgenden Kapitel ausführlicher behandeln möchte. In *The Next Generation* fallen dabei besonders der *Klingone Worf* und der *Androide Data* ins Gewicht. Auf *Deep Space Nine* und seiner multikulturellen Besatzung ist *Odo* derjenige, der sich bereits durch seine körperliche Form (sein „natürlicher“ Zustand ist eigentlich flüssig) von den anderen unterscheidet. Die *Voyager* hat mit *Neelix* ein Besatzungsmitglied, das ursprünglich im *Delta-Quadranten* zu Hause ist; und später wird mit *Seven of Nine* eine ehemalige *Borg* in die Crew integriert. Auch die *Enterprise* unter *Capt. Archer* nimmt diese „Tradition“ wieder auf: einerseits stammt der Wissenschaftsoffizier

²⁷ Vereinfacht ausgedrückt ist das Motiv der *Ferengi* das Streben nach Reichtum, das Motiv der *Klingonen* ist die Ehre und das Motiv der *Cardassianer* und *Romulaner* ist die Macht.

²⁸ Beispielweise in: *Q-less* (DS9) und *The Q and the Grey* (VOY)

²⁹ Vgl. T. RICHARDS: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*, S.65ff

³⁰ Ebd., S.80

³¹ Wer jemals über einen längeren Zeitraum hinweg eine Reise in ein fernes Land unternommen hat, mag dieses Gefühl der Bedrohung des eigenen Ichs nachvollziehen können.

³² Vgl. BERGER/LUCKMANN: *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit*, S.161

wiederum vom Planeten *Vulkan*, andererseits gehört der Bordarzt einer Spezies an, die vorher noch nie im *Star-Trek*-Universum thematisiert wurde.

So präsentiert jede Serie bereits in der Stammbesetzung mindestens einen kulturellen Kontrast, der allerdings in dem Maße immer mehr eingeebnet erscheint, wie die multikulturelle Gesellschaft in der Realität de facto der Normalfall wird – was sich u.a. durch eine zunehmend extremere Darstellung des „Fremden“ auszeichnet.³³ In den ersten beiden Serien erscheinen mir dagegen die Unterschiede vergleichsweise subtil, was sich allerdings für eine beispielgebende Analyse eignet.

Besonders prägnant erscheint mir dabei *Star Trek – The Next Generation*, weil hier zwei Charaktere symbolisch gegeneinander ausgespielt werden. *Worf* und *Data* sind sich im Grunde sehr ähnlich, auch wenn der eine als dunkelhäutig, mit extrem wulstiger Stirn und einem sehr impulsiven Auftreten, der andere mit extrem blasser Hautfarbe, einem etwas gekünstelten Auftreten und scheinbar emotionslosem Erscheinungsbild dargestellt wird. Beide sind jedoch Außenseiter, bemühen sich um Anerkennung bei den anderen Mitgliedern der Crew und sind über ihre eigene Identität im Ungewissen: d.h. sie lernen, in der Welt der *Föderation* ihren Platz in der Welt zu finden. Während *Worf* immer mehr dazu tendiert, seine *klingsonischen* Charakterzüge zu entwickeln, was ihm dadurch ermöglicht wird, daß er sich infolge der guten Beziehungen zwischen dem *Klingsonischen Reich* und der *Föderation* an entsprechenden Vorbildern orientieren kann, ist *Data* jedoch ein Einzelexemplar seiner Art, der – mit übermenschlichen Fähigkeiten ausgestattet – ständig bestrebt ist, menschlicher zu werden.

Doch was bedeutet das: menschlich? Was macht unsere Eigenart aus, über die sich die Philosophen seit Menschengedenken den Kopf zerbrechen? Was ist die so oft zitierte „Kernidentität“ dieser merkwürdigen Gattung, die sich angeblich so sehr von den Tieren unterscheidet, daß sie mit dem Etikett „Krone der Schöpfung“ bzw. „am höchsten entwickeltes Lebewesen“ versehen wurde? *Star Trek* problematisiert dieses Thema in vielen Episoden. Meistens geht es dabei um den Verlust an Identität und ihre Wiedergewinnung. Beispielsweise muß *Capt. Kirk* in der TOS-Episode *Turnabout Intruder* beweisen, daß sich eine Psychopathin seines Körpers bemächtigt hat; in der TNG-Episode *The Best of Both Worlds* wird *Capt. Picard* dagegen vom *Borg*-Kollektiv „assimiliert“, und es gelingt ihm nur unter Aufbietung all seiner Kräfte und mithilfe seiner treuen Schiffskameraden seine menschlichen Qualitäten zurückzugewinnen.

Gerade hier zeigt sich, wie wichtig das soziale Umfeld für den Menschen ist. In *Star Trek* ist die Isolation immer ein Ort des Todes oder ein Nährboden für Selbsttäuschung und Größenwahn. In der m.E. ansonsten etwas inhaltsarmen TNG-Episode *Skin of Evil* begegnen *Picard* und seine Leute dem personifizierten Bösen in Gestalt einer riesigen Ölpfütze, das von der einstigen Bevölkerung des Planeten zurückgelassen wurde und unter den gegebenen Umständen eine große Freude daran findet, die Crew der *Enterprise-D* zu quälen und letztendlich aus purer Lust an der Bosheit ein Besatzungsmitglied zu töten. Der „genetisch aufgewertete“ *Khan Singh*, den die alte *Enterprise* einst auf einem Planeten zurückgelassen hat, entwickelt in diesem trostlosen Exil seine negativsten Charakterzüge und beginnt nach seiner Flucht wiederholt damit, die Galaxis mit einer Herrschaft des Terrors zu überziehen. (Vgl. *Star Trek II* und *Space Seed*). Auch alle anderen *mad scientists* der Serie hecken ihre Pläne in den einsamsten Winkeln der Galaxis aus (zuletzt in *Star Trek – Generations*).

³³ Die jüngste Serie *Enterprise* fällt in der oberflächlichen Darstellung dagegen wieder etwas zurück, was dramaturgisch damit begründet werden kann, daß sie in der Vergangenheit der anderen spielt.

RICHARDS schreibt zur Erläuterung dieses Phänomens:

„Zweilichtige Charaktere sind immer Renegaten, Piraten oder Einzelgänger, während sich die Mitglieder etablierter Gesellschaften wie der Klingonen oder Romulaner im allgemeinen ehrenhaft verhalten oder zumindest versuchen, den Anschein von Ehre zu wahren.“³⁴

In gewisser Weise ist *Data* ein direkter Nachfahre von *Frankensteins* Monster: von einem genialen Wissenschaftler erschaffen, eigentlich ein Monstrum, eine „Kuriosität“.³⁵ Allein ist er kaum mehr als ein seelenloser Roboter, wirklich lebendig wird er nur, wenn er mit anderen interagiert. Deswegen ist er möglicherweise auch selten alleine zu sehen. Aber gerade wegen seiner merkwürdigen Fähigkeiten und Unfähigkeiten soll an ihm im Laufe einer Gerichtsverhandlung ein Exempel darüber statuiert werden, was Menschsein bedeutet. Diese Verhandlung, wie sie in der TNG-Episode *The Measure of a Man* demonstriert wird und die m.E. stellvertretend für das Menschenbild in *Star Trek* steht, möchte ich im folgenden beispielhaft herausgreifen.

Die Episode beginnt mit einem routinemäßigen Zwischenstopp der *Enterprise* auf einer neuen *Sternenbasis*. *Picard* will seine Order entgegennehmen und trifft dabei eine alte Bekannte: die Richterin in einem Verfahren, in dem seine Glaubwürdigkeit als Captain auf dem Spiel stand (in: *The Drumhead*). Während die beiden versuchen, einen Schlußstrich unter die Vergangenheit zu ziehen, wird *Picard* mit der Anweisung konfrontiert, seinen 2. Offizier *Data* für technische Experimente auszuleihen, weil ein Wissenschaftsoffizier der *Sternenflotte* im Begriff sei, den Androiden zu replizieren. Als *Data* sich weigert, der Anweisung Folge zu leisten, da er nicht von den Fähigkeiten des Wissenschaftlers überzeugt ist und seine Zerstörung befürchtet, soll er mit dem Hinweis, er sei als Maschine Eigentum der *Föderation*, gezwungen werden, an den notwendigen Experimenten teilzunehmen. *Picard* versucht mit dem Einwand, *Data* habe als Offizier der *Sternenflotte* auch Rechte, dem Befehl entgegen zu wirken, und erreicht schließlich, daß ein Gerichtsverfahren angesetzt wird, in dem die oben erwähnte Richterin den Vorsitz, sein erster Offizier *Riker* den Staatsanwalt und *Picard* selbst den Verteidiger markiert. Von nun an dreht sich die Handlung hauptsächlich um die Frage: *Wem gehört Data?* (dt. Titel).

Die Verhandlung läuft zuerst auf eine Ansammlung von rhetorischen Spitzfindigkeiten hinaus, was bei einem derart tief sinnigen philosophischen Problem kaum verwundern mag und im deutschen Titel der Episode bereits angedeutet ist. Die Begründung des Wissenschaftlers, *Data* sei deshalb Eigentum der *Sternenflotte*, weil er nur eine Maschine sei wie andere Computer auch, erscheint erst einmal logisch, ebenfalls sein Anliegen, die Fähigkeiten eines einzelnen Androiden zu vervielfachen.³⁶ Allerdings stellt sich hier bereits die Frage, ob die Beschreibung „nur eine Maschine“ überhaupt noch auf ein Wesen zutreffen kann, das als Individuum seine gesellschaftliche Integrität bei mehr als einer Gelegenheit bewiesen hat. Weiterhin weist *Picard* darauf hin, daß die Einschätzung, *Data* sei kein Mensch, vor dem Hintergrund eines Universums, das nicht nur aus Humanoiden bestehe, nahezu grotesk wirke. Dennoch besteht der Wissenschaftler auf seine, dem Androiden übergeordneten Rechte, zumal seine

³⁴ In: T. RICHARDS: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*, S.119f.

³⁵ Vgl. die Beschreibung durch *Picard* in: *The Measure of a Man* (TNG)

³⁶ Aus *Datas* Sicht ist allerdings bereits diese Replizierung unsinnig, wenn sie einzig darauf beruhe, „überlegene“ Fähigkeiten allen Menschen zugänglich zu machen. Er verweist dabei auf den blinden Chefingenieur, dessen künstlicher *Visor* tatsächlich in vielem dem menschlichen Auge überlegen ist. Aber käme es nicht einer Selbstverstümmelung gleich, alle Menschen mit einem solchen Gerät auszustatten?

Arbeit ja der gesamten *Föderation* zugute kommen soll.³⁷ Bezeichnend für die Einstellung des Wissenschaftlers ist dabei vor allem auch sein non-verbales Auftreten: Er behandelt *Data* wie ein Ding und redet vorzugsweise über ihn hinweg. *Picard* tritt ihm mit den Worten entgegen:

„Die Sternenflotte ist keine Organisation, die ihre Gesetze ignoriert, wenn sie unbequem werden.“³⁸

In der Folge wendet man sich der These zu, *Data* sei von Menschenhand produziert worden, kein fühlendes Wesen und man könne ihn deshalb auch wie ein Ding behandeln. „Staatsanwalt“ *Riker* versucht diesen Aspekt zu demonstrieren, in dem er zuerst einen Unterarm *Datas* entfernt und ihn dann „abschaltet“.³⁹ *Picard* ist auch diesmal nicht bereit, diesen Einwand hinzunehmen, und das aus guten Gründen: Sind nicht auch Babys von Menschenhand geschaffen? Und sind nicht auch Menschen eine Art Maschinen, die aus den DNA-Bausteinen ihrer Eltern „hergestellt“ werden?

Eine entscheidende Wendung erfährt die Verhandlung jedoch erst, als die farbige Barbesitzerin der *Enterprise* dem Captain klarmacht, daß die Frage, ob *Data* eine Maschine und damit Eigentum von irgend jemand darstellt, eigentlich irreführend sei, vielmehr ginge es um die Frage, welche ethischen Konsequenzen aus einer Vervielfältigung *Datas* resultieren und ob man mit der angestrebten Replizierung nicht eine neue Sklavenrasse (wie die Replikanten in *Blade Runner*) kreiere: „Eigentum? Darum geht es eigentlich gar nicht!“

Picard präsentiert nun eine Reihe von Gegenständen aus *Datas* wichtigsten „Erinnerungsstücken“, die aufgrund ihres nostalgischen Zusammenhanges die Behauptung ad absurdum führen, *Data* habe keine Empfindungen.⁴⁰ Eines der Erinnerungsstücke verkörpert die in *Skin of Evil* getötete *Tasha Yar*, mit der *Data* nach eigenen Aussagen eine Affäre hatte; also besitzt *Data* zumindest theoretisch die menschliche Fähigkeit zur Fortpflanzung!⁴¹

Danach verwickelt *Picard* den Wissenschaftler in ein Kreuzverhör, indem er ihn dazu bringt, den Charakter eines fühlenden Wesens zu definieren. Dieser beantwortet die Frage nach den Voraussetzungen für Empfindung mit: „Intelligenz, Selbstbewußtsein, Bewußtsein“. Intelligenz sei dabei: „die Fähigkeit zu lernen, zu verstehen und mit neuen Situationen fertig zu werden“; Selbstbewußtsein: „Identität, volles Bewußtsein des Selbstverständnisses, Ego“.⁴² Die ersten beiden Definitionen erfüllt *Data* unbe-

³⁷ Hier begegnet wir dem gleichen Grundmotiv wie in *Star Trek – Insurrection*: ein Einzelner soll sich den Bedürfnissen vieler unterwerfen, was *Picard* als Anwalt der Humanität als Begründung kaum hinnehmen kann.

³⁸ Text der Sat.1-Synchronfassung

³⁹ Diesem Phänomen wird zwar nicht weiter auf den Grund gegangen, mir aber drängt sich doch eine sehr berechtigte Parallele auf: In der Abtrennung eines Körperteils begegnen wir dem Grundmotiv in *The Merchant of Venice* von SHAKESPEARE; hier wird dieser Vorgang nicht nur als faktische Körperverletzung, sondern außerdem als bildlicher Eingriff in die Intimsphäre eines Individuums interpretiert. Die Abtrennung von *Datas* Arm ist eigentlich kein Beweis, sondern gründet sich auf die eben zu beweisende Prämisse, *Data* sei kein Individuum. Andernfalls wäre das „Abschalten“ sogar mit Mord gleichzusetzen.

⁴⁰ Eigentlich ist auch diese Beweisführung nicht ganz schlüssig, da in mehreren Episoden behauptet wird, *Data* sei tatsächlich zu keiner Empfindung fähig. Erst viel später erhält er einen entsprechenden „Emotionschip“, der eine neurale Funktion in seinem *positronischen* Gehirn auslösen soll, die der menschlichen Sinnesfähigkeit zumindest nahekommt. Die Darlegung in dieser Episode scheint mir schon deshalb ein dramaturgischer Kniff zu sein, um die philosophischen Aspekte der Serie zu verdeutlichen.

⁴¹ Daß er auch tatsächlich die Fähigkeit besitzt, sich in seiner Art zu reproduzieren, zeigt sich in der Episode *The Offspring*.

⁴² Zit. Textpassagen aus der Sat.1-Synchronfassung

stritten voll und ganz, die dritte wird offengelassen, wobei in der Episode auch nicht explizit gesagt wird, wie „Bewußtsein“ zu definieren ist.⁴³

In seinem furiosen Schlußplädoyer spricht sich *Picard* dafür aus, daß nicht eindeutig zu bestimmen sei, **was** *Data* ist. Tatsächlich sei dies eigentlich auch ohne Belang. Mit den Worten, ein Gerichtssaal sei wie ein „Schmelztiegel, in dem alle Zweifel weggebrannt werden, bis das reine Produkt der Wahrheit übrigbleibt für alle Zeiten“⁴⁴ wirft er vor allem die Frage auf, wie man im Falle einer Replizierung mit dieser neuen *Data*-Rasse umgehe und wie man mit dem „Phänomen Genialität“ umzugehen habe:

„... bisher ist *Data* einzigartig. Dieses Gericht hat nun zu entscheiden, die Grenzen persönlicher Freiheiten und Rechte zu erweitern oder sie für wenige zum Nutzen vieler ein für alle mal einzuschränken? Euer Ehren, die Sternenflotte wurde gegründet, um neues Leben zu entdecken und zu erforschen, und da sitzt es! Es wartet.“⁴⁵

Es spricht für das humanistische Weltbild, das in *Star Trek* transportiert wird, daß *Data* sein Recht bekommt, für seine Person Entscheidungen zu treffen; außerdem bietet er dem Wissenschaftler seine Hilfe an, wenn er mit seinen Forschungen weiter fortgeschritten sei. Dieser reagiert sehr beeindruckt auf diese menschliche Größe beweisenden Worte: „Er ist bemerkenswert.“ Und die Richterin antwortet ihm: „Er ist eben eine Persönlichkeit!“

Im obligatorischen Abspann der Episode wird noch einmal das Verhalten *Rikers* während der Verhandlung thematisiert. Hier begegnen wir einem weiteren Grundsatz von *Star Trek*: die Pflicht, für einen Freund einzutreten, auch wenn das daraus resultierende Vorgehen gegen jede andere sittliche Forderung verstößt; denn hätte *Riker* sich geweigert, gegen *Data* als Ankläger zu fungieren, so wäre die Gerichtsverhandlung überhaupt nicht zustande gekommen und *Data* wäre dem Wissenschaftler auf Gedeih und Verderb ausgeliefert gewesen. Dieses Grundmotiv mag im wesentlichen von einem altmodischen Militärkodex herrühren, welcher die „Kameradschaft in der Truppe“ zum obersten Prinzip erklärt. Wesentlich bedeutsamer aber ist m.E., daß hierin ein Motiv der ältesten Menschheitsmythen zitiert wird: Der Held „opfert“ sich, um seinen Freund zu retten, und riskiert dabei sein eigenes Seelenheil.⁴⁶ *Star Trek* ist voller Geschichten mit solchen Analogien, in denen die soziale Qualität der Gesellschaft und ihrer Mitglieder gerade an diesem (symbolischen) persönlichen Einsatz eines Einzelnen für ein anderes Individuum gemessen wird. Auch in den *Star Trek*-Spielfilmen *The Wrath of Khan* und *The Search for Spock* opfert sich *Spock* bzw. *Kirk*, um einen Freund zu retten,

„... because the needs of the one are weight the needs of the many.“⁴⁷

⁴³ Die Synchronisation ist an dieser Stelle eindeutig ungenau, denn laut der gegebenen Definition unterscheiden sich „Selbstbewußtsein“ und „Bewußtsein“ nicht sehr voneinander. Im amerikanischen Original ist dagegen in derselben Szene von „consciousness“ (als Sammelbegriff für „alle individuellen Ideen, Gedanken, Gefühle, Wünsche, Intentionen und Erinnerungen) im Gegensatz zu „self-awareness“ (also: „Selbstwahrnehmung“) die Rede (vgl. A.S. HORNBY: *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*). Auf diese Art der Unterscheidung weist auch die Bemerkung der Richterin am Ende der Verhandlung hin, daß sie nicht wisse, ob *Data* eine „Seele“ zugesprochen werden könne.

⁴⁴ Diese Formulierung verweist wiederum auf das in den USA übliche Rechtssystem, das sich über Präzedenzfälle definiert.

⁴⁵ Text der Sat.1-Synchronfassung

⁴⁶ Diesem Motiv begegnen wir insbesondere in der *Artus-Sage* und im *Gilgamesch-Epos*. Hier versuchen die „Ritter der Tafelrunde“ für ihren König den „Gral“ zu finden; *Lancelot* opfert dafür sogar seine Liebe und sein Leben. Dort begibt sich der König selbst in die Unterwelt, um seinen Freund *Enkidu* zu retten.

⁴⁷ Originaltext aus: *Star Trek III – The Search for Spock*

III. 4. *Star Trek* und die Phänomenologie des Fremden

„The whole show was an attempt to say that humanity will reach maturity and wisdom on the day that it begins not just to tolerate but to take a special delight in differences, in ideas and differences in life forms. We tried to say that the worst possible thing that can happen to all of us is – for the future – that somehow press us into a common moor where we began to act and talk and look and think alike. If we cannot learn to actually enjoy those small differences, take a positive delight in those small differences between our own kind here on this planet then we do not deserve to go out into space and meet the diversity that is almost certainly out there.“

Gene RODDENBERRY ¹

III. 4. 1. Der Auftritt des Fremden

Bei der Analyse dieses Themas – der fiktiven Reise durch unbekannte Welten – naheliegend ist m.E. das nicht nur philosophisch zu begreifende Phänomen der Erfahrung des „Anderen“, sondern vor allem dessen konkrete Darstellung. Deswegen möchte ich an dieser Stelle noch einmal explizit auf diese Problematik eingehen, die sich oberflächlich gesehen nicht immer sofort als „signifikant“ herausstellt, aber durchaus charakterisierend für eine Gesellschaft verstanden werden kann, die sich dem Humanismus und der kulturellen Toleranz verbunden fühlt, sei sie nun fiktiv (als kulturelle Bildererfahrung) oder real (als soziale Seinserfahrung) zu verstehen. *Star Trek* erscheint nun in zweierlei Hinsicht diskussionswürdig. Erstens heben sich, wie bereits erwähnt, die Inhalte der Serien hinsichtlich des Themas deutlich von der im Genre üblichen stereotypen Charakterisierungen ab. Zweitens demonstrieren gerade die vergleichsweise humanistisch und weltoffenen Ansätze zur interkulturellen Verständigung diejenigen Probleme, mit denen wir es bei jeder Art des Zusammentreffens zwischen verschiedenen Kulturen zu tun haben. Hinsichtlich der Tatsache, daß die Darstellung des „Anderen“ unmöglich wertfrei erfolgen kann, haben wir hier ein anschauliches Beispiel für das Phänomen.

Zunächst fällt auf, daß „das Fremde“ zwar durchaus ein sehr gebräuchlicher Begriff ist, der uns überall im Alltag wiederbegegnet und damit scheinbar zu etwas Gewöhnlichem und Altvertrautem geworden ist. Dazu gehört das Gastrecht, welches dem Fremden allgemein und das Asylrecht, welches dem Verfolgten zuteil wird; wir sind uns der Vielfalt fremder Sprachen bewußt, von denen sich die eigene Muttersprache abgrenzt; wir reden von der „Überfremdung“ der Gesellschaft als Bedrohung für die soziale Integrität und träumen wie EICHENDORFF von der „schönen Fremde“ ², wenn wir in schönster utopistischer Tradition ein (fremdes) „Land der unbegrenzten Möglichkeiten“ meinen; wir reden vom „Fremdeln“ bei Kindern, wenn sie lernen, Vertrautes von Fremdem zu unterscheiden; und wir kennen das klinische Phänomen der Entfremdung vom eigenen Körper; mittlerweile sind sogar der psychiatrische Begriff der „Selbstentfremdung“ und die aus der Tradition von HEGEL und MARX stammende, gesellschaftspolitische Idee der Selbst-Entäußerung als „Entfremdung des Geistes von der Praxis“ ³ in den allgemeinen Wortschatz übergegangen. Aus diesen Beispielen wird jedoch sehr schnell deutlich, daß „das Fremde“ offenbar keinen feststehenden Terminus beinhaltet, sondern immer an entsprechende Erfahrungsinhalte gekoppelt ist, die sich aus einer direkten Gegenüberstellung von Eigenem und Fremdem ergeben.

¹ Ausschnitt aus einer Rede des *Star Trek*-Schöpfers anlässlich einer Star Trek Convention im Mai 1976 in New York

² Vgl. ein Gedicht mit dem nämlichen Titel

³ Vgl. Richard GARAUDY: *Die Aktualität des Marxschen Denkens*, S.55

Bernhard WALDENFELS schreibt in seiner *Topographie des Fremden*:

„Es gibt nur *relativ* Fremdes, bezogen auf bestimmte Standorte; ein radikal Fremdes, das das Sein als solches und im ganzen unterhöhlt, suchen wir vergebens.“⁴

Deswegen sucht man in der klassischen Philosophie auch erfolglos nach einem entsprechenden Grundbegriff mit eindeutigen Kriterien. In der homogenen Geisteswelt der Antike taucht ein ausdrücklicher Begriff (ξενον = „Xenon“) auch nur dann auf, solange ein kosmisches Ordnungsgefüge Eigenes und Fremdes umgreift: die Formulierung βαρβαρ („Barbar“) meint nichts anderes als den **vergleichsweise** weniger kultivierten Nicht-Griechen. Ebenso wenig sind die fremden (Götter-) Erscheinungen in den Ritualen der vorderasiatischen Hochkulturen als „Fremdes“ im eigentlichen Sinne zu begreifen. Sie sind in einen ganz bestimmten kulturellen Rahmen eingebettet, hier allerdings weniger im weltlichen Sinne denn als magisch-mythisches Ordnungsgefüge, dessen irdische Bezugnahme jedoch nie außer Frage steht. Diese Einflüsse machen sich auch in der Geisteswelt der abendländischen Moderne bemerkbar. In der Philosophie der Aufklärung ist es vorzugsweise die Vernunft (von griech. λογος = „Logos“), die als Bindeglied allen Menschen gemeinsam unterstellt wird, mit der Konsequenz, daß sich der Mensch umso weniger von seinen Mitmenschen unterscheidet, je mehr er sich in seinem Tun und Denken von dieser Vernunft leiten läßt. Und die Religion des Christentums hat sogar in der Gestalt des jüdischen Zimmermanns Jesus von Nazareth ein sehr körperliches, d.h. alles andere als fremdes, Bindeglied zwischen der eigenen, irdischen Existenz und einer fremden, göttlichen Macht geschaffen.

Diese kosmischen Ordnungskonzepte sind spätestens seit Beginn der Neuzeit in einem ständigen Wandel begriffen. Die neuen naturwissenschaftlichen Erkenntnisse und großen Entdeckungsreisen der Geschichte verursachen seitdem eine fortwährende Zersplitterung der homogenen Gesellschaftsordnungen. Angesichts der modernen Gemeinschaftsformen des Industriezeitalters, werden wir gewahr, daß die noch im Mittelalter empfundene „Kette des Seins“ mit der Negierung religiöser Universalordnungen zerrissen ist. Im Mittelpunkt stand nun lange Zeit das Individuum und die Vernunft, bis dieses Postulat der Moderne wiederum von einem Auflösungsprozeß betroffen wurde: durch die zunehmende „Dezentrierung des Subjekts“ in der sog. „Postmoderne“.⁵

Dagegen bleibt die Begegnung mit dem Fremden strukturell gesehen, d.h. bezogen auf die Auseinandersetzung mit Neuem, Unbekanntem, prinzipiell gleich.⁶ Wenn uns die historischen Erfahrungen

⁴ B. WALDENFELS: *Topographie des Fremden*, S.16; wie WALDENFELS sehr eindrucksvoll darlegt, hat das „Fremde“ natürlich nicht immer etwas mit kulturellen Differenzen zwischen verschiedenen Völkern (im Sinne des historisch sehr belasteten Begriffes der „Rasse“) zu tun, sehr wohl aber immer etwas mit soziokultureller Identität. Wenn ich mich im folgenden hauptsächlich auf die Erfahrung des Fremden in der Konfrontation mit anderen „Kulturen“ konzentriere, so hat das vor allem einen praktischen Hintergrund: ich folge dabei der These von BERGER/LUCKMANN, daß die Unterschiede zwischen Eigenem und Fremdem umso deutlicher zutage treten, je „signifikanter“, d.h. kontrastreicher, sie sich darstellen (ebd., S.161). Gerade hinsichtlich der Vorbildwirkung von *Star Trek* für die moderne multikulturelle Gesellschaft erscheint mir diese Einschränkung nützlich und notwendig. Auf eventuelle psychologische Aspekte möchte ich in einem anderen Kapitel zurückkommen.

⁵ Siehe: WALDENFELS: *Topographie des Fremden*, S. 16f.; vgl. auch F. TÖNNIES: *Gemeinschaft und Gesellschaft*, sowie die Ausführungen zur „Kritischen Sozialphilosophie“ in: STÖRIG: *Kleine Weltgeschichte der Philosophie*, S.631f.

⁶ Alle ethnologischen Entdeckerberichte folgen so auch mehr oder weniger dem selben Schema: Konfrontation, Faszination und Rationalisierung, gefolgt von den klassischen Verhaltensmechanismen Liquidation, Separation oder Assimilation (vgl. RAYNAL/DIDEROT: *Die Geschichte beider Indien*). Auch *Star Trek* liefert in dieser Hinsicht kein Ausnahmemodell, wie wir im folgenden noch sehen werden.

möglicherweise auch theoretisch auf weitere Konfrontationen vorbereitet haben und unserer Phantasie hinsichtlich dieses Phänomens weit weniger Grenzen gesetzt sind als noch vor wenigen Jahrhunderten, geschweige denn vor 2000 Jahren, so macht es doch wenig Sinn, von „Fremdem“ zu sprechen, wenn wir sofort in der Lage wären, seine Struktur zu begreifen. Eine klare Abgrenzung gegenüber dem Fremden ist mangels einer eindeutigen Definition des Eigenen nur ungleich schwieriger geworden, was sicherlich damit zusammenhängt, daß unsere Welt weitaus komplexer geworden ist und dem vermeintlich radikal Fremden nicht mehr von einem klar fixierten kosmischen Ordnungskonzept aus begegnet werden kann. WALDENFELS schreibt:

„... daß es keine Welt gibt, in der wir völlig heimisch sind, und daß es kein Subjekt gibt, das Herr im eigenen Hause wäre. Bis heute stellt sich allerdings die Frage, wieweit diese Herausforderung angenommen, wieweit sie verdrängt wird.“⁷

Diese Ausführungen lassen vor allem zwei Schlüsse zu. Erstens scheint eine Dechiffrierung des Fremden offenbar nur von einem klar definierten Standpunkt des Eigenen möglich zu sein; die Verortung des „Anderen“ erfolgt also weniger durch seine absolute Position, als vielmehr durch die **relative** Bezugnahme zum vertrauten Eigenen, welche die **Unterschiede** zum Fremden markiert und erst in der Folge den Weg für eine eventuelle Annäherung zeigt. Bereits René DESCARTES geht davon aus, daß eine Erweiterung von Erkenntnissen jeder Art nur dann einen Sinn mache, wenn ihr wenigstens eine Gewißheit des Eigenen zugrunde liege, von der man unzweifelhaft ausgehen könne.⁸ Daraus folgt zweitens, daß ein radikal Fremdes ohne entsprechende Überschneidungen mit dem Vertrauten überhaupt nicht wahrnehmbar wäre, weil es sich in seiner Auslegung mangels vergleichbarer Lebensäußerungen – und seien sie auch noch so vage – unserem Erfahrungs- und Fassungsvermögen vollkommen entziehen würde. Deshalb bezeichnet WALDENFELS das Fremde auch als einen Ort, der sich gerade durch seine Unzugänglichkeit auszeichnet – eine Formulierung, welche eine eventuelle Erfahrung des Fremden ausschließt, denn das Fremde bleibe nur solange fremd, wie es sich dem Zugriff der eigenen Ordnung entziehe. Interessanterweise findet WALDENFELS dafür genau jene Umschreibung, die bereits für die Verortung von „Utopia“ verwendet wurde:

„Der Ort des Fremden in der Erfahrung ist streng genommen ein Nicht-Ort. Das Fremde ist nicht einfach anderswo, es *ist* das Anderswo, und zwar eine originäre Form des Anderswo. [...] Das Fremde stellt kein *Defizit* dar wie all das, was wir zwar *noch nicht* kennen, was aber auf seine Erkenntnis wartet und an sich erkennbar ist. Vielmehr haben wir es mit einer Art leibhafter Abwesenheit zu tun. Das Fremde gleicht dem Vergangenen, das nirgends anders zu finden ist als in seinen Nachwirkungen oder in der Erinnerung.“⁹

WALDENFELS spricht sich daher auch gegen den Begriff **des** Fremden aus. Er redet vielmehr von der Existenz verschiedener „Fremdheitsstile“, die jeweils durch eine „Schwelle“ miteinander verbunden seien, sich aber nicht so ohne weiteres zu einer neuen Hyperordnung verbinden lassen. Allerdings dürfe man sich dieses Zwischen nicht als einen Ort vorstellen, der Eigenes und Fremdes unwiderruflich voneinander trenne, noch weniger könne es jemanden geben, der a priori als „kultureller Schiedsrichter“ zwischen zwei verschiedenen Fremdheitsordnungen fungiere, bevor überhaupt irgendwelche Unterschiede erfahrbar gemacht werden können. Deswegen sei es auch eher ein kompliziertes Netz sozialpsychologischer Identifizierungsvorgänge, die das Fremde spezifizieren:

⁷ WALDENFELS: *Topographie des Fremden*, S.17

⁸ Vgl. R. DESCARTES: *Ausgewählte Schriften*, S.95ff

⁹ WALDENFELS: *Topographie des Fremden*, S.26

„Als fremd gilt das, was aus der jeweiligen kollektiven Eigenheitssphäre ausgeschlossen und von der kollektiven Existenz getrennt ist, was also nicht mit anderen geteilt wird. Fremdheit bedeutet in diesem Sinne Nichtzugehörigkeit zu einem Wir.“¹⁰

Zeigt sich das Fremde aber erst dann, wenn es sich bereits wieder entziehe,¹¹ dann muß diese vage, schattenhafte Wahrnehmung verständlicherweise eine gewisse Verunsicherung des „Wir“ auslösen: denn wie soll man dem Anderen begegnen, wenn es wieder und wieder in nebulöser Ferne verschwindet und die Grenzen des Eigenen ständig aufweicht? Das versetzt uns womöglich in eine solche Unruhe, daß wir mehr denn je versuchen, unsere Eigenheitssphäre gegen das Unbekannte abzugrenzen, das wir als Abweichung von unserer Normalität wahrnehmen. WALDENFELS bezeichnet deshalb die Erfahrung des Fremden als ambivalent:¹² auf der einen Seite erscheine sie als verlockende Faszination, der wir uns im Gegenzug kaum selbst entziehen können, auf der anderen Seite werde genau dieser Zustand der Unruhe oft als Bedrohung empfunden, die sich bis zum „horror alieni“ steigern könne:

„Bedrohlich ist sie [die Ambivalenz; Anm. d. Verf.], da das Fremde dem Eigenen Konkurrenz macht, es zu überwinden droht; verlockend ist sie, da das Fremde Möglichkeiten wachruft, die durch die Ordnungen des eigenen Lebens mehr oder weniger ausgeschlossen sind [...] In jedem Fall bringt die Erfahrung des Fremden die Grenzen zwischen Eigenem und Fremdem in Bewegung, und dies um so mehr, je näher uns das Fremde rückt.“¹³

Allerdings ist dieses systemische Ordnungsgefüge, das „Normales“ eingrenzt und das „Abnormale“ in die Fremde rückt, keinesfalls einfach aufzulösen. Das ist bereits theoretisch sehr schwer zu bewältigen (denn von welchen gemeinsamen Grundpfeilern soll man bei dem neuen System, das beides umfaßt, ausgehen?) und erweist sich in der Praxis mitunter als sehr problematischer Annäherungsprozeß, der beispielsweise auf sozialer Ebene nicht selten von furchtbaren kriegerischen Auseinandersetzungen begleitet ist. Zwar erweist sich manchmal ein abnormes Drittes, das beiden Parteien gleichermaßen fremd erscheint, als gemeinsames Bindeglied (etwa: wenn zwei kriegführende Staaten als Alliierte gegen eine dritte Macht zu Felde ziehen), aber dennoch macht es wenig Sinn, von einer Art „kollektiven Fremdheit“ zu sprechen, da Fremdheit und Kollektivbestreben sich per definitionem ausschließen müssen; ganz davon abgesehen, daß eine (strategische) Gemeinsamkeit noch kein erweitertes Eigenes darstellt. Soziologisch gesprochen, würde die Zusammenführung von Strukturen verschiedener Ordnungen zu einem neuen soziologischen System, das quasi diese vielen Fremdheiten in sich auffängt, bestimmte Gemeinsamkeiten voraussetzen, die eigentlich nur von einem übergeordneten, von jedem System unabhängigen, d.h. außerkulturellen, Standpunkt formulierbar und somit rein spekulativ sind:

„Der Gedanke, es gäbe eine einheitliche Menschheitsentwicklung nach Art einer Polygenese, innerhalb deren alle Individualitäten dieselben Stadien durchlaufen, gehört bereits zu den Ordnungsschemata, die dazu beitragen, Fremdes zu reduzieren oder zu eliminieren. Dies geschieht beispielsweise, wenn wir die »Ureinwohner« als »Primitive« abstempeln und »wildes Denken« als rohe Vorstufe der Zivilisation betrachten.“¹⁴

In der Konfrontation mit anderen „Kulturen“ geht nun *Star Trek* nicht immer von einer solchen Polygenese aus, bezeichnend ist allerdings, daß entsprechende Beziehungen zu fremden Planeten oft nur dann über mehrere Episoden Bestand haben, wenn eine gemeinsame Herkunft offenbar wird. In den

¹⁰ Ebd., S.22

¹¹ Ebd., S.19

¹² Ebd., S.44

¹³ Ebd.

¹⁴ Ebd., S.35

Episoden *The Chase* (TNG) und *Distant Origin* (STV) wird sogar ausdrücklich auf diesen Umstand hingewiesen. Außerdem weist bereits die Existenz der *Obersten Direktive* auf die in diesem Zusammenhang durchaus ambivalent zu verstehende Gönnerhaftigkeit einer „fortschrittlichen“ Zivilisation gegenüber einer irgendwie unfertigen „primitiven“ Kultur hin, die **noch nicht** den Standard der *Föderation* erreicht hat.

Auf der anderen Seite erleben wir in Gestalt des übermächtigen *Q* genau die umgekehrte Rollenverteilung: hier ist es die Menschheit, die auf dem Prüfstein der zivilisatorischen Entwicklung als rückständig bezeichnet wird. Offensichtlich tut man sich nicht nur in der Realität sehr schwer, andere Lebensmodelle als gleichwertig zu akzeptieren – besonders wenn es eigentlich gar keine vergleichbaren Voraussetzungen gibt. Selbst für die Phantasie ist es offensichtlich unvorstellbar, unterschiedliche Systeme autonom darzustellen, was zur Folge hat, daß selbst die merkwürdigste Spezies des *Star Trek*-Universums immer noch irgendwie humanoid aussieht, wo nicht, treffen wir zumindest auf das alte hierarchische Konzept des Abendlandes: Entwicklung bedeutet in erster Linie Technologisierung, Expansionsstreben und (im weitesten Sinne) Akkumulation. In dieser Darstellung begegnen wir der virtuellen Manifestation des Phänomens, daß Fremdheit in erster Linie als Modifikation des Eigenen wahrgenommen wird.

Star-Trek-Kulturen oder –Figuren, die sich nicht in die so verstandene lineare Entwicklung vom Niederen zum Höheren einordnen lassen, sind eher selten. In nur wenigen Episoden hat es die *Sternenflotte* mit wirklich Fremdem zu tun, das sich dem Verständnis entzieht; in den wenigen Fällen, in denen es zu einer derart extremen Konfrontation kommt, bleibt der Kontakt merkwürdig nichtssagend. Dieser Umstand ist vermutlich in erster Linie darauf zurückzuführen, daß die Begegnung mit dem Fremden offenbar nur über die von WALDENFELS interpretierte „Schwelle“ möglich ist, ansonsten muß sie unfruchtbar bleiben oder die Begegnung ist einfach nur nichtssagend, d.h. – um einen Terminus der Serie zu verwenden – irrelevant. Und da wir es hier mit einer menschlichen Filmproduktion zu tun haben, sind die Einsichten in noch dazu sehr fiktive außerirdische Kulturen sehr begrenzt. So findet beispielsweise weder mit der riesigen Weltraumamöbe in *The Immunity Syndrom* (TOS) noch mit den Göttern der *Edo* in *Justice* ein wirklicher Kontakt statt, während die Figur des *Q* nur dadurch an Prägnanz gewinnt, daß sie sich quasi dazu herabläßt, sich den Menschen in vielleicht etwas verschrobeneren, aber dennoch bekannten Bildern zu präsentieren und so seinerseits eine „Schwelle“ zu seiner Welt zu öffnen.¹⁵ Und auch der *Tarmakaner* in der TNG-Episode *Darmok* findet schließlich einen Weg, mit *Capt. Picard* zu kommunizieren – über die alten Menschheitsmythen. Bezeichnend ist dabei allerdings, daß sein Volk in der Welt von *Star Trek* seither keine Rolle mehr gespielt hat.

In den folgenden Beispielen will ich also gar nicht erst den Versuch machen, das „Fremde“ im strengen Sinne in *Star Trek* aufzuspüren. Bei der Auswahl der folgenden Beispiele richte ich mich vielmehr nach einer möglichst vielseitigen Darstellung der in *Star Trek* dargebotenen kulturellen „Fremdstile“, die alle ganz im Sinne von WALDENFELS auch bestimmte Aspekte der abendländischen Kultur, als deren Repräsentant die *Föderation* nun einmal in der Serie auftritt, widerspiegeln und damit als „Modifikation des Eigenen“ gesehen werden können.

¹⁵ Hier erleben wir eine andere Variante des PLATONschen „Höhlengleichnisses“, obwohl meistens nicht ganz deutlich wird, ob *Q* eine tatsächliche „Lichtgestalt“ oder nur einen der „Fackelträger“ symbolisiert. Vielleicht liegt aber gerade darin seine Faszination. (Vgl. PLATON: *Der Staat*, S.226ff)

Natürlich begegnen wir in *Star Trek* auch noch anderen „Fremdstilen“, auf die diese Definition zutrifft. So beschäftigen sich etliche Episoden mit der Vorstellung eines „Paralleluniversums“, in dem immer wieder eine Hauptfigur mit den „Schattenseiten“ seiner Kameraden konfrontiert wird, die sich plötzlich so ganz anderes präsentieren als in der vertrauten, eigenen Welt (z.B. in der TOS-Episode *Mirror, Mirror* und in der TNG-Episode *Parallels*) Eine detailliertere Darstellung dieser möglichen Alternativwelten wird im dritten Serienabteiler *Deep Space Nine* geboten, wo in mehreren unzusammenhängenden Episoden ein komplexes Bild über eine dieser „alternativen Zeitlinien“ gezeichnet wird (z.B. in *Crossover* und *Shattered Mirror*).

III. 4. 2. Zwischen Ratio und Sentiment: *Vulkanier* und *Klingonen*

Das Fremde in *Star Trek* hat viele Gesichter. Dabei werden oftmals eigentlich grundsätzliche menschliche Eigenschaften übersteigert und als markante Wesenszüge einer bestimmten Spezies zugeschrieben. Sehr deutlich wird dieser Zusammenhang anhand der beiden ältesten Alien-Kulturen, die in der Serie eine Rolle spielen und nachweislich zu den beliebtesten Spezies unter den Fans gehören.¹⁶

Die *Vulkanier* sind ein sehr rationales Volk, deren Philosophie – wie bereits erwähnt – deutlich an die (menschliche) Antike erinnert. Der wichtigste Grundstein ihrer Gesellschaft und ihrer fiktiven Geistesgeschichte ist die Logik:

„Logic is the cement of our civilization with which we ascend from chaos using reason as our guide.“¹⁷

Offensichtlich hatte die Aufstellung einer solchen Lebensmaxime gute Gründe. Die Temperaturen auf *Vulkan* sind höher als in der Wüste Gobi, die Oberfläche des Planeten wird als ausgesprochen unwirtlich dargestellt. Von Vulkanen übersät, von mächtigen Sandstürmen bedroht, zum größten Teil unfruchtbar und mit nur wenigen Meeresgebieten ausgestattet, ist der Planet geradezu prädestiniert für kriegerische Auseinandersetzungen. Und geht man von den klimatischen Gegebenheiten aus, kann man sich auch nur unschwer dem Eindruck entziehen, die Bewohner seien einmal eine leidenschaftliche, aggressive Rasse gewesen, die bis zur völligen Vernichtung die wenigen fruchtbaren Landschaften verteidigte.¹⁸

Tatsächlich werden die *Vulkanier* der früheren Zeit als kriegerisches Volk geschildert, das in viele Clans zersplittert war und erbittert Krieg gegeneinander führte. Wie in der Geschichte vieler Völker auf der Erde war auch ihr Geist und die Möglichkeit, Waffen zu schaffen, offenbar weit größer als ihre Fähigkeit, in Frieden miteinander zu leben. Eine Wendung in der Geschichte *Vulkans* trat in dem Moment ein, als ein großer Philosoph die politische Führung auf *Vulkan* übernahm, dem es in der Folge gelang, seinem Volk ein Verständnis von Logik und der Notwendigkeit von Frieden nahezubringen.¹⁹ Dieser *Surak* begründete auch die Lehre von absoluter Logik über irrationale Emotionen, der sich bald viele seiner Landsleute anschlossen, und legte den Grundstein für das Prinzip des IDIC („Infinite Di-

¹⁶ Vgl. z.B. <http://privat.schlund.de/starbase472/index.htm>; außerdem gibt die Anzahl der Internetseiten, welche sich speziell mit diesen virtuellen Zivilisationen beschäftigen, über das Phänomen Ausdruck (vgl. die Meta-Suchmaschine [Google](http://www.google.com))

¹⁷ *T-plana-Hath*, Mutter der vulkanischen Philosophie, zit. in: *Star Trek IV – The Voyage Home*

¹⁸ Ein entsprechendes Szenario ist laut Pressemitteilung des ausführenden Produzenten Manny COTO vom Juli 2004 für die 4. Staffel der *Enterprise* vorgesehen (vgl. <http://www.startrek.com/>).

¹⁹ Vgl. TOS-Episoden *Let That Be Your Last Battlefield* und *The Savage Curtain*

versity in Infinite Combinations“), in dem der tiefe Wunsch nach Toleranz anderen Wesen und anderen Denkweisen gegenüber zum Ausdruck gebracht werde.²⁰ Die einstige Aggressivität und zerstörerische Leidenschaft werde seitdem nur noch im Rahmen der zahlreichen Rituale der *vulkanischen* Kultur zugelassen.²¹

Bemerkenswert an dieser *Star-Trek*-Kultur ist auch die Stellung der Frauen. Zwar wird nicht ausdrücklich von einer matriarchalischen Gesellschaft gesprochen, und in *Mr. Spock* erleben wir in erster Linie einen männlichen Vertreter dieser Kultur. Immer wenn jedoch die *vulkanische* Gesellschaft bzw. ihre Kultur thematisiert wird, werden die Frauen meist als treibende Kraft in dieser Gesellschaft präsentiert: die Hohepriester in den Ritualen des *Pon Farr* (eine Art zyklischer Reifevorgang, der von sehr schmerzhaften emotionalen Kämpfen begleitet ist) und des *Kolinahr* (ein Ritual zur Erreichung absoluter Logik), sowie des *Fal-tor-pan* (das Ritual, in dem *Spocks* Geist wieder mit seinem Körper vereinigt wird) sind immer Frauen, die offenbar ein sehr hohes Ansehen und größte Autorität genießen.²² In der TOS-Episode *Amok Time* ist es denn auch die Frau, welche letztendlich die Wahl ihres Gatten hat. In den späteren *Star-Trek*-Produktionen erleben wir dann noch weitere Frauenpersönlichkeiten, die sich vor allem dadurch auszeichnen, daß sie mit einem ausgesprochen starken Charisma dargestellt werden.²³

Im Sinne der Erfahrung des Fremden als „Beunruhigung“ (WALDENFELS) stellen die *Vulkanier* eigentlich das am meisten vertrauenswürdige Volk im *Star Trek*-Universum dar. Das ist auch nicht weiter verwunderlich, da sie mit ihrem zurückhaltenden Lebensstil außer jeglicher Konkurrenz kaum eine Bedrohung darstellen. In gewisser Weise ordnen sie sich sogar des öfteren der Politik der *Föderation* unter, was ihnen in *Star Trek – The Undiscovered Country* den Vorwurf einbringt, sie seien „nichts weiter als die geistigen Marionetten dieser Föderation“.²⁴ Tatsächlich werden sie in der Regel als die Personifikation der Gesetze der *Föderation* dargestellt und sind mit ihrer vernunftgeleiteten Philosophie die geborenen Diplomaten. Lediglich die – aus menschlicher Sicht – unnatürlich emotionslosen Gesichter, deren einzige markante Bewegung die fast schon legendär hochgezogene Augenbraue *Spocks* beinhaltet, und ihr grünes Blut geben Anlaß zu einiger Befremdlichkeit, die meistens jedoch als Kuriosität dargestellt wird.²⁵ Des weiteren mag uns die strenge Eingebundenheit in alte Rituale merkwürdig vorkommen, die aber allenfalls exotisch faszinierend anmuten und die wir genauso wenig als Bedrohung empfinden wie die Gesänge buddhistischer Mönche im fernen Tibet. Hier wie dort handelt es sich außerdem um eine kulturelle Minderheit, deren Rituale weitgehend frei von religiösem Eiferertum zu sein scheinen.

Auch die *Klingonen* werden als ein Volk mit einer sehr komplexen Ritual-Tradition geschildert. Sie unterscheiden sich jedoch sehr deutlich von den *Vulkaniern*, in dem sie die extreme Kehrseite deren Mentalität präsentieren: die animalische Triebhaftigkeit. Bezeichnenderweise werden sie auch von

²⁰ Vgl. TOS-Episode *Is There in Truth no Beauty?* Wiederholt zitiert in der ENT-Episode *The Andorian Incident*

²¹ Vgl. TOS-Episode *Amok Time*

²² Vgl. TOS-Episode *Amok Time* und die Spielfilme *Star Trek – The Motion Picture* und *Star Trek – The Search for Spock*

²³ Hier zu nennen sind beispielsweise *Lt. Saavik* in *Star Trek II* und *III*, *Lt. Valeris* in *Star Trek VI*, *Dr. Selar* in der TNG-Episode *The Schizoid Man* und nicht zuletzt die Wissenschaftsoffizierin *T'Pol* aus der jüngsten Serie *Enterprise*.

²⁴ Vgl. Deutsche Synchronfassung des Spielfilms *Star Trek - Das unentdeckte Land*

²⁵ Die diesbezüglichen Sticheleien zwischen dem sehr emotionalen „Pille“ *McCoy* und dem so ganz anders gearteten *Mr. Spock* sind Bestandteil fast jeder TOS-Episode.

Chekov, einem Mitglied der *Enterprise*-Brückenbesatzung, in der TOS-Episode *Day of the Dove* als „... das sind doch nur Tiere!“ charakterisiert.

Tatsächlich geht offenbar von dieser Spezies eine wesentlich größere „Beunruhigung“ aus als von den vernunftgeleiteten *Vulkaniern*. Das mag zum einen damit zusammenhängen, daß mit den *Klingonen* (eigentlich menschliche) Charakterzüge in den Vordergrund gestellt werden, die in der europäischen Geistesgeschichte und spätestens seit der Aufklärung als minderwertig oder zumindest untergeordnet eingestuft werden, während das Verhalten der *Vulkanier* diesem Ideal eher entgegenkommt. Zum anderen stellen die *Klingonen* eindeutig eine Großmacht im *Star Trek*-Universum dar, von deren deutlichen Expansionsbemühungen eine fortlaufende Bedrohung ausgeht.

In mehrerlei Hinsicht drückt sich das auch im individuellen Auftreten von Vertretern dieser Spezies aus: ein stolzes, kriegerisches Auftreten wird in den meisten Fällen noch von einem entsprechend aggressiven und streitlustigen Gebaren begleitet; mit anderen Worten: wo immer die *Klingonen* auftauchen, gibt es Ärger.²⁶ Die von ihnen ausgehende Fremdheit schlägt sich allein schon im äußeren Erscheinungsbild nieder. Ähnelten die *Klingonen* der Originalserie noch der Vorstellung von einem mittelalterlichen Tartarenvolk mit dunkelhäutiger Haut und wuscheligen Augenbrauen,²⁷ die so gesehen kaum fremder wirkten als die *Vulkanier* mit ihren spitzen Ohren, so werden die *Klingonen* seit *The Next Generation* als weitaus fremdartiger präsentiert. Ihre Haut ist noch dunkler, ihr Haarwuchs noch wüster und auf der gewaltigen Stirn befindet sich nun ein riesiger knochiger Auswuchs, mit dem die *Klingonen* sich manchmal ein im wahrsten Sinne des Wortes Kopf-an-Kopf-Rennen liefern; mit anderen Worten, sie repräsentieren die brutalsten Seiten der humanoiden Eigenart. Ungebändigt und von ihren Emotionen angetrieben verkörpern sie genau jenes Schreckbild, das HOBBS von der gesamten Menschheit hatte: sie sind wie Wölfe, die sich gegenseitig zerfleischen.²⁸

Weil ihre Art der Konfliktlösung eigentlich immer in einer kriegerischen Auseinandersetzung besteht,²⁹ wird ihre Reaktion auch meistens gefürchtet. Hier haben wir genau die Form der Ambivalenz, von der WALDENFELS spricht: faszinierend (die große Fan-Gemeinschaft unter den „Trekis“ unterstreicht das) und abstoßend zugleich. Diese Lebensart ist in jeder Hinsicht die Negation der „eigenen“ Existenz. Der Fremde wird hier immer zum potentiellen Feind, der zumindest in der Originalserie und den ersten sechs Kinofilmen, sowie im Prequel *Enterprise* auch konsequent von den *Klingonen* verkörpert wird. Diese Darlegung mag allerdings manchmal darüber hinwegtäuschen, daß diese Spezies alle versteckten Triebe offen ausleben und keine Gefühlsregung für sich behalten,³⁰ also eigentlich auch nicht „falsch“ sein können, was ihnen jedoch merkwürdigerweise des öfteren unterstellt wird. So endet häufig eine Liebesnacht auf der Krankenstation, und während einer Feier betrinken sich die

²⁶ Infolge der zunehmenden „Entspannungspolitik“ zwischen der *Föderation* und dem *Klingonischen Imperium* in den späteren Serien wird dieses Urteil entsprechend variiert, trägt aber tendenziell den gleichen Grundtenor: *Quark*, der Barbesitzer auf *Deep Space Nine* beschwert sich des öfteren darüber, daß die *Klingonen* zu laut und angriffslustig und daß sie immer betrunken seien. In der jüngsten Serie *Enterprise* wird die (virtuell begriffene) „historische“ Feindseligkeit wiederholt thematisiert (z.B. in *Marauders*).

²⁷ Damit erinnern sie außerdem deutlich an die Filmfigur des *Fu Manchu* in *The Mask of Fu Manchu* (1932).

²⁸ Vgl. [Kapitel I.3](#)

²⁹ Selbst *Lt. Worf* von der *Enterprise-D* gibt in vielen unsicheren Situationen spontan die Empfehlung zum Angriff.

³⁰ FREUD hätte vermutlich seine Freude an dieser Musterspezies gehabt, die ihr keineswegs irgendwie verborgenes „Es“ derart präsentiert. Allerdings wären sie mit ihm sicherlich nicht einer Meinung gewesen, was den Umgang mit diesem Es betrifft.

Klingonen bis zur Besinnungslosigkeit. In jeder Lage geben die *Klingonen* alles ³¹ und werden dabei von einem Ehrenkodex geleitet, der manchmal ein wenig archetypisch anmutet aber ausgesprochen strengen moralischen Regeln folgt. Das ist möglicherweise auch der Hauptgrund, warum sich diese *Star-Trek*-Kultur bei den Fans einer ständig wachsenden Beliebtheit erfreut: ein strenger Regelkodex, der die Sehnsucht nach dem Vertrauten in konservativen Gesetzen manifestiert, der aber dennoch so fremd bleibt, das von ihm eine starke Faszination ausgeht.

Gerade hinsichtlich der Philosophie von *Star Trek*, immer nach friedlichen Lösungen bei Konflikten zu suchen, ist es auch kaum verwunderlich, daß sich das Verhältnis zwischen der *Föderation* und dem *Klingonischen Imperium* in der chronologischen „Geschichte“ von *Star Trek* immer mehr entspannt: die ursprünglichen „Erbfeinde“ werden schließlich zu Alliierten, die sie seit *The Next Generation* mehr oder weniger auch geblieben sind. Mittlerweile ist die fiktive Kultur der *Klingonen* derart komplex geworden, daß auch die Filmfiguren der *Föderation*, und mit ihnen der Zuschauer, einen besseren Einblick in diese fremde Lebensart erhalten. Hier spiegelt sich bereits der moderne Zeitgeist wider, wonach die Vertreter des westlichen Abendlandes einsehen müssen, daß sie nicht allein in der Welt sind. In *Star Trek* wird uns die Notwendigkeit von gegenseitiger Toleranz und dem Miteinander der Zivilisationen im multikulturellen Kosmos vor Augen geführt. Außerdem muß sich das Fremde nach WALDENFELS in der Erfahrung letztendlich auflösen, und dies um so deutlicher, je mehr man von der Funktion des fremden Systems **begreift**, d.h. je weniger das Andere wirklich noch fremd erscheint.

Daneben hat dieser Vorgang durchaus eine problematische Kehrseite, indem die Auflösung des Fremden weniger vermittels eines gegenseitigen Verständnisses zustandekommt, als vielmehr in einer einseitigen Angleichung begründet liegt, die von Mehrheitsentscheidungen geprägt ist. Diese allerdings auch in der Realität als ambivalent empfundene Kulturintegration läßt sich deutlich anhand der Protagonisten des „Fremden“ in der Serie illustrieren, welche zu Beginn ihres jeweiligen Auftretens immer auch als **Repräsentanten einer anderen Kultur** eingeführt wurden, über die sie sich (als virtueller Charakter) entsprechend identifizieren. Je mehr dabei die Unterschiede zwischen den Kulturen aufweichen, geht natürlich auch ein Teil der „special delights in differences“ (RODDENBERRY) verloren mit der Konsequenz eines teilweisen Verlustes (kulturell verstandener) Identität. Wenn beispielsweise *Spock* als primär vernunftgeleiteter Charakter sich mehr und mehr auch seinen Gefühlen stellt oder *Worf* im Laufe seiner Dienstzeit auf einem Schiff der *Sternenflotte* immer mehr „vermenschelt“ wird, so ist das in erster Linie eine dramaturgische Konsequenz, illustriert aber auch die Gefahr einer Kulturentfremdung, wie sie sich bei jeder Art von Einwanderer-Problematik ausdrückt. Besonders die Figur der *T'Pol* aus der jüngsten Serie führt dabei vor, daß eine solche Darstellung der Annäherung ebenso die **Tendenz zur Gleichschaltung** in sich trägt.³²

Das soll dagegen nicht heißen, daß Unterschiede nicht auch bestehen bleiben und weiterhin eventuelle Konflikte stimulieren können. Tatsächlich führen beispielsweise die Gegensätze zwischen Menschen und *Klingonen* immer wieder zu erneuten Zerreißproben. Wenn *Kirk* beispielsweise in *Star Trek VI* die Friedensverhandlungen mit den Worten aufnimmt, „I have never trusted Klingons, and never will“,³³ so spiegelt sich darin die Ansicht eines Menschen, der sich an die Neukonstituierung der Welt

³¹ Die Tatsache, daß sie offenbar alle Organe doppelt besitzen, erweist sich oft als notwendig, da die *Klingonen* auch im Kampf keinerlei Rücksicht auf ihre körperliche Unversehrtheit legen.

³² Dieses Problem wird auch anhand der zunehmenden Globalisierung unseres Planeten thematisiert, bei der ganz allgemein eine Auflösung kultureller Gruppenidentitäten zu konstatieren ist (vgl. ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.285).

³³ Originaltext aus *Star Trek – The Undiscovered Country*

und die von den Fremden ausgehende „Beunruhigung“ nicht gewöhnen will (ein wichtiges Hauptthema des Films). Daneben kann diese Aussage als symbolische Furcht vor einer allgemeinen Veränderung des Status Quo verstanden werden, die neben neuen Möglichkeiten auch bedeutende soziale Unsicherheiten birgt (*Kirk* verliert als Vertreter der militärischen Abwehr möglicherweise seine berufliche Perspektive!). Die Angst vor dem „Fremden“ kann daher auch als nützlich betrachtet werden, um den Fokus auf eventuelle Gefahren und Mißverständnisse zu lenken. So wendet sich *Star Trek* auch nicht gegen etwaige Gefühlsäußerungen, sondern warnt nur vor deren möglichen ideologischen Folgen.³⁴

Im Verlaufe der späteren Serien zeigt sich immer wieder, wie problematisch der Umgang mit dem Fremden bleibt, das letztendlich nicht ganz zu durchschauen ist und damit immer ein Stück fremd bleibt. Und offensichtlich ist das Abgrenzungsbedürfnis eines sozialen Systems gegen ein fiktives Fremdes so stark, daß die Auflösung eines konkreten Fremden sofort zur Erschaffung eines neuen Fremdheitsstiles führen muß. *Star Trek* ist voller Beispiele solcher zwiespältiger Konfrontationen, die sich zumindest schematisch sehr ähnlich sind, wie wir noch sehen werden. Nicht immer muß der so gezeichnete „Gegenentwurf“ zugleich auch einem „Feindbild“ entsprechen, wie wir im Falle der *Vulkanier* gesehen haben. Bemerkenswert bleibt allerdings, und dies muß fast antagonistisch wirken, daß die Charakterisierung dieses Gegenentwurfs immer auch eine offensichtliche Variante der eigenen Lebensweise darstellt.

III. 4. 3. Zwischen Individuum und Gesellschaft: *Q* und die *Borg*

Sehr prägnant kommt dieser scheinbare Antagonismus, die Abgrenzung des eigenen gegen ein anderes, unverständliches (Gesellschafts-)System einerseits und die Darstellung des Fremden als „Modifikation des Eigenen“ andererseits, in zwei Kulturen zum Ausdruck, die in *The Next Generation* eine zentrale Stellung sowohl im inhaltlichen Verlauf der Handlung als auch im philosophischen Kontext der Serie einnehmen. Die Rede ist von dem übermächtigen, gottähnlichen Wesen *Q*, das gleich zu Beginn der Serie als „Richter über die Verbrechen der Menschheit“³⁵ auftritt, und von der vergleichsweise apokalyptischen Bedrohung durch die Maschinenmenschen des *Borg-Kollektivs*.

Q ist m.E. das mit Abstand seltsamste Wesen im *Star Trek*-Universum. Dargestellt als ein Wesen mit fast grenzenlosen Fähigkeiten, der die Realität wortwörtlich mit einem Fingerschnippen zu verändern in der Lage ist, hat er zwar sehr menschliche Züge und damit Ähnlichkeiten mit den anthropomorphen Göttergestalten des griechischen Olympos; die Wirkungsweise seiner „Macht“ und vor allem seine Handlungsmotivation bleiben dabei allerdings größtenteils im Unklaren. Daran haben auch etliche Episoden der letzten drei Serienableger kaum etwas ändern können. Ganz im Gegenteil: man hat fast den Eindruck, je mehr man von *Q* und seiner Herkunft erfährt, desto ungewisser wird sein Charakter und sein Status. Hier erleben wir das Paradoxon des „Fremden“ par excellence: es entzieht sich uns, je mehr wir uns dem Phänomen zu nähern glauben. Den Produzenten von *Star Trek* ist hier das einmali-

³⁴ Interessant ist hier vor allem der Schnitt der deutschen Fassung des Spielfilms *Star Trek VI – Das unentdeckte Land*. Während im amerikanischen Original der Präsidentenmörder eindeutig ein als *Klingone* maskierter Offizier der *Sternenflotte* ist, wirkt die deutsche Fassung so, als ob nur *Klingonen* als Attentäter in Frage kommen. Diese kleine Divergenz in der dramaturgischen Darstellung führt so zu einer gänzlich anderen Interpretation desselben Sachverhalts.

³⁵ Vgl. TNG-Pilotfilm *Encounter at Farpoint*

ge Kunststück gelungen, das Fremde auch als solches darzustellen und dennoch einen sehr vertrauten und populären Charakter zu erschaffen.³⁶

Dennoch gibt es einige Indizien, die eine Charakterzeichnung und Rückschlüsse auf seine Handlungsmotivation zulassen und somit auch Aufschluß über die Funktion einer solchen Figur im Kontext der Philosophie von *Star Trek* geben. Zuerst einmal ist *Q* das Individuum im *Star Trek*-Universum,³⁷ der scheinbar völlig autonom durch die Galaxis reist und mit den dort angetroffenen Spezies seinen Schabernack treibt. Tatsächlich ist für ihn auch die *Enterprise* ein einziger Spielplatz, seine zahlreichen Kostümauftritte als „historische“ Figuren der *Star Trek*-Geschichte zu präsentieren. Er scheint die Crew einzig zu seiner eigenen Belustigung manipulieren und quälen zu wollen.

Der solcherart präsentierte Mummenschanz ist jedoch nicht nur als Karnevalsveranstaltung zu verstehen. *Q* gibt sich zwar gern als Schmierenkommödiant, aber eigentlich verbirgt sich dahinter eine Narrengestalt, die seiner Umgebung den Spiegel vorhält, der aber selten so verstanden wird.³⁸ *Q* ist auch keinesfalls so verantwortungslos, wofür ihn die meisten, die mit ihm in der Serie konfrontiert werden, halten. Auf gewisse Weise ist er sogar sehr ernsthaft, wenn er die Besatzung der *Enterprise* beständig aus ihrer Zukunfts- und Fortschrittsgläubigkeit reißt und sie dadurch beunruhigt, daß er sich zumeist in sehr heiklen Situationen einmischt, aber scheinbar nur weitere Verwirrung stiftet. Dabei hält er besonders den Musteroffizier *Picard*, der offensichtlich zu seinen „Favoriten“ zu gehören scheint (was nicht unbedingt auf Gegenseitigkeit beruht), scheinbar zum Narren, hilft ihm aber vor allem dadurch, daß er ihm nicht wie einem unmündigen Kind – denn so kann man das Verhältnis durchaus verstehen – seine Entscheidungen abnimmt.

Natürlich ist *Q* eine Figur, die sich offensichtlich selbst für allmächtig hält, und eigentlich ist es unter seiner Würde, immer wieder zu den Menschen zurückzukehren. Er tut es dennoch – wie ein Forscher, der Gefallen an seinen „Laborratten“ gefunden hat.³⁹ Insofern unterscheidet er sich kaum von den Wissenschaftlern der *Föderation*, außer dem Umstand, daß er aus seiner Arroganz keinen Hehl macht. Wie offensichtlich er an den Menschen und ihrer Lebensweise ernsthaft interessiert zu sein scheint und darüber hinaus gewillt ist, von den Menschen zu lernen, zeigt sich bei mehreren Gelegenheiten.⁴⁰ Und gerade dies charakterisiert ihn, wenn man einen solchen Maßstab anlegen will, als Vertreter einer höheren Rasse. Auch wenn es nicht danach aussieht: *Q* ist seinerseits eigentlich immer bereit, sich von Neuem „beunruhigen“ zu lassen. Kein Zweifel, *Q* ist ein exzellenter „Anthropologe“.

³⁶ Vgl. <http://privat.schlund.de/starbase472/index.htm> sowie C. MEWETH [Hrsg.]: *Star Trek – Das offizielle Magazin*, #2

³⁷ Interessanterweise weist bei dem Namen *Q* überhaupt nichts darauf hin, daß es sich hierbei um einen Eigennamen – die Bezeichnung der Identität eines menschlichen Individuums – handelt. Streng genommen ist das überhaupt kein Name, der ihn irgendwie als Individuum ausweist, denn in den späteren Episoden stellt sich heraus, daß es offenbar ein ganzes Volk von *Qs* gibt, die in einem nur schwer vorstellbaren *Q-Kontinuum* leben und sich mehr oder weniger auf die Beobachtung der übrigen Bewohner des Weltalls spezialisiert haben.

³⁸ Wenn *Q* beispielsweise gleich zu Beginn der Verhandlung „gegen die Verbrechen der Menschheit“ den „Gutmenschen“ *Picard* ohne wirkliche Beweisführung von vornherein als „schuldig“ verurteilt, wirkt das grotesk, erinnert jedoch aus heutiger Sicht symbolisch an die Behandlung der Angeklagten in einem Terroristen-Prozeß. (Vgl. *Encounter at Farpoint*)

³⁹ Vgl. die Ausführungen über B. F. SKINNERs utopischen Erziehungsroman *Walden Two* in Rudi R. PALLA: *Die Kunst, Kinder zu kneten*, S.82ff

⁴⁰ In der letzten TNG-Episode *All Good Things ...* bekundet er wiederholt seine Achtung vor der Spezies Mensch; und in der äußerst amüsanten STV-Episode *The Q and the Grey* fordert er *Captain Janeway* auf, ihm beizubringen, wie man Kinder zur Welt bringt.

Die allgemeine Abneigung seinem Auftreten gegenüber gründet sich nicht nur auf die zur Schau gestellten Albernheiten; auch andere Spezies (davon ist die *Föderation* keineswegs ausgeschlossen) versetzen gelegentlich mit ihrer Lebensweise die übrigen in Angst und Schrecken. Die Beunruhigung geht vermutlich eher von seinen übermenschlichen Fähigkeiten aus, deren Handhabe ihm die Vernichtung der Menschheit zumindest ermöglicht. Neben dieser offensichtlichen Überlegenheit von Seiten einer Macht, deren Technologie so unfaßbar ist, daß sie wie Magie erscheinen muß, geht die Beunruhigung möglicherweise auch vom Selbstverständnis *Qs* als Individuum aus: obwohl Individualität etwas sehr wesentliches für die Figuren im *Star Trek*-Universum darstellt, so bedeutet doch ein absolut verstandener Individualismus eine potentielle Bedrohung für die Disziplin der *Sternenflotte* – vergleichbar mit der Apathie aller Ordnungssysteme dieser Welt vor Anarchie und Chaos. Die Vorstellung, es könne eine Gesellschaft geben, die weitgehend ohne Herrschaftshierarchien auskommt,⁴¹ muß zumindest aus westlich-abendländischer Sichtweise äußerst befremdlich erscheinen.

Dem entgegengesetzten Phänomen begegnen wir beim *Borg-Kollektiv*. Handelte es sich bei *Q* um den Absolutheitsanspruch des Individuums gegenüber der Gesellschaft, erleben wir hier die perfekte Sozietätsstruktur, in der das Individuum überhaupt keine Rolle mehr spielt. Miteinander durch hoch entwickelte technische Apparaturen auch körperlich vernetzt, ähneln die *Borg* einem Insektenschwarm mit nur einem Gemeinschaftssinn und einer Identität („Wir sind die Borg!“ – das „wir“ ist dabei fast nur noch Rhetorik). Sie werden von einer „Königin“ angeführt, die als einzige eine Art Einzelidentität besitzt, allerdings ohne etwaige individuelle Befugnisse oder Bedürfnisse. Ihre Funktion ist ganz eindeutig mit ihrem Volk verknüpft, dessen Mitglieder sich selbst als „Drohnen“ bezeichnen.

Fremd erscheinen die *Borg* auch in anderer Hinsicht. Während die meisten *Star Trek*-Zivilisationen gänzlich aus Fleisch und Blut bestehen und – sieht man einmal von besonders ausgeprägten körperlichen Merkmalen oder der Farbe des Blutes ab – eigentlich alle mehr oder weniger menschlich wirken, sind die *Borg* nicht mehr rein organisch. Und während die anderen sich die Errungenschaften des technologischen Fortschritts dienstbar machen, **bestehen** die *Borg* zur Hälfte aus dieser Technologie, mit anderen Worten: sie sind eine kybernetische Lebensform – vergleichbar nur mit dem (allerdings vollkommen künstlichen) Androiden *Data*.⁴² Hinzu kommt, daß die Beunruhigung, welche von dieser Spezies ausgeht, sehr gegenständlich ist und die Bedrohung in diesem Falle sehr real erscheint. Denn die *Borg* präsentieren nicht einfach nur ein anderes Gesellschaftssystem, zu dessen Vertretern eine wie auch immer geartete diplomatische Beziehung aufgenommen werden kann: sie sind ohne Ausnahme auf einem permanenten Eroberungsfeldzug, und ihr Verständnis, sich weiterzuentwickeln, beschränkt sich darauf, daß sie andere Völker bei der Kontaktaufnahme „assimilieren“ und in ihr *Kollektiv* integrieren.

Es ist offensichtlich, daß hier wiederum ein Motiv der menschlichen Kulturgeschichte anklingt. Die Art und Weise, wie Eroberer mit den Besiegten umgehen, unterscheidet sich nicht unbedingt vom Vorgehen der *Borg*. Auch wenn die Menschheit heute nicht in jedem Falle mit militärischen Mitteln zu Felde zieht, um andere Kulturen zu unterwerfen, so beinhaltet die wirtschaftliche Ausbeutung der sog. Dritten Welt durch die westlichen Industrienationen im Grunde nichts anderes als Assimilation, verbunden mit einer den *Borg* entsprechenden kulturellen Vereinnahmung, dem sog. „Kulturimperialismus“. Aus der Sicht einer angeblich höher entwickelten Zivilisation mag ein solches Vorgehen ver-

⁴¹ Ich betone „weitgehend“, da auch *Q* seinem *Kontinuum* bis zu einem gewissen Grade verantwortlich ist (vgl. *Deja Q*).

⁴² Hier werden wir nun auch mit einer möglichen „Rasse“ künstlicher Intelligenz konfrontiert, über deren Umgang sich *Picard* in *The Measure of a Man* Gedanken macht.

ständig erscheinen, moralisch gerechtfertigt ist es keineswegs – und widerspricht natürlich in jeder Hinsicht der völkerrechtlichen Überzeugung von der Souveränität einer Zivilisation (wie sie z.B. in der *Star Trek*-Maxime der *Obersten Direktive* zum Ausdruck kommt).

Interessanterweise wird der Erstkontakt mit dieser gegensätzlichen Spezies durch *Q* hergestellt,⁴³ welcher der Menschheit wieder einmal den Spiegel vorhalten will und sie damit auf die gelegentliche Selbstgefälligkeit und die doch etwas ambivalente Zuversicht hinweist, mit der die Menschen ihre Bestimmung in der „Erforschung“ der Galaxis sieht. Diese erste Erfahrung mit den *Borg* bleibt jedoch relativ folgenlos, sieht man einmal von der geistigen Erschütterung ab, die eine solche Konfrontation hervorruft. In der Doppelepisode *The Best of Both Worlds* nimmt die Konfrontation jedoch einen erschreckend neuen Charakter an, als die Crew der *Enterprise* am eigenen Leibe erfahren muß, welche Motivation die *Borg* antreibt und welche Konsequenzen sich daraus ergeben können. *Picard* wird gleich zu Beginn von ihnen entführt, die übrige Besatzung hat keine Möglichkeit, das zu verhindern. Er findet sich im Inneren des gigantischen *Borg*-Schiffes wieder, das schon in seiner Form die Perfektion dieser Welt ausdrückt: ein riesiger ebenmäßiger Würfel.⁴⁴ Er wird von einem vielstimmigen unsichtbaren Chor darauf hingewiesen, daß sein Widerstand zwecklos und man im Begriff sei, seine Zivilisation zu assimilieren. Auf die Frage nach der Motivation ihrer Vorgehensweise geben die *Borg* nur die lakonische Antwort: „Wir wollen uns verbessern.“

Diese Aussage mag auf den ersten Blick unglaublich erscheinen, doch bei genauerer Betrachtung ist sie durchaus sinnvoll. Die Kultur der *Borg* hat die Selbstverbesserung perfektioniert, indem sie sie konsequent und rein logisch weiter entwickelt hat. Der Lernprozeß wurde dabei auf die wesentliche Datenübertragung minimalisiert (denn wie kann man sich schneller ein Wissen einverleiben als über die symbolische Überspielung technischer Datenbänke?!). Sie demonstrieren, daß eine Kultur für jede Verbesserung einen Preis zu zahlen hat. Um sich zu vermehren und auszubreiten, muß eine Kultur konsumieren und andere Völker dominieren. Es gibt viele Beispiele in unserer eigenen Geschichte, in der die Expansion einer Kultur oft die „Einverleibung“ einer anderen nach sich zog. Imperialistische Expansion schafft untergeordnete Völker. Neue Technologien benötigen Rohmaterial und verursachen Abfall. Selbst innerhalb einer einzigen Kultur dient die Masse oft nur einigen wenigen. Damit wird impliziert, daß die *Borg* ohne die Assimilation neuer Kulturen möglicherweise gar nicht lebensfähig wären. Eine Gesellschaft kann nur so stark sein, wie ihre Mitglieder es zulassen. Und Veränderung und Erneuerung bedeutet Leben.

Doch diese Vorgehensweise muß natürlich Angst erzeugen, weil sie besonders extrem (und damit besonders fremd) anmutet. Erschreckender aber ist hier die Vertrautheit der Motive, die in diesem Falle das Fremde als ein perfektes Feindbild stilisieren.⁴⁵ Allerdings ist das Bild des in einen *Borg* verwandelten *Picard* eines der berühmtesten der ganzen Serie geworden. Der Anblick repräsentiert die Konfrontation zwischen zwei gänzlich verschiedenen Wertesystemen: den tief im *Star-Trek*-

⁴³ Vgl. die TNG-Episode *Q Who*. Bemerkenswert ist dabei, daß es seither nie eine direkte Konfrontation zwischen *Q* und dem *Borg-Kollektiv* gegeben hat. Wahrscheinlich ist nur, daß in diesem Falle das Individuum den Sieg selbst über diese perfekte Gesellschaft erringen würde.

⁴⁴ Hier wird in *Star Trek* das erste Mal gezeigt, daß die Form eines Sternenschiffes im freien Raum eigentlich absolut irrelevant ist. Im All gibt es keinen Widerstand, der für die Geschwindigkeit der Fortbewegung irgendwie von Belang wäre. Die konische Form der Raumschiffe der *Föderation* und der übrigen *Star Trek*-Zivilisationen verweist nur auf eine irgendwie geartete „irdische“ Herkunft.

⁴⁵ Auf der anderen Seite kann es für die *Borg* im strengen phänomenologischen Sinne nichts Fremdes geben: sie „erfahren“ nicht, also kann sich auch nichts ihrem „Fremderfahrungsbereich“ (WALDENFELS) entziehen.

Universum verwurzelten Werten der menschlichen Freiheit und individuellen Selbstbestimmung auf der einen Seite und dem absoluten Gegenteil dieser Werte auf der anderen Seite. Und er symbolisiert eine der größten Ängste der menschlichen Gesellschaft: die Angst vor der Zerstörung des Individuums durch die technische Gesellschaft.

Daß *Data* sich bei seiner Bestrebung, sich selbst zu verbessern, nicht an dieser Spezies orientiert, was eigentlich aufgrund seiner Konstruktion sehr naheliegend wäre, ist eigentlich sehr überraschend und – um mit *Spocks* Worten zu sprechen – auch nicht ganz logisch. Eine der diesbezüglich aufschlußreichsten Szenen finden wir im Spielfilm *Star Trek – First Contact*, als *Data* genau mit dieser Frage konfrontiert wird. Er entscheidet sich gegen ein Leben im *Kollektiv*, weil sein Bestreben, sich zu verbessern, weniger in der **Notwendigkeit zur technologischen Perfektionierung** besteht (z.B. ist die Aussicht, seinen „Schaltkreisen“ organische Elemente hinzufügen zu können, durchaus verlockend – eine Technologie, die eben nur den *Borg* zur Verfügung steht), sondern eher von seiner Faszination für die Ideale einer (unvollkommenen) Menschheit herrührt, welche die **Chance zu individueller soziologischer Perfektibilität** anbieten (denn schließlich versteht sich *Data* in erster Linie als Individuum). Es ist sicher keine Spitzfindigkeit dieses Bild so zu interpretieren, daß eigentlich nur eine unvollkommene Gesellschaft mit noch zu entdeckenden Möglichkeiten und einem überraschenden „Sense of Wonder“ wirklich lebenswert ist und daß ihre Perfektionierung mit ihrer auf reine Funktionalität beschränkten Struktur eigentlich das Ende allen Lebens bedeutet.

Das Ende von *The Best of Both Worlds* bleibt vage und ambivalent. Zwar wird *Picard* letztendlich von seinen Getreuen gerettet, indem man seine vollständige Integration in das *Kollektiv* mit einer Art Computer-Virus verhindert, der die Technik des *Borg*-Schiffes außer Betrieb setzt. Die grundsätzliche Bedrohung durch die *Borg* bleibt jedoch weiterhin bestehen und wird in den nachfolgenden Serien noch mehrmals thematisiert.⁴⁶ Die letzten Szenen der Episode beschäftigen sich mit der langsamen Genesung *Picards*, den diese Erfahrung an den Rand der völligen Erschöpfung gebracht und sehr verändert hat (die Vereinnahmung durch das Fremde hat nicht nur sichtbare Narben hinterlassen, sondern auch fast seine Grundidentität gebrochen). Dennoch weist der Titel *The Best of Both Worlds* darauf hin, daß es sich um eine Veränderung zum Positiven handelt. Obwohl der Annäherungsprozeß an das Fremde fast groteske Züge angenommen hatte, versteht *Picard* nun die *Borg*, und damit verliert dieser Fremdheitsstil auch einiges von seinem Schrecken. Als Gefangener der *Borg* war er gezwungen sein kulturelles Wissen gegen sein eigenes Volk einzusetzen. Doch nach seiner Rückkehr wird klar, daß er seinerseits die derart gewonnenen Erkenntnisse über die *Borg* nicht zum Ziel der Rache, sondern zum Allgemeinwohl einsetzen wird: zum „Besten beider Welten“.

⁴⁶ Die Darstellung folgt dabei ganz verschiedenen Gesichtspunkten: Bereits im Film *Star Trek – First Contact* wird die Struktur der *Borg*-Gesellschaft als eine Art Insektenstaat geschildert, wobei mit dieser Analogie auch die „Schwelle“ der Fremderfahrung überschritten wird. In zahlreichen VOY-Episoden wird dann die Darstellung der *Borg*-Gesellschaft verfeinert, manchmal allerdings auch etwas bagatellisiert; z.B. wird in der Doppelsepisode *Dark Frontier* die Heimatwelt der *Borg* als eine kaum vorstellbare Präsentation technologischer Überlegenheit gezeigt; in *Scorpion* schließt *Capt. Janeway* gar einen Pakt mit den *Borg*, an dessen Ende *Seven of Nine* zum beständigen Mitglied der *Voyager*-Crew wird; *The Omega Directive* behandelt ein Ideal der *Borg*; in *Unimatrix Zero* findet eine von der *Voyager* unterstützte Revolte abtrünniger Kollektiv-Mitglieder statt; und in *Endgame* gelangt die *Voyager* mithilfe der *Borg*-Technologie endlich nach Hause. Die ENT-Episode *Regeneration* liefert zwar keine neuen Erkenntnisse über diese „Spezies“, illustriert aber ganz allgemein die Gefahren einer wissenschaftlichen Forschung, welche die Konsequenzen ihres Tuns beständig ignoriert.

III. 4. 4. An den Grenzen des Eigenen und Fremd unter Fremden: DS9 und Voyager

Je größer das bekannte *Star Trek*-Universum wird, desto weiter rückt das Eigene in den Hintergrund und desto mehr ursprüngliche „Fremdheitsstile“ werden in das Eigene integriert. Bezogen auf die konkrete Konzeption der Serien heißt das, je jünger die jeweilige Serie wird, desto weiter bewegt sich das Zentrum des Geschehens in den freien Raum der „Schwelle“ zu, die sich an den Grenzen des Eigenen befindet. In den ersten beiden Serien unternimmt die *Enterprise* eine Forschungsreise in das Unbekannte, bemerkenswert daran ist aber, daß sie dies immer in relativer Nähe zur Heimatwelt tut – also mit dem Eigenen in mehr oder weniger unmittelbarer Reichweite. Es gibt kaum eine Episode, in welcher der Kontakt zur *Föderation* oder zur *Sternenflotte* dauerhaft abbricht; die Abenteuer der *Enterprise* bleiben also im wesentlichen immer im Eigenen verwurzelt.

Dieser Standpunkt ändert sich im dritten Serienableger *Deep Space Nine*, welche die Abenteuer auf einer Raumstation an einem entlegenen Winkel des bekannten Weltraums schildert. Allein der Name der Raumstation weist bereits darauf hin, daß wir uns weit entfernt vom Eigenen im „tiefen Raum“ befinden – eine Metapher für einen Ort bzw. ein Gelände, dessen Existenz zwar bekannt, aber noch weitgehend unerforscht ist.⁴⁷

Im vierten Serienableger *Star Trek – Voyager* begibt sich eine *Sternenflotten*-Crew dagegen noch weiter in diesen „tiefen Raum“ hinein – ohne den Rückhalt einer Grenzstation und völlig abgeschnitten von der eigenen Heimatwelt. Wären da nicht die *Borg*, so hätte man überhaupt keinen Bezugspunkt mehr; und es ist schon erstaunlich, daß hier als einziger vertrauter Aspekt des Eigenen ein eigentlich bereits sehr Fremdes rangiert, um nicht zu sagen: ein gerade noch vorstellbares Fremdes.

Ich habe schon erwähnt, daß in *Star Trek* selten von „border“ die Rede ist, sondern fast immer von „frontier“. Das ist tatsächlich keine linguistische Spitzfindigkeit: die Bezeichnung „border“ bezieht sich auf eine Linie zwischen zwei verschiedenen (staatlichen) Einheiten, sie impliziert dabei aber auch ein konkretes Anderes, welches an das Eigene anschließt, sozusagen **angrenzt**; dagegen bezeichnet der Begriff „frontier“ keinen statischen Ort mehr, es handelt sich dabei mehr um ein fluktuierendes Band, das sich selbst nur vage erfassen läßt und dessen Hintergrund eigentlich völlig im Ungewissen liegt. Genau das ist aber die Definition der „Schwelle“, von der WALDENFELS in seiner *Topographie des Fremden* spricht: die Grenze zu einem „Nicht-Ort“.

In *Star Trek* begegnen wir diesem Bild des öfteren, manchmal explizit, mitunter auch nur symbolisch. Die *Final Frontier* aus dem fünften Spielfilm meint eine solche Grenze – hier allerdings im wesentlichen metaphysisch gemeint. Meines Erachtens handelt es sich hierbei allerdings nicht um eine besonders gute Episode. Erstens problematisiert sie ein Thema, das nicht so recht in das sonst atheistische *Star Trek*-Universum zu passen scheint; es ist viel zu überzogen und philosophisch überambitioniert. Zweitens ist seine Darstellung viel zu gegenständlich, um den Spagat zwischen einer durchaus vorstellbaren mystisch-magischen Macht und seine Dechiffrierung im Körperlichen filmisch glaubhaft zu veranschaulichen. Die Bilder vom Fremden sind hier viel zu vertraut, um noch wirklich fremd zu wirken. Zur Darstellung magisch-mystischer Ideen eignen sich andere Filme des Genres deutlich besser (z.B. KUBRICKs *2001 – A Space Odyssey*).

⁴⁷ Deswegen wird die Erforschung des (unbekannten) Unbewußten bei FREUD auch als „Tiefenpsychologie“ bezeichnet.

Der sagenhafte *Nexus* im siebenten Spielfilm *Star Trek – Generations* befindet sich ebenfalls hinter einer solchen „Schwelle“, dem „kosmischen Band“, bleibt aber als eine Art „Ort, wo die geheimen Wünsche und Träume in Erfüllung gehen“ und wo jedes Naturgesetz außer Kraft gesetzt ist, völlig außerhalb des konkret Greifbaren. Ein andere „Schwelle“ markieren die schon in *The Next Generation* thematisierten *Wurmlöcher*, eine Art kosmisches Tor, das einen Übergang in eine andere Welt öffnet, deren Ausgang allerdings überaus ungewiß ist. Die meisten *Wurmlöcher* im *Star Trek*-Universum sind denn auch überaus instabil, sie weisen zwar den Weg auf irgendeine „andere“ Seite, deren genauer Standort aber überhaupt nicht mehr bestimmbar ist.⁴⁸

Bemerkenswerterweise ist das genau diese Art von Phänomen, welches die „Schwelle“ in den letzten beiden Serien bestimmt: in *Deep Space Nine* befinden sich die Protagonisten allerdings im wesentlichen noch vor dieser Grenze (was dramaturgisch nur möglich ist, weil es sich hier um das Novum eines örtlich stabilen *Wurmlochs* handelt); die *Voyager* befindet sich dagegen bereits hinter diesem Phänomen, sie hat die Grenze überquert und ist im „Nirgendwo“ der Fremde gelandet.

Diese neue Konzeption der Serie schlägt sich natürlich auch in der Darstellung des kulturellen Fremden nieder. Wir finden sowohl auf *Deep Space Nine* als auch auf der *Voyager* ein deutlich kontrastreicheres Völkergemisch vor als es in den vorangegangenen Serien der Fall war. Allerdings beginnt *Deep Space Nine* noch mit einer sehr typischen Handlung, die sozusagen als Übergang gesehen werden kann. Im Pilotfilm *The Emissary* übergibt *Capt. Picard* im Auftrag der *Sternenflotte* das Kommando einer Raumstation in der Nähe des Planeten *Bajor*, dessen Repräsentanten die Mitgliedschaft in die *Föderation* beantragt haben, an einen jungen *Commander*, der im Krieg gegen die *Borg* schwere Verluste erlitten hat: dem farbigen *Benjamin Sisko*. Zunächst muß er sich sowohl mit dem bunt zusammengewürfelten Personal der Station (darunter auch einige *Ferengis*, die offenbar überall dort zu Hause sind, wo sie Profit vermuten) als auch mit den Auswirkungen eines langen Krieges auf dem Planeten *Bajor* und deren Besatzern und den vormaligen Besitzern der Station, den *Cardassianern*, auseinandersetzen; die Situation ähnelt damit essentiell den Abenteuern der *Enterprise*, der Konfrontation und dem Umgang mit Konflikten. Auf der einen Seite haben wir nach wie vor die *Sternenflotte* mit ihrem Hauptrepräsentanten *Sisko*, auf der anderen Seite die Fremden, die allerdings größtenteils aus der vorangegangenen Serie bekannt sind.⁴⁹

Ebenso typisch für eine normale *Star Trek*-Episode sind auch die inhaltlichen Themen, die ebenfalls direkt an *The Next Generation* anschließen. Die Übernahme der Station war für die *Föderation* Bestandteil eines Friedensvertrages mit der *Cardassianischen Union*, diesbezügliche Konflikte sind des-

⁴⁸ Bereits EINSTEIN hatte sich im Rahmen seiner Erforschung zur „Relativitätstheorie“ mit derartigen Phänomenen auseinandergesetzt. In der Folge hat man wiederholt versucht, von diesem theoretischen Konstrukt ausgehend über eine nach der Theorie eigentlich unmögliche „Überlichtgeschwindigkeit“ zu spekulieren. Der Astrophysiker Stephen W. HAWKING bezieht sich ebenfalls auf dieses Regelwerk, wenn er das Phänomen in Verbindung mit „Schwarzen“ bzw. „Weißen Löchern“ bringt. Dennoch bleibt das *Wurmloch* ein mathematisches Konstrukt, das in der dargestellten Form noch nirgendwo im Weltall nachgewiesen werden konnte. (Vgl. L. M. KRAUSS: *Die Physik von Star Trek*, S. 44ff; vgl. auch Kip S. THORNE: *Gekrümmter Raum und verbogene Zeit. Einsteins Vermächtnis*)

⁴⁹ Mit *Ensign Ro* (TNG) hat die *Enterprise* unter dem Kommando von *Picard* bereits ein *bajoranisches* Mitglied der Besatzung; verschiedene TNG-Episoden (besonders eindrucksvoll: *Chain of Command*) beschäftigen sich mit der militärischen Taktik der *Cardassianer*; die *Ferengis* sind ebenfalls wieder als korrupte und gewissenlose Kapitalisten (vgl. die TNG-Episode *The Last Outpost*) vertreten. Allerdings wandelt sich das Bild des „typischen“ *Ferengis* im Laufe der Serie; wie die „Kultur“ der *Klingonen* hat sich die *Ferengi*-Gesellschaft mittlerweile zu einem komplexen System mit umfassender (Handels-)Philosophie und eigener Sprache verdichtet, für welche die etwas stereotype Charakterisierung „Erwerb von Macht durch Reichtum“ nicht mehr ausreicht.

wegen nicht bereinigt und sorgen in der Folge auch immer wieder für Zündstoff (z.B. durch die Bewohner der ehemaligen *Föderationsgebiete*, die im Zuge der Friedensverhandlungen an die *Cardassianer* fielen, und die sich aus Protest zu einer terroristischen Vereinigung, dem *Maquis*, zusammenschlossen haben). Die sehr religiösen *Bajoraner* hingegen erklären den „Abgesandten“ der *Föderation* aufgrund irgendeiner mystischen Prophezeiung sehr schnell zu einer religiösen Kultfigur (hier haben wir ein ähnliches Motiv wie in der TNG-Episode *Who Watches the Watchers*, mit dem Unterschied, daß wir es hier mit einer industriellen Hochkultur zu tun haben).

Diese Situation ändert sich, als durch einen Unfall das dem Planeten naheliegende *Wurmloch* entdeckt wird. Plötzlich sind nicht mehr nur die *Cardassianer* an der Station interessiert, sondern auch alle möglichen Spezies aus dem bisher bekannten *Star Trek*-Universum: *Klingonen*, *Romulaner* und *Ferengis* tummeln sich fortan auf der Station und machen sie zum Zentrum des Universums. Plötzlich sind sie alle Teil einer großen multikulturellen Gesellschaft, die ihre mitunter sehr widersprüchlichen Regeln und Normen aufeinander abstimmen müssen.

Daraus folgt natürlich, daß auch die Gesetze der *Föderation* nicht mehr als Nonplusultra des *Star-Trek*-Universums dargestellt werden können. Die plötzliche Ausweitung der Grenzen des Eigenen führt daneben zu einer Reihe von neuen Konflikten, welche die Serie in den ersten 50 Episoden (2 Staffeln von insgesamt 7) vorwiegend beschäftigen. Das einzig wirkliche, und in gewisser Weise auch radikale, Fremde, das diesem bunten Völkergemisch dabei begegnet, sind die Bewohner des *Wurmlochs*, deren Fremdheit vor allem dadurch charakterisiert ist, daß sie sich außerhalb von Raum und Zeit bewegen und damit eigentlich auch keine spezifische körperliche Form besitzen. Sie begegnen den Protagonisten der *Sternenflotte* nur als Reinkarnation vertrauter Gesichter, was wiederum WALDENFELS' These zum Ausdruck bringt, daß das Fremde als Modifikation des Eigenen **erscheint**. Für die *Bajoraner* hingegen stellen sich diese Wesen als die gottähnlichen *Propheten* dar, die sie seit Jahrtausenden anbeten.

Erst in der 3. Staffel der Serie begegnen die Protagonisten einer Macht, die sich wiederum deutlich von allem bisher Bekannten unterscheidet und deren Konfrontation von da an wesentlich den Verlauf der Handlung bestimmt: dem *Dominion*.

Im Grunde ist das *Dominion* im eigentlichen Sinne gar kein Volk. Der Name ist vielmehr eine Herrschaftsbezeichnung, die mehrere Rassen und Planetensysteme umfaßt, die von einer Spezies dominiert werden, die sich selbst als *Gründer* bezeichnen. Eigentlich wird diese neue Lebensform bereits zu Beginn der ersten Episode eingeführt, nämlich in Gestalt des Sicherheitschefs der Station, *Constabler Odo*, nur erfährt man hier noch nicht, daß es sich bei ihm um den Vertreter einer ganzen Spezies handelt. Im Grunde hat *Odo* zu Anfang eine ähnliche Position wie *Data* von der *Enterprise* und auch ein vergleichbares Selbstverständnis: ein Außenseiter, der beständig unter Fremden lebt und seine besonderen Fähigkeiten mit besonderen Leistungen kompensieren zu müssen glaubt. Hier erleben wir, wie Fremdheit oft als Makel stigmatisiert wird, als handle es sich dabei um eine seltene Krankheit.⁵⁰ Dieses Selbstverständnis ändert sich, als *Odo* scheinbar zufällig seinen Heimatplaneten findet: ein unscheinbarer einzelner Planet ohne Anbindung an irgendein Sonnensystem. Hier erfährt er auch, daß er dereinst mit vielen anderen „Kindern“ durch das Universum geschickt wurde, um so die Reaktion

⁵⁰ Im Verlaufe der Serie erfahren wir, daß *Odo* zu Beginn sich seiner gar nicht selbst bewußt war und daß verschiedene *bajoranische* Wissenschaftler ihn als Versuchskaninchen mißbraucht haben, um seine Identität zu ergründen.

anderer Spezies zu erforschen.⁵¹ Allerdings zeigt sich hier auch noch einmal, wie es dem Reisenden nach einem langen Aufenthalt in der Fremde ergehen muß: das Fremde ist ihm vertraut, das Eigene fremd geworden.

Was die *Gründer* als „das Fremde“ charakterisiert, betrifft eigentlich fast alle Ebenen der menschlichen Identität. Das beginnt bereits bei ihrer körperlichen Struktur, sofern man überhaupt noch von „Körper“ sprechen kann, denn die *Gründer* haben im eigentlichen Sinne überhaupt keinen Körper: sie sind sog. „Wechselbälger“, also Gestalt- oder Formwandler, und ihr natürlicher Zustand ist eigentlich eine zähflüssige Masse. Wie die *Borg* haben sie auch keine feste Vorstellung von Einzelidentitäten. Sie treten zwar sehr wohl als Individuen auf, verstehen sich aber selbst als Teil der *Großen Verbindung*, in die sie regelmäßig zurückkehren und welche die Form eines riesigen Sees einnimmt. Außerdem reisen sie äußerst ungerne. Als sehr altes Volk (jeder einzelne *Gründer* kann im Grunde ewig leben, sofern er nicht gewaltsam stirbt) mit immensem Wissen um unglaubliche Technologien und hinsichtlich ihrer Möglichkeiten, die sie nicht an eine Form bindet, haben die *Gründer* es vorgezogen, in Abgeschiedenheit zu leben und ihren Quadranten von dort aus zu kontrollieren. Sie haben überhaupt kein Bestreben mehr, das Weltall zu erforschen; ihre Handlungsmotivation besteht nur noch darin, das ihrer Meinung nach chaotische Universum in eine Ordnung zu bringen.

Diese Ordnung versuchen sie mit einer Art Kriegerrasse (den *Jem'Hadar*), die sie eigens zu diesem Zweck klonen und mit einer speziellen Droge in Abhängigkeit halten, sowie einer Diplomatenrasse (den *Vorta*), die ihnen gleichfalls vollkommen loyal dient, aufrecht zu erhalten, was ihnen offenbar in ihrem Quadranten vollkommen gelungen ist. Um ein Mißverständnis zu vermeiden, ihr Ziel ist nicht die Assimilation oder die Liquidation und ebenso wenig die Separation anderer Völker, sie streben vielmehr nach einer Perfektion der Ordnung an sich, die sich im Idealfalle über das ganze Universum erstrecken soll. Dafür führen sie natürlich auch Eroberungskriege gegen die Humanoiden, von denen sich die *Gründer* ihrerseits ausgestoßen fühlen und die sie herablassend als „Solids“ (von engl. „fest“; möglicherweise auch als Wortspiel im Sinne von „solit-ary“ [= einsam] gemeint) bezeichnen.

Diese Art der Expansionspolitik kann die *Föderation* natürlich nicht billigen, denn obwohl sie die Motivation der *Gründer* nicht so recht nachvollziehen kann, impliziert sie doch offensichtlich eine moderne Variante der Sklaverei. Die Weigerung, sich der fremden Ordnung zu unterwerfen, führt in der Folge zu einem grausigen Krieg, in dem mehr als einmal auch die ethischen Grundsätze der *Föderation* in Frage gestellt werden (z.B. in: *Inter arma enim silent leges*⁵²). Besonders die letzten Folgen von *Deep Space Nine* sind voller Geschichten, in denen die Philosophie der *Föderation* nach dem Motto, „der Zweck heiligt die Mittel“, eigentlich ständig in Mißkredit gebracht wird. Eine kritische Auseinandersetzung des Themas findet auch im Spielfilm *Star Trek – Insurrection* statt, dessen dramaturgischer Plot in diese Rahmenereignisse eingebettet ist. Hier zeigt sich, wie unter dem Einfluß der permanenten und nicht mehr nur potentiellen Bedrohung durch eine einzige fremde Macht plötzlich alle möglichen und – hinsichtlich des ethischen Hintergrundes der *Föderation* – teilweise sehr fragwürdigen Allianzen zustande kommen. Zwar impliziert das noch nicht ein „kollektives Fremdes“ im

⁵¹ Diese Art von „Feldforschung“ ist eigentlich recht bemerkenswert. Sie unterliegt der Prämisse, daß die Beunruhigung durch das Fremde allein schon dadurch minimiert wird, da es sich um Kinder handelt. Und wie kann man besser den Charakter eines Volkes einschätzen als an deren Verhalten zu fremden Kindern?

⁵² Der Titel ist eine Abwandlung eines CICERO-Zitats aus der *Rede für Milo* (4,10) und bedeutet: „Unter den Waffen schweigen die Gesetze ...“ Die Episode handelt von einer Spionageaktion, in deren Folge der Tod von Unschuldigen in Kauf genommen wird, um eine andere heikle Affäre zu vertuschen.

Sinne von WALDENFELS, sehr wohl aber ein „kollektives Eigenes“, das sich allein auf eine gemeinsame Apathie gegen ein einziges Fremdes gründet.

Dies ist eine weitere Variante des Phänomens, das sich auch in *Star Trek – Voyager* zeigt. Ausgehend von einer Verfolgungsjagd zwischen einem Raumschiff der *Föderation* und einem Frachter des *Maquis* verändert sich der Handlungsstrang dadurch, daß beide Schiffe in den letzten noch unbekanntem *Quadranten* unserer Galaxis verschlagen werden. Die überaus unterschiedlichen, in vielem sogar gegensätzlichen Charaktere der beiden Besatzungen, linientreue und disziplinierte *Sternenflottenoffiziere* auf der einen, abtrünnige Rebellen und Terroristen auf der anderen Seite, werden in Anbetracht der äußeren Gefahren zu einer neuen Gemeinschaft. Zwar funktioniert auch dieser Fusionsprozeß keinesfalls reibungslos, aber es ist schon erstaunlich, wie innerhalb kürzester Zeit ehemalige „Staatsfeinde“ zu geachteten Mitgliedern der *Sternenflotte* werden. Diese Gemeinschaft kann natürlich nur entstehen, weil sich alle Beteiligten darüber einig sind, daß sie im wahrsten Sinne des Wortes in einem Boot sitzen. Und deswegen erhalten die kulturellen Gemeinsamkeiten der Crew-Mitglieder plötzlich mehr Gewicht als deren Unterschiede.

Daneben begegnet die *Voyager* natürlich vielen neuen Spezies, nach dem Vorbild der älteren Serien freundlich und feindlich gesinnten Völkern. Der Umgang ist denn auch im wesentlichen derselbe: man versucht die Ideale der *Föderation* zu wahren und dennoch mit den Gegebenheiten zu kooperieren. Nur die eigene Position hat sich verschlechtert: die *Voyager* begegnet nicht nur dem Fremden, sie symbolisiert selbst das Fremde.

So wird in jeder Serie ein mehr oder weniger neues Feindbild entwickelt, das sich mindestens in einer entsprechenden Kontrastkultur niederschlägt: Waren es in der Originalserie hauptsächlich die *Klingonen*, so sind es in *The Next Generation* vorwiegend die *Romulaner*, die *Ferengis* und die *Borg*, während in *Deep Space Nine* die *Cardassianer* und das *Dominion* diese Rolle einnehmen; eine zentrale Funktion wird dabei häufig von einer Kultur übernommen, die aus der jeweils vorangegangenen Serie zumindest bekannt war (dies betrifft vor allem die *Romulaner* und die *Cardassianer*). Daß wir es in *Star Trek Voyager* mit ständig wechselnden Feindbildern zu tun haben, die selten aufgelöst werden, hat vor allem etwas mit der dramaturgischen Struktur der Serie zu tun: war in den anderen Serien die Heimatwelt der *Föderation* wenigstens in greifbarer Nähe und die Konfrontation mit „neuen“ Fremden eingeschränkt, so reist die *Voyager* weit entfernt vom Eigenen permanent durch unerforschtes Gelände mit permanent wechselnden und sehr unterschiedlichen Zivilisationen, was so auch kaum eine entsprechende Manifestierung zuläßt. Hier erleben wir das Phänomen des Fremden als Identität stiftende **und** zerstörende Variable: Zwar schweißt diese Ausgangssituation die Notgemeinschaft der *Voyager* auf sonst kaum mögliche Weise zusammen, aber es wird auch offensichtlich, je weiter der Mensch in die Fremde aufbricht,⁵³ desto undurchschaubarer, d.h. unberechenbarer, werden die „klimatischen“ Bedingungen und desto „dünnere“ wird auch die Basis des Eigenen.

⁵³ Dies mag eine erneute linguistische Spitzfindigkeit sein, aber in diesem Falle beinhaltet die Formulierung sogar ein deutliches Programm: als könne man sich dem Fremden nähern, indem man es zerstöre.

III. 5. Im Fadenkreuz zwischen Utopie und Realismus: Die mythologische Hintertreppe

„Forscht, wo ihr was zum Forschen findet. Das Unerforschbare laßt unergründet. Wir kennen euch. Ihr seid entrüstet, wenn euch etwas verboten ist. Ihr tut, als ob ihr alles wüßtest. Obwohl ihr noch viel wissen müßtet, bevor ihr nur ein Zehntel wißt.

Erich KÄSTNER: *Das fliegende Klassenzimmer*¹

III. 5. 1. Fremdbestimmung und Eigenverantwortung im Weltenraum

Natürlich muß den Produzenten von *Star Trek* bewußt gewesen sein, daß die Darstellung weiterer Reisen in noch fernere „unentdeckte Welten“ nach dem Flug der *Voyager* nur schwer vorstellbar und ebenfalls schwer glaubwürdig umzusetzen ist. Dies betrifft sowohl den örtlichen als auch den zeitlichen Rahmen der *Star Trek*-Serie. Kann die Reise ins „Nirgendwo“ konsequenterweise (und das ist nicht nur bildlich gemeint) auch nur ebenda enden, so muß eine Reise in eine futuristische Welt, deren Bezug zu unserer Gegenwart immer mehr schwindet, letztendlich zur Groteske der Gegenwart verkommen. Wie ich bereits dargestellt habe, kommen Science-fiction-Filme wie utopische Gedankenmodelle im allgemeinen nie ganz ohne den Bezug zu jeweils gegenwärtigen Phänomenen aus. Und das betrifft sowohl die inhaltlichen Ideen als auch die äußere Form der Darstellung solcher imaginären Konstrukte. Diese Wahrnehmung ist auch wichtig, wenn man mit ihrer Hilfe notwendige normative Richtlinien erstellen will.

Bezüglich der Darstellung des „Fremden“ muß man jedoch feststellen, daß den Filmemachern offenbar die Phantasie fehlt, entsprechende Metaphern zu finden. Bei einer Konzipierung von futuristischen Konzepten gleich welcher Art wäre es möglicherweise hilfreich, sich Leben auch in einer anderen Form vorstellen zu können, um überkommene Verhaltensweisen entsprechend modifizieren zu können.² Einige Szenarios versuchen, diesen Umstand dadurch auszugleichen, daß sie die Besucher einer fremden Welt als Lichtwesen oder organische bzw. anorganische Mutationen darstellen, ohne darüber wegtäuschen zu können, daß ihre Protagonisten merkwürdigerweise fast immer deutlich menschlich (re)agieren. Der ambitionierteste Versuch in diese Richtung bietet der bereits angesprochene Film *A.I. – Künstliche Intelligenz* von Steven Spielberg, indem die Besucher aus einer Art flüssigen Plasma ohne spezifische Formen und Gesichter bestehen, aber dennoch so etwas wie einen Rumpf, vier Gliedmaßen und einen (zugegebenermaßen fremdartigen) Kopf besitzen, der wie eine Art Monitor fungiert. Ihr Umgang ist zwar nicht unbedingt vertraut, aber doch zumindest den menschlichen Kommunikationsformen vergleichbar. Auch die zahlreichen „Überwesen“ in *Star Trek* haben zumindest in der Regel menschenähnliche Handlungsmuster – sind also nicht unbedingt „fremd“ im wörtlichen Sinne zu nennen. Alle diese Modelle sind lediglich Spielarten menschlicher Handlungsmechanismen bzw. als deren Extreme zu erkennen. Bei der Vorstellung über das Imaginäre bleibt der Bezugsrahmen *Homo Sapiens* also eindeutig bestehen.

¹ Erich KÄSTNER: *Das fliegende Klassenzimmer*, S.28

² Repetieren wir beispielsweise weiter unseren Umgang mit dem Ökosystem der Erde, besteht die Gefahr einer ökologischen Mutation derart, daß wir unseren Lebensraum zerstören.

Das betrifft übrigens auch etwaige Darstellungen von der Menschheit einer fernen Zukunft, die möglicherweise in unserer Vorstellungswelt ebenso fremd erscheinen muß. Es ist z.B. durchaus möglich, daß in einigen tausend Jahren ein Großteil der Bevölkerung aus Mutanten besteht (vergleichbar z.B. den Protagonisten in *X-Men*, 2000, oder den *Morlocks* in *The Time Machine*, 2002), deren Lebensbedingungen und –möglichkeiten sich deutlich von den uns bekannten Prämissen unterscheiden. Es ist zwar spekulativ, sich über solche Entwicklungen Gedanken zu machen, da sie wahrscheinlich eine derart ferne Zukunft betreffen, die sich ohnehin unserem Vorstellungsvermögen entzieht. Derartige Gedankenspiele haben aber durchaus den Sinn, unsere Aufmerksamkeit auf größere Zusammenhänge zu lenken, als sie uns im Augenblick möglich erscheinen. Sie könnten so zu einem beträchtlichen Teil dazu beitragen, uns einer höheren Verantwortung bewußt zu werden.

Das setzt natürlich voraus, daß unsere gesellschaftliche Entwicklung im weitesten Sinne linear weitergedacht wird. Wahrscheinlich ist zwar eher eine spiralförmige, kaum absehbare explosionsartige Weiterentwicklung (die im herkömmlichen Sinne eben nicht einer rein linearen Kausalität folgt), aber dazwischen wird es vermutlich immer wieder Zyklen geben, die sich logisch aufeinander beziehen lassen.³ Allerdings stellt sich dabei die Frage, ob diese Entwicklung zu einer grundsätzlichen Verbesserung führt (wovon ich ausgehen möchte) oder in den Untergang der Menschheit mündet (dessen Bedrohung zumindest potentiell gegeben ist). Vor diesem Hintergrund sind sowohl die Überlegungen über Reisen in uns völlig fremde Galaxien (im „Nirgendwo“) als auch die Auseinandersetzung mit kulturellen „Fremdstilen“ der imaginären Art durchaus realistisch, hinsichtlich der anstehenden Problemlösungen sogar pragmatisch zu nennen.

Wenn ich nun der fünften *Star Trek*-Serie ein eigenes Kapitel widme, so liegt das vor allem daran, daß sie – dramaturgisch gesehen – nur schwer mit den anderen Serien in Beziehung zu bringen ist. Einerseits ist sie die jüngste Verlautbarung einer imaginären Kulturgeschichte, die m.E. in der Tradition eines einzigartigen optimistischen Kontextes steht, andererseits spielt sie in deren chronologischer Vergangenheit, was zumindest eine teilweise Rücknahme der bisher geschilderten Ideale nahelegt. Mit dieser Vorgabe kann sie möglicherweise auch als gedankliches Bindeglied zwischen der (realen) Gegenwart und einer (ideellen) Zukunft dienen.

Wie bereits angesprochen ist der Jungfernflug der neuen alten *Enterprise* eine Reise in die Vergangenheit von *Star Trek* – in eine Zeit, da die *Sternenflotte* erst in der Entstehung ist und es die *Föderation* überhaupt noch nicht gibt. Die dargestellte Mentalität der Menschen im 22. Jahrhundert ist der in den anderen Serien zwar erstaunlicherweise nicht unähnlich,⁴ verschieden sind jedoch die Rahmenbedingungen, in denen sich die Menschen und ihre noch junge Raumflotte bewegen. Am deutlichsten erscheint mir das in der Beziehung zu den (außerirdischen) *Vulkaniern*. Bereits in der ersten Episode *Broken Bow* werden die Fremden aus *First Contact*⁵ als eine Art Entwicklungshelfer eingeführt, die seit einem knappen Jahrhundert die Menschheit auf ihrem Weg zu einer interstellaren Zivilisation begleiten.

³ Vgl. ECO: *Für alle Fälle*, in ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.271 und 279

⁴ Bemerkenswert deshalb, weil es irgendwie nicht einleuchten will, daß sich die „gesellschaftliche Reife“ der Menschheit zwischen dem 22. und 24. Jahrhundert weniger weiterentwickelt haben soll (bezogen auf ihre Einstellung zu materiellen und immateriellen Werten) als zwischen dem 20. und 22. Jahrhundert. Wie die meisten utopistischen Entwürfe der Neuzeit geht auch *Star Trek* offenbar weiterhin davon aus, daß die Umsetzung der Prinzipien der Aufklärung wenn nicht optimal so doch auf dem besten Wege sei.

⁵ Vgl. den achten Spielfilm *Star Trek – First Contact*, dessen Geschichte in der *Enterprise* konsequent weitergeführt wird.

Interessant ist hier vor allem die Art und Weise, mit der die *Vulkanier* mit ihren Schutzbefohlenen umgehen; denn ihre Hilfe manifestiert sich in genau jener seltsamen Mischung aus moralisch begründetem Verantwortungsgefühl und bevormundender Fürsorge, wie sie auch beim Umgang (irdischer) Industrienationen mit den sog. Dritte- oder Vierte-Welt-Ländern beobachtet werden kann. Natürlich werden die *Vulkanier* erst einmal von überaus edlen Motiven geleitet, die Menschheit auf einen Schritt vorzubereiten, wozu diesen ihrer Meinung nach die ethische Reife fehlt. Es handelt sich dabei ja nicht nur einfach um einen Vorstoß in unbekannte Gefilde des Universums. In dem Moment, da Menschen mit anderen All-Kulturen in Berührung kommen, besteht die ständige Gefahr eines unkontrollierten Konfliktes. Da die Menschen – und darin unterscheiden sie sich deutlich vom Pendant eines irdischen Entwicklungslandes – jedoch technologisch in jeder Hinsicht dazu in der Lage wären, kommt es den *Vulkaniern* hauptsächlich darauf an, sie in ihrem Entdeckerdrang zu bremsen, was sie auch immer wieder deutlich zum Ausdruck bringen.

Die Erde als Entwicklungsland mit außerirdischen Besuchern, die ihren Dienst mit beinahe missionarischem Eifer versehen – das scheint auf den ersten Blick völlig atypisch für das Gesamtkonzept *Star Trek* zu sein, ganz besonders da es sich bei den Außerirdischen um *Vulkanier* handelt, deren Leitlinie einzig und allein die Logik darstellt. Bei näherer Betrachtung ist dieser Ansatz jedoch weit weniger originell, denn die Frage nach der Verantwortung gegenüber anderen Zivilisationen, die sich quantitativ gesehen auf einer anderen Zivilisationsebene befinden, wird in jeder der anderen Serien mehr oder weniger deutlich thematisiert. Genau deshalb wurde ja auch die *Oberste Direktive* als interstellare Regel eingeführt, die als kleinster gemeinsamer Nenner aufgefaßt werden kann, eventuellen Problemen bei einer solchen Konfrontation zu begegnen. Neu ist allerdings, daß die besuchte (und damit in ihrer selbständigen Entwicklung gefährdete) Kultur hier die Erde selbst ist.

Das wirft allerdings auch neue Fragen auf. Blieb das Verständnis für die „edlen Wilden“ in den vorangegangenen Serien auf die Einsichten ihrer Beobachter beschränkt, so wird man hier virtuell in eine Realität geführt, in der das zu untersuchende Objekt mit dem Betrachter identisch ist, was in gewisser Hinsicht auch eine stärkere emotionale Beteiligung herbeiführt. Wenn *Capt. Archer* sich gegen eine Bevormundung seitens der *Vulkanier* wehrt, kann man darin auch eine Auflehnung eines irgendwie besetzten Landes gegenüber seinen Besitzern sehen, zumal deren Argumente deutlich an historische Ereignisse erinnern und damit seltsam auswechselbar erscheinen. Wollten denn nicht schon die Römer fremde Länder befrieden, indem sie ihnen ihre zivilisatorischen „Errungenschaften“ und damit auch ihre ethisch-sozialen Überzeugungen aufzwangen? Wurden die ersten Entdeckungsreisen der europäischen Neuzeit nicht von dem Wunsch beflügelt, die Segnungen des Christentums zu den entlegensten Orten der Welt zu bringen? Und hatte die Aufsicht der Großmächte im Nachkriegsdeutschland nicht den erklärten Hintergrund, seine Bewohner vor sich selbst zu schützen? Auch die *Vulkanier* bedienen sich einer derart moralischen Rhetorik, die sie als „logisches“ Verhalten definieren, was allerdings kaum darüber hinwegtäuschen kann, daß diese „Logik“ zu Abhängigkeit und Vereinnahmung führen kann – auf der Meta-Ebene der Filmrezension ein klarer Verstoß gegen die Prinzipien der Aufklärung.

Doch es wäre kaum im Sinne von *Star Trek*, wenn diesem Phänomen in der Folge nicht weiter nachgegangen werden würde. Und in dieser Hinsicht ist die *Enterprise* ein würdiger Repräsentant der hier angebotenen Philosophie, in dem sie Fragen aufwirft und versucht zu beantworten, über die andere Filme zugunsten einer dramaturgisch begründeten Vereinfachung oder aber technologischer Finessen hinweggehen.

In gewisser Hinsicht behält das in der Serie oft zitierte *Vulkanische Oberkommando* sogar recht mit seinen Ressentiments, menschliche Raumfahrer auf den Rest des Universums loszulassen, stellen diese doch bei zahlreichen Gelegenheiten unter Beweis, wie wenig überlegt, von spontanen Gefühlsregungen beeinflusst und von mangelnder Objektivität das Verhalten der Menschen bestimmt ist. Nach den strengen Grundsätzen der *Vulkanier* **muß** ein solches Verhalten für rückständig gelten und legt durchaus den Gedanken nahe, die Menschen für ungeeignet im Umgang mit anderen Kulturen zu halten. Andererseits ist es gerade dieses nach *vulkanischen* Vorstellungen unkonventionelle Gebaren⁶, das mitunter zu durchaus angemessenen Reaktionen auf Konflikte führt und sogar letztendlich hilft, diese beizulegen.⁷ In der Episode *The Andorian Incident* erleben wir beispielsweise, wie das *Vulkanische Oberkommando* mithilfe der Crew der *Enterprise* überführt wird, innerhalb eines heiligen Klosters eine Überwachungsanlage zu unterhalten. Die Vorgehensweise *Archers* verhindert hier immerhin die komplette Zerstörung des Klosters, läßt aber die Menschen nicht unbedingt in einem positiveren Licht bei den *Vulkaniern* stehen, weil die Aufdeckung dieses Verstoßes gegen interstellare Verträge zum Anlaß weiterer Spannungen genommen wird (vgl. *Shockwave, part 2*). Letztendlich führt die Einmischung der Menschen in diesen Fall im Laufe einer späteren Episode allerdings dazu, daß *Capt. Archer* die Rolle eines Schlichters zufällt, der einen Waffenstillstand zwischen den *Andorianern* und *Vulkaniern*⁸ erfolgreich herbeiführt (vgl. *Cease Fire*).

Wie in den älteren Serien-Ablegern wird immer wieder thematisiert, daß eine Verständigung zwischen verschiedenartigen Kulturen und ihren Repräsentanten nur auf der Basis aufmerksamen Zuhörens, gegenseitiger Rücksichtnahme, Unvoreingenommenheit und viel Geduld möglich ist. Daß das Ergebnis alle Beteiligten außerdem bereichern kann, ist zwar m.E. eine sehr europäische Einstellung, setzt sie doch voraus, daß die Erforschung des Fremden einem gewissen Zweck dienen muß. Das hier angebotene Konzept gegenseitiger Lernprozesse kann aber durchaus als bindendes Glied zwischen den Kulturen verstanden werden. In *Star Trek* sehen das selbst die *Vulkanier* letztendlich ähnlich, die zwar nach eigenem Bekunden kein Interesse an der Erforschung anderer Welten per se haben (vgl. *Fusion*), deren Motto aber dennoch darin besteht, „unendliche Vielfalt in unendlichen Kombinationen“ zu vereinen (vgl. *The Andorian Incident*). Dies alles steht jedoch am Ende eines langen Lern- und Entwicklungsprozesses, der auch Fehler (und seien sie auch noch so katastrophal in ihrer Wirkung) beinhaltet. Insofern besitzen die Menschen ein größeres Potential als ihre *vulkanischen* Hüter, weil bereits die Freiheit, Fehler zu machen, erst einmal irrational erscheint.

Problematisch wird dieses Konzept natürlich dann, wenn dieser Prozeß beinhaltet, so stark auf die fremde Kultur einzuwirken, daß sie nachhaltig nicht nur zum Positiven (im evolutionären Sinne) verändert sondern in seinen Grundfesten erschüttert, möglicherweise sogar zerstört wird. Beispielsweise begegnen wir in der Episode *Dear Doctor* dem gleichen Motiv, wie es bereits im Zusammenhang mit der *vulkanischen* „Entwicklungshilfe“ thematisiert wurde; nur sind es hier die Menschen, welche die Verantwortung der Fürsorge auf sich laden. Auf einem Planeten begegnet die *Enterprise* einer (evolutionstheoretisch gesehen) merkwürdigen Situation: zwei völlig verschiedene (humanoide) Rassen⁹

⁶ Zur Abneigung der *Vulkanier* gegenüber „unkonventionellem“ d.h. unlogischem Verhalten vgl. das Gespräch zwischen dem Bordarzt *Dr. Phlox* und dem Wissenschaftsoffizier *T'Pol* in *Future Tense*.

⁷ Dieses Motiv wurde schon einmal anhand der Figur des *Quark* aus *DS9* thematisiert. Auch hier wird ein entsprechend unkonventionelles Verhalten dem Vertreter einer „rückständigen“ Zivilisation zugeschrieben.

⁸ Interessanterweise gehören diese beiden Völker in der *Star-Trek*-Chronologie zu den Hauptgründern der *Föderation*.

⁹ Wohlgermerkt ist hier nicht nur die Rede von verschiedenen Völkern; die beiden Gruppen unterscheiden sich in etwa so stark wie mögliche Nachfahren des Neandertalers von denen des Homo Sapiens.

leben in einer Art sozialer Symbiose. Dabei ist die Rangverteilung sehr unterschiedlich: die *Valakanier* gehören einer quasi aristokratischen Kaste an, während die *Menk* hauptsächlich niedere Arbeiten verrichten. Trotz ihrer vergleichsweise fortgeschrittenen Technologie sind die *Valakanier* vom Aussterben bedroht; die medizinische Forschung der Erde könnte das verhindern. Der Drang, einer bedrohten Welt helfen zu wollen, führt zu einem unausweichlichen Dilemma: Unterstützt die Crew der *Enterprise* das Volk der *Valakianer*, verhindert sie möglicherweise die natürliche Weiterentwicklung auf dem Planeten, insbesondere der *Menk*, die aus menschlicher Sicht allerdings ohnehin die Benachteiligten sind. Verweigert sie den *Valakianern* jedoch die medizinische Versorgung, machen sie sich nicht nur der unterlassenen Hilfeleistung schuldig, sondern zerstören vielleicht auch den Lebensrahmen der *Menk*. Wie immer man sich entscheidet: jedes Verhalten könnte sich fatal auswirken. Es wäre auch zu einfach, die Unterstützung der *Valakianer* als Einmischung von vornherein abzulehnen – durch die Kontaktaufnahme hat die Einmischung bereits begonnen.¹⁰ Maßgebend ist allerdings der Einwand der *Vulkanierin T'Pol*, welche *Capt. Archer* daran erinnert, wie schwerwiegend und langwierig sich ein solch tiefer Eingriff in eine fremde Kultur gestalten kann.

Die Episode bietet interessante Einblicke in die Struktur eines fremden Systems und illustriert sehr konkret und anschaulich die These von Umberto ECO, daß es bei derart komplexen Sachverhalten keine einfache Lösung gibt.¹¹ Dabei ist die Darstellung eines fremden „Kastensystems“ als moralisches Problem kein Novum im *Star Trek*-Universum. Bereits in der TOS-Episode *The Cloud Minders* wird eine vergleichbare Klassengesellschaft problematisiert, die sich aus einer geistig hoch entwickelten aristokratischen Kaste, welche in der Wolkenstadt *Stratos* lebt, und einer zur Arbeit in unterirdischen Minen verurteilten „Arbeiterklasse“, den *Troglyten* (griech. „Höhlenbewohner“), zusammensetzt. Auch hier existiert eine symbiotische Verbindung der sozialen Art. Allerdings besteht das Problem hier nicht in einer medizinischen Degeneration, sondern wird durch das Bestreben der *Troglyten* geschürt, welche sich nicht länger den giftigen Gasen der Minen (welche letztendlich auch für ihren relativen geistigen Rückstand verantwortlich sind) aussetzen wollen. Außerdem ist hier ein Urteil der *Sternenflotte* angebracht, weil die Bewohner von *Stratos* einen Mitgliedsantrag bei der *Föderation* gestellt haben, die solche sozialen Verhältnisse aus gegebenen Gründen nicht akzeptieren kann.

Dennoch besteht zwischen beiden Geschichten eine symbolische Vergleichbarkeit. Beide Gesellschaften sind eine Metapher für das „Höhlengleichnis“ von PLATON, und es stellt sich hier wie dort die Frage, ob die Zugehörigkeit zu einer bestimmten sozialen Gruppe (im letzteren Sinne sogar im eigentlichen Sinne als „Rasse“) entsprechende symbolische Stigmata rechtfertigen kann, zumal daran in beiden Fällen auch ein bestimmter sozialer Status und Wohlstand gebunden ist. Das widerspricht natürlich vollkommen dem abendländischen Prinzip der Gleichheit, wonach jedem Mitglied einer Gesellschaft die gleichen Entwicklungsmöglichkeiten zugesprochen werden müssen (wie immer das in der Realität auch aussieht). Der relativ naiven Darstellung auf *Stratos* wird in *Enterprise* ein Modell entgegengesetzt, das nur scheinbar einfach aufgelöst werden kann. Neben der moralischen Bewertung, die immer auch ein entsprechend einseitiges Weltbild voraussetzt, geht es auch um eine ebenso moralische Forderung, Fremdes als Fremdes zu akzeptieren, besonders wenn die Situation ein tieferes Verständnis vonseiten der Moralisten vermissen läßt. Außerdem kann eine solche missionarische Vorgehensweise der irdischen Voortreker, welche das Faktum der ungebetenen Einmischungen in die Be-

¹⁰ Vgl. Ausführungen zur *Obersten Direktive* in [Kapitel III.3.2](#)

¹¹ ECO schreibt in seinem Roman *Das Foucaultsche Pendel* wörtlich: „Für jedes komplexe Problem gibt es eine einfache Lösung, und die ist die falsche.“ (ebd., S.411)

lange anderer Kulturen erfüllt, immer auch als imperialistischer Vereinnahmungstaktik verstanden werden.

Bemerkenswert an der ENT-Episode ist weiterhin, daß sie rückblickend aus der Sicht des Arztes der *Enterprise* geschildert wird, der (besonders im kulturellen Sinne) keiner der betroffenen Gruppen angehört und, was in diesem Kontext ebenfalls relevant erscheint, darüber hinaus auch kein *Vulkanier* ist. Vielmehr erleben wir hier den Versuch einer überkulturellen Sichtweise, die das Geschehen einfach nur analysiert. Dies geschieht mit einem lakonischen Unterton, wie er für *Star Trek* durchaus typisch zu nennen ist. Aber die humorvolle Abhandlung des Themas läßt trotzdem nicht den Zweifel an der Ernsthaftigkeit des Problems.

III. 5. 2. Der „Homo futuris“ und der „edle Wilde“ – eine Verhandlungsethik ohne jede Regel

Die jüngste *Star Trek*-Serie bestätigt wiederholt das von RICHARDS gefällte Argument, *Star Trek* sei eine Art „Iliias im Weltraum“. ¹² Bereits im Pilotfilm des Prequels wird erneut demonstriert, daß das *Star Trek*-Universum ein dicht besiedelter Ort ist, in dem verschiedene Kulturen nicht immer problemlos zusammen leben (müssen). Hierin wird wiederholt deutlich, daß *Star Trek* mit seinem dargestellten interstellaren Konfliktpotential als Gleichnis für das Miteinander im „globalen Dorf“ der Erde dienen kann. Allerdings wird der aufmerksame Zuschauer m.E. den ungeteilten Optimismus vermissen, der seit der Originalserie dem Bild der *Star Trek*-Zukunft anhaftet. Das soll nicht heißen, daß die hier dargestellte Welt nicht gewissen moralischen Idealen folgt; der gewohnte hohe Ethos bleibt jedoch nicht mehr unumstößlich. Das ist auch durchaus konsequent, legt man die jeweils aktuellen internationalen Probleme zugrunde, deren Spiegel *Star Trek* immer schon gewesen sein mag. Dramaturgisch gesehen wird dieser Umstand dadurch erklärt, daß die *Sternenflotte* noch keine festen Regeln konzipiert hat und die *Föderation* noch gar nicht existent ist. Mit anderen Worten: man stelle sich ein interstellares militärisches „Bündnis der Willigen“ vor, jedoch ohne eine entsprechende zivile Verwaltungseinheit mit irgendwie gearteten verbindlichen Leitlinien. Und es wird verständlich, daß der euphorische „Aufbruch ins Unbekannte“ (deutscher Titel des Pilotfilms) unvermittelt in einem Fiasko enden kann.

Zwar haben die *Vulkanier* bei ihrem „Entwicklungshilfeprogramm“ den Menschen eine solide Basis (und mit *T'Pol* ein kompetentes Crewmitglied mit immerhin jahrzehntelanger Raumfahrt-Erfahrung) mitgegeben. Es zeigt sich jedoch, daß sich der logische Regelkatalog der *Vulkanier* in die menschliche Praxis nicht so ohne weiteres integrieren läßt, denn erstens unterscheiden sich die Menschen deutlich von ihren Gönnern (was in der Serie hinreichend deutlich repetiert wird) und zweitens sind es eben nicht die eigenen Regeln, die auf einen fundierten Erfahrungsschatz menschlicher Raumfahrer zurückgehen. In einfachen Bildern erfahren wir so den nicht ganz einfach zu vermittelnden Umstand, daß jede Kultur ihre eigenen Mittel finden muß, um einen eigenen Weg gehen zu können; oder eine Emanzipation wird zumindest sehr erschwert. Dieser Umstand trifft natürlich auch auf jedes Individuum zu, wenn es nicht ewig der Schutzbefohlene eines anderen bleiben will. Zum Emanzipationsprozeß gehört nämlich auch die Möglichkeit und Notwendigkeit, aus eigenen Fehlern lernen zu können. Immer wieder geht es deshalb in *Star Trek* um vielfältige persönliche Entscheidungen – denn das Weltgeschehen kann durchaus verstanden werden als eine Art Subsumption dieser Teilmengen an individuellen Ent-

¹² RICHARDS: *Die Philosophie von Star Trek*, S.21

scheidungen. Eine Entwicklung, die sich auf fremde Regeln stützt, und seien sie auch noch so moralisch wertvoll, ist eben kein Fortschritt im eigentlichen Sinne, weil die Grundsätze dieser Regeln Erfahrungsbereichen entstammen, dessen tieferes Verständnis zu abstrakt bleibt bzw. sich weitgehend denen entzieht, welche sie anwenden sollen. Das heißt nicht, daß sie nicht hin und wieder als Orientierungshilfen dienen können, sie bedürfen aber in jedem Falle einer gewissen Modifizierung, um ihrem ethischen Wert überhaupt gerecht zu werden.

Darüber hinaus bedeutet die bloße Umsetzung eines solchen (fremden) Regelwerkes schon allein deshalb keinen echten Zuwachs an persönlicher bzw. gesellschaftlicher Moral, weil sie weit weniger den Prinzipien einer demokratischen Ordnung entspricht, mit deren Insignien sich die abendländische Gesellschaft seit der Aufklärung so gerne schmücken will. Sie hat stattdessen weit mehr Ähnlichkeit mit den eher pessimistischen Weltentwürfen eines MACCHIAVELLI oder HOBBS.¹³ Gerade hinsichtlich des Umgangs mit Emotionen, zeigt sich, daß die auf reiner Logik aufgebauten Gesetze der *Vulkanier* alles andere als kompatibel mit menschlichen Verfahrensweisen sind, ja für diese sogar ganz besonders fremd und unannehmbar anzusehen sind, weil sie damit tendenziell dem menschlichen Gerechtigkeitsinn widersprechen müssen. Außerdem bliebe in jedem Fall noch die Frage nach den tatsächlichen Motiven eines logischen Regelwerks. Auch hier zeigt sich des öfteren, daß die *Vulkanier* moralisch gar nicht so hoch entwickelt sind, wie sie gemeinhin von sich glauben machen möchten.¹⁴ Paradoxerweise geschieht das meistens im Kontrast zu einer sehr menschlichen Eigenart: dem ausschließlich emotionalen Protestverhalten, das zwar einerseits im kompletten Widerspruch zu der „vernünftigen“ Position der *Vulkanier* steht, andererseits aber der Gerechtigkeit eine neue Stimme im *Quadranten* gibt.

In der Episode *The Andorian Incident* erfahren wir beispielsweise, wie ein ehrwürdiges Kloster als Tarnung für eine verdeckte Observation einer fremden Spezies dient, die vom *vulkanischen Oberkommando* lapidar als Sicherheitsproblem eingestuft wurde. Diese Überwachungsaktion erinnert nicht von ungefähr an die Diskussion um den sog. „Lauschangriff“ im Rahmen der internationalen Terrorbekämpfung, bleibt aber auch wie sein reales Pendant zumindest fragwürdig. Denn selbst wenn man berücksichtigt, daß sie nur zum Schutz des Friedens durchgeführt wird, bedeutet die willkürliche Überwachung ausgesuchter Personen, Gruppen oder fremder Mächte einen Verstoß gegen internationale Gesetze – ebenso wie es natürlich auch bei *Star Trek* Abkommen darüber gibt, die es den *Vulkaniern* eindeutig verbieten, einen derartigen „Horchposten“ auch nur zu installieren. Erschwerend kommt allerdings hinzu, daß in der imaginären interstellaren Welt durchaus eine Rechtfertigung für einen derartigen Verstoß existiert – erscheint es doch objektiv gesehen so, daß die *Andorianer* ein aggressives, paranoides Volk darstellen, die leicht in Streit mit anderen Spezies geraten. So gerät auch *Capt. Archer* und seine Crew in die Hände der *Andorianer*, die ganz eindeutig nicht vor Mißhandlungen und Folterungen zurückschrecken, um ihren Gefangenen Informationen zu entlocken. Repressive Maßnahmen scheinen daher – oberflächlich gesehen – dem Gegner angemessen zu sein. Andererseits erfahren wir im Laufe dieser und folgender Episoden (z.B. *Shadows of P'Jem* und *Cease Fire*), daß das argwöhnische Verhalten der *Andorianer* durchaus seine tieferen Gründe hat – und interessanter-

¹³ Vgl. [Kapitel I.3](#)

¹⁴ Diese Darstellung entspricht offenbar dem erklärten Ziel der Autoren, wie eine offizielle Note des ausführenden Produzenten Manny COTO vom Juli 2004 belegt: „Our Vulcans lie, our Vulcans are monolithic, our Vulcans are not pacifistic. What we've done is develop an idea: What if an individual appears on Vulcan who is saying to the populace that we have strayed from the teachings of Surak? This individual is like a Martin Luther. And he spawns a Vulcan civil war.“ (Vgl. <http://www.paramount.com>)

weise deutlich vom Verhältnis zu den moralisch sonst so überlegenen *Vulkaniern* geprägt ist. Indem sich *Star Trek* wieder einmal zum Verfechter des Friedens und des Bemühens um echte Kommunikation macht, zeigt sich auch, daß das Ausspionieren anderer keine vertretbare politische Option sein kann – besonders da sie im Keim immer auch eine ungerechte Behandlung Unbescholtener trägt.

„Schuldig bis zum Beweis des Gegenteils ...“, hieß es im Pilotfilm von *Star Trek – The Next Generation*, als *Capt. Picard* vor ein durch *Q* inszeniertes Gericht für die „Verbrechen durch die Menschheit“ gestellt wird. In der neuen Serie *Enterprise* erfahren wir immer wieder, welche Folgen ein von Mißtrauen geprägtes Verhalten zwischen verschiedenen verfeindeten Gruppen haben muß – es führt zu stärkeren Anfeindungen, verhärteten Fronten und weiteren, zumeist völlig sinnlosen Kämpfen um völlig verwüstete Territorien, sowie möglicherweise zum letztendlichen Untergang der unterlegenen Spezies. Um bei der Terminologie der *Vulkanier* zu bleiben, gibt es daher nur eine logische Schlußfolgerung: einen Weg finden, die Streitigkeiten beizulegen und mit Verhandlungen zu beginnen, wann immer sich dazu die auch nur geringste Möglichkeit bietet. Auch das ist eine wichtige Botschaft, die wir in *Star Trek* wiederfinden können: je ungünstiger die Ausgangslage ist, je schwieriger sich eine Mission herausstellt, je verfahrenere die Situation auch ist, desto wesentlicher sollten das Anliegen und die Bemühung sein, einen friedlichen Weg aus der Misere zu finden. Es ist der Bordarzt der *Enterprise*, ein Außerirdischer vom Planeten *Nebula*, dessen Bewohner schon aufgrund ihrer Überbevölkerung Wege des friedlichen Miteinanders finden müssen, der *Capt. Archer* eine grundlegende Motivation für die erste Friedensmission nahelegt: Optimismus – vielleicht sogar die menschlichste aller Emotionen. (Vgl. *Broken Bow*)

So verkörpern die beiden Außerirdischen an Bord der *Enterprise* die Hauptprinzipien der ersten großen menschlichen Mission ins Weltall. Mit Logik und Verstand als Wegbegleiter auf der einen Seite und ungebrochenem Optimismus auf der anderen Seite, bricht das Raumschiff in unbekannte Welten auf – zwar in Form der Datenbanken des „Großen Bruders“ *Vulkan* mit umfangreichen statistischen Kenntnissen über die Galaxis versorgt, aber ohne praktisches Wissen über die Gepflogenheiten anderer Kulturen, welche diese Galaxis bevölkern.¹⁵ Daß die Menschen daher im Weltall nicht vollkommen verloren sind, hat natürlich etwas mit ihrem so oft zitierten Erfindungsgeist und nicht zuletzt mit ihrer politisch-diplomatischen Bündnisfähigkeit zu tun. (Vgl. *Cease Fire*)

So besteht die erste Aufgabe *Archers* und seiner Crew darin, einen schwer verletzten *Klingonen*, der zuvor von einem irdischen Farmer in vermeintlicher Notwehr angeschossen wurde, zu seiner Heimatwelt zurückzubringen. Dieses Unterfangen muß allerdings vor dem Hintergrund der *klingonischen* Mentalität fragwürdig erscheinen, da den *Klingonen* ihre Ehre wertvoller erscheint als die Unversehrtheit ihres Lebens; insofern beinhaltet diese erste Mission eigentlich ein gefährliches Fauxpas. Erschwerend kommt hinzu, daß *Archer* und seiner Crew bei der erfolgreichen Mission einen Bürgerkrieg verhindern helfen, sozusagen also „Gläubiger“ eines Volkes werden, das – gelinde gesagt – letztendlich mit dieser Art der Bündnisverpflichtung wenig anfangen kann. Das erscheint im Auge des Betrachters vielleicht ein wenig konstruiert, spiegelt aber ganz allgemein sehr bildhaft die heikle Situation einer durchaus gut gemeinten Einmischung in die Belange anderer Kulturen wider, die unter Um-

¹⁵ In mehreren Episoden wird wiederholt erwähnt, daß die *Vulkanier* eigentlich an der Forschung selbst gar nicht interessiert sind. Warum sie dennoch Daten über die Galaxis und ihre Bewohner sammeln, hängt wahrscheinlich mit ihrem erklärten Ziel zusammen, die Sicherheit und eine gewisse Ordnung im Quadranten zu gewährleisten. So spielt z.B. die *Warp*-Fähigkeit einer Spezies eine wichtige Rolle bei tatsächlichen Erstkontakten. In diesem Falle sehen die *Vulkanier* einen Grund der planetarischen Einmischung. (Vgl. die ENT-Ep. *Fusion* und den Film *Star Trek VIII – First Contact*)

ständen nicht immer so interpretiert wird. Dieses Thema wird denn auch zum Grundtenor der gesamten ersten Staffel der Serie, wobei die innewohnende Problematik manchmal anhand ernsthafter Konflikte (z.B. *The Andorian Incident*, *Shadows of P'Jem* und *Dessert Crossing*), des öfteren aber auch humorvoll abgehandelt wird (vgl. *Dear Doctor* und *Sleeping Dogs*); mitunter führt der Kontakt mit einer anderen Spezies aufgrund von kulturellen Mißverständnissen auch einfach nur zu vergleichsweise harmlosen Verwicklungen, die sich zwar letztendlich einfach klären lassen, jedoch immer die Gefahr vor Augen halten, welche die Konfrontation mit einem fremden, unverständlichen Habitus heraufbeschwören kann (z.B. *Unexpected* und *Vox Sola*).

In gewisser Hinsicht weist die Situation von *Capt. Archer* und seiner Crew Parallelen zu derjenigen der ersten abendländischen Seefahrer auf, die in andere Länder aufbrachen, um sich im wahrsten Sinne des Wortes neue Horizonte zu eröffnen. Auch wenn man einwenden sollte, daß die Motivation solcher Reisen sich oft in materieller Gewinnsucht ausdrückte, möchte ich doch dem einen oder anderen Entdecker zugestehen, daß dabei auch ein echtes kulturelles Interesse eine große Rolle gespielt haben mag. In *Star Trek* wird dieses edle Anliegen als Prämisse angenommen, führt aber dennoch häufig zu falschen Schlußfolgerungen. So wird manchmal einfach vorausgesetzt, daß es sich bei den zu besuchenden Spezies um eine Art „edle Wilde“ handelt, was in zweierlei Hinsicht falsch sein kann: Erstens kann man kaum davon ausgehen, daß jedes Volk der Ilias-Galaxis den Menschen mit uneingeschränkter Sympathie begegnet (ebenso wenig macht es natürlich Sinn, vom Gegenteil auszugehen), ganz davon abgesehen, daß die Art und Weise einer Sympathiebezeugung interpretierbar bleibt. Zweitens kann sich der vermeintliche „Wilde“ als kulturell, sozial oder technologisch hoch entwickelter herausstellen, als es zu Beginn den Anschein hat. Bereits der Mustermensch *Picard* mit seinem vergleichsweise immensen Umfang an soziokulturellen Erfahrungen gerät immer wieder in Situationen, die von fatalen Fehleinschätzungen geprägt sind (zuletzt in: *Star Trek IX – Insurrection*). Wie muß es erst einem Captain der *Sternenflotte* ergehen, der als Pionier die mittlerweile sprichwörtlichen „unbekannten Weiten“ erkundet? Die Konfrontation mit *Vulkaniern*, *Klingonen* und *Andorianern* zeigt, daß auf unbekanntem Terrain selten etwas genauso ist, wie es scheint. Und daß es eigentlich kaum verbindliche universell gültige Regeln gibt. Vom soziologisch vertrauten Standpunkt aus betrachtet kann etwas moralisch wertvoll bzw. „richtig“ sein, aus einer anderen Perspektive stellt sich derselbe Tatbestand möglicherweise als unakzeptabel oder sogar unethisch heraus.

III. 5. 3. Der lächelnde *Vulkanier* oder die Rückkehr des „mad scientist“

Daß die Ursache für solche Fehleinschätzungen mitunter gerade in vermeintlich fundierten logischen Schlußfolgerungen liegen kann, wird uns im Laufe der Serie immer wieder vor Augen geführt. Einerseits ist eine elektronische Datenerhebung von – im wahrsten Sinne des Wortes – astronomischen Ausmaßen, welche sich auf reine Statistik beschränkt, schon allein schwierig genug. Andererseits kann eine irgendwie subjektive Auswertung dieser Daten immer zu fehlerhaften Resultaten führen. Diese beiden Probleme bei der Statuierung „wissenschaftlicher“ Erkenntnisse sind ein wichtiger Beweggrund, warum das *vulkanische Oberkommando* die Menschen lange Zeit an der Raumfahrt zu hindern sucht, möglicherweise weil deren Vertreter die Fähigkeit der Menschen, objektive und rein deskriptive Beobachtungen machen zu können, bezweifeln. In diesem Falle werden offensichtlich die induktiven Methoden der Menschen als äußerst mangelhaft begriffen. Was ihre Fähigkeit zu Deduktion und situativer Einschätzung konkreter Sachverhalte betrifft, so muß man unumwunden zugeben, daß der Vorwurf der emotionalen Befangenheit in der Regel durchaus der Wahrheit entspricht. Allerdings übersieht man bei aller Geringschätzung die Tatsache, daß die *Vulkanier* in puncto Voreinge-

nommenheit den Menschen des öfteren den Rang ablaufen – und das nicht nur im Hinblick der gegenseitigen Beziehungen. Während nämlich die menschlichen Forscher jeder neuen Entdeckung mehr oder weniger aufgeschlossen gegenüberstehen, entscheiden sich die *Vulkanier* meistens für eine im wahrsten Sinne des Wortes ignorante Lesart, d.h. alles was nicht zweifelsfrei bewiesen werden kann, ist in ihren Augen einfach nicht existent (vgl. z.B. den fortwährenden Disput über „Zeitreisen“). In solchen Fällen ist es interessanterweise oft der Außenseiter *Phlox*, welcher der *Vulkanierin T'Pol* die Unstimmigkeit ihrer Logik vor Augen führt – ein dramaturgischer Trick, weil hier das vernichtende Urteil emotionaler menschlicher Befangenheit nicht mehr greifen mag, da *Phlox* kein Mensch ist.

Andererseits müssen strenge Auslassungen innerhalb des ethischen Wertesystems nicht immer falsch sein – sie können gewissermaßen auch zum Schutz der Beteiligten dienen. In der Episode *Fusion* dockt die *Enterprise* an ein *vulkanisches* Raumschiff an, dessen Crew sich für eine Art „Dissidenten“-Dasein entschieden hat: sie sind „*Vulkanier* ohne Logik“. Sie sagen von sich selbst, daß sie zu einer speziellen Entdeckungsreise in den Weltraum aufgebrochen sind – „... allerdings erforschen wir nicht den Weltraum, sondern uns selbst.“ Das ist vielleicht ein etwas abgegriffener esoterischer Ansatz, wie wir ihn bei *Star Trek* schon des öfteren gesehen haben, aber durchaus interessant, wenn man bedenkt, daß die „Entdeckungsreise“ der Erforschung der verborgenen *vulkanischen* Emotionswelt (im weitesten Sinne also einer Form der Psychoanalyse) dient. Allerdings beinhaltet diese Art der Grenzerfahrung offensichtlich große Gefahren, vor denen *T'Pol* den etwas zu euphorischen *Archer* warnt. So gesehen ist es offensichtlich nicht nur ein Akt der ignoranten Willkür, wenn diese Experimente auf *Vulkan* verboten sind.¹⁶ Überdies kann die Geschichte als symbolische Abhandlung zum ethischen Umgang mit der Forschung dienen.

Während der ersten Hälfte der Episode ist der Zuschauer möglicherweise tatsächlich versucht, *T'Pol*s Warnung als eine rückständige Meinung abzutun, denn die Gäste stellen sich als ausgesprochen sympathische Zeitgenossen heraus, und man kann sich der Befriedigung kaum erwehren, endlich einmal lächelnde *Vulkanier* zu Gesicht zu bekommen. Auf drei von ihnen richtet sich zu Beginn der Fokus der Betrachtung. Erstens haben wir den für neue Erfahrungen aufgeschlossenen Captain des *vulkanischen* Schiffes, der das Leibgericht *Archers*, Hühnchen auf indische Art, für eine ausgezeichnete Gaumenfreude hält. Das ist schon allein deshalb erstaunlich, da die *Vulkanier* gemeinhin Vegetarier sind. Seine verhältnismäßige Unkonventionalität bringt ihm in den Augen *Archers* allerdings sofort eine große Sympathie ein. Zweitens wird uns sein erster Offizier *Tolaris* vorgestellt, der sich allerdings merkwürdig bedeckt hält und *T'Pol* beständig zu provozieren sucht (gleichsam eine sehr „*unvulkanische*“ Eigenart). Drittens wird ein weiterer *Vulkanier* eingeführt: der Ingenieur *Kov*. Der weitere Plot konzentriert sich vor allem auf die beiden letzteren und ihre Kontaktpersonen; die Rahmenhandlung dient wie des öfteren bei *Star Trek* als Ausschmückung eines Kammerspiels: *Trip* wird *Kov* zugeteilt, um ihm bei zahlreichen Reparaturen an einem Schiff, das sich immerhin 8 Jahre im All befindet, zur Hand zu gehen. *T'Pol* soll dem ebenfalls als Wissenschaftsoffizier tätigen *Tolaris* bei der Kartographisierung eines Nebels helfen.

Während *Kov* und *Tucker* bei ihrer gemeinsamen Arbeit sehr schnell Freunde werden und einen vorbildlichen „Meinungsaustausch“ pflegen, dessen Konfliktpotential sich allenfalls in humorvollen Prä-

¹⁶ Das Thema ist ansich nicht neu, wurde es doch bereits in Gestalt von *Spocks* Bruder in *Star Trek V – The Final Frontier* entsprechend skizziert. Auch hier wird der freie Umgang mit Emotionen vonseiten eines *Vulkaniers* als eine zumindest fragwürdige Angelegenheit demonstriert. Allerdings verzettelt sich das Drehbuch m.E. zu sehr in mystisch-mythologischen Symbolen, um diesem Thema noch gerecht zu werden.

sensationen kultureller Mißverständnisse erschöpft, ist das Verhältnis *Tolaris/T'Pol* von vornherein unausgeglichen, da der Wissenschaftsoffizier des *vulkanischen* Schiffes die gemeinsame Forschungsarbeit als experimentelle Versuchsanordnung mißbraucht, dessen Gegenstand weniger der zu katalogisierende Nebel als viel mehr die Person *T'Pol* ist. So läßt er den Zuschauer auch kaum im Zweifel über seine manipulativen Absichten. Zuerst überredet er sie, ihre abendlichen Meditationen auszusetzen, angeblich um ihre Träume zu fördern, die sich für *T'Pol* eindeutig als gesundheitsschädigend herausstellen. Die Episode gipfelt in einer Darstellung der so scheinbar harmlosen *vulkanischen* „Gedankenverschmelzung“ (engl. „mind meld“), mittels derer *Tolaris* versucht, *T'Pol* mental zu vergewaltigen. Hier sind die Grenzen der Forschertätigkeit eindeutig erreicht; und dabei kann aufgrund der gemeinsamen Volkszugehörigkeit der beiden Betroffenen kaum die Rede von einem bloßen kultischen Mißverständnis sein. Wir erleben hier vielmehr einen fundamentalen Eingriff in die Bedürfnisse eines Individuums, dessen Selbstbestimmung hier infrage gestellt wird. Daß es dem Plot gelingt, die emotionelle Welt als Grenzerfahrung daneben auch in einem positiven Licht darzustellen, liegt vor allem in der Figur des Ingenieur *Kov*, dem *Tucker* eindrucksvoll vermitteln kann, daß er seinen Stolz überwinden müsse, und sich bei seinem schwerkranken Vater melden sollte – auch wenn dieser ihn aufgrund seiner Weltanschauung verstoßen habe. *Star Trek* repetiert an dieser Stelle eine einfache Weisheit: verletzter Stolz kann eine sehr starke Emotion sein, Reue und Bedauern erweisen sich dennoch als prägender, weil sie oftmals nicht mehr kompensiert werden können. Indem *Kov* dem Urteil seines neuen menschlichen Freundes Glauben schenkt, beweist er eine andere großartige emotionale Stärke: er lernt die Bedeutung des Konzepts der Vergebung.

Bezeichnenderweise lernt *Tolaris* nichts aus dem Vorfall mit der Gedankenverschmelzung. Er verharmlost vielmehr den eigentlich eindeutigen gewalttätigen Aspekt seiner Handlungsweise und interpretiert ihn in einen therapeutischen Kontext um. Es grenzt m.E. an menschenverachtenden Sarkasmus, wenn er *Archer* nahelegt, daß gerade er als Mensch seine darin verborgenen besten Absichten schätzen können müßte. Wir erleben bei ihm nicht die Spur eines Bedauerns oder gar der Reue angesichts der Tatsache, daß die sonst so kontrollierte *T'Pol* immerhin mit einem lebensgefährlichen Nervenzusammenbruch in die Krankenstation gebracht wurde. Er fühlt sich vielmehr nach wie vor im Recht und behandelt den Vorfall als „Privatsache“. *T'Pol* hat also in diesem Falle Recht behalten, daß es für einen *Vulkanier* fast unmöglich ist, sich seinen Gefühlen in einem (im wahrsten Sinne des Wortes) erträglichen Maß zu stellen.

Außerdem drängt sich angesichts der Szene noch ein anderer Gedanke auf, der sich m.E. aus dem Subtext ergibt: der Mißbrauch symbolisiert auch den unverantwortlichen Umgang mit der Macht im allgemeinen. *Tolaris* mißbraucht nicht nur seine Position als „Therapeut“ für sexuelle Experimente, er versucht, die durchaus aufgeschlossene *T'Pol* gegen ihren erklärten Willen für seine Ansichten zu missionieren, ein Vorgang, der nicht nur religiös verstanden werden muß, aber durchaus religiöse Züge hat, weil er einem altbekannten Muster entspricht. Einer anderen Person die Selbstbestimmung abzusprechen, weil sie Führung brauche oder nicht das „rechte“ Verständnis für eine Sachlage aufbringe, darin besteht m.E. die noch umfangreichere (sozialpsychologische) Vergewaltigung.

Interessant sind bei dieser Geschichte auch die Haltungen des Doktors *Phlox* und des Captain *Archer*. Ersterer hat bereits bei anderen Gelegenheiten *T'Pol* immer wieder dazu ermutigt, ihren Horizont und ihre Erfahrungen zu erweitern. Er tut dies allerdings – ganz im Gegensatz zu *Tolaris* – ohne jedwede persönliche Beteiligung. In diesem Falle versucht er sogar, *T'Pol* vor zu rückhaltlosem Eifer zu warnen. *Archer* bringt letztendlich mehr Verständnis (und damit auch mehr Toleranz) für *T'Pol*s allgemeine Situation auf, nicht ohne sich vorher allerdings selbst von der Brutalität *Tolaris* überzeugt zu

haben. Hier wird das (zugegebenermaßen etwas platte) Bild des ethisch einwandfreien Forschers mit dem klassischen Bild des „mad scientist“ konterkariert; denn auch darin besteht ja die Verantwortung eines Forschers: Entdeckungen nicht um jeden Preis zu forcieren und sich mit Verantwortung beständig möglicher Folgen bewußt zu sein. Hier erleben wir wieder das Dilemma zwischen dem Erkenntnisstreben auf der einen Seite und der Gefahr möglicher destruktiver Auswirkungen auf der anderen Seite. Außerdem wird uns hier wiederum sehr anschaulich das sog. HEISENBERG-Prinzip¹⁷ demonstriert, daß der Osmose-Effekt eines Fremdkörpers innerhalb eines Systems die objektive Beurteilung letztendlich verhindern muß. Soziologisch ausgedrückt heißt das, daß eine Person, welche an einer Untersuchung partizipiert, unmöglich ein neutraler Beobachter bleiben kann. *Kov* und *Phlox* bringen demnach die besten Voraussetzungen mit, weil sie der jeweiligen „Versuchsanordnung“ aufgeschlossen und weitgehend neutral gegenüberstehen. Dagegen boykottiert *Tolaris* sein Experiment, weil er ganz offensichtlich persönlichen Einfluß auf sein Untersuchungsobjekt nehmen will – ganz davon abgesehen, daß sich seine Motive als denkbar unethisch herausstellen.

Daß die *Vulkanier* „... auch nur Menschen“ sind, zeigt sich erneut im Cliffhanger *Shockwave*, als vor dem Hintergrund des *temporalen Krieges* wieder einmal der Fortbestand eines Volkes gefährdet ist. Hier sieht es zunächst so aus, als ob die Crew der *Enterprise* durch Fahrlässigkeit diesen interplanetarischen Zwischenfall verursacht hat, was wiederum das *Vulkanische Oberkommando* von der Verantwortungslosigkeit der irdischen Mission im allgemeinen überzeugt. Als sich dann herausstellt, daß *Archer* und seine Crew keine Schuld an dem Vorfall trifft, revidiert der *vulkanische* Botschafter seine Meinung keineswegs, sondern führt zur Bestätigung seines Standpunktes stattdessen eine andere Krise (*The Andorian Incident*) ins Feld, an der *Archer* tatsächlich beteiligt war – kurioserweise hier allerdings als Entdecker einer (*vulkanischen*) Ordnungswidrigkeit – was irgendwie Zweifel darüber aufkommen läßt, daß die Beurteilung streng logischen und emotionsfreien Motiven entspringt. Wie heißt doch bereits eine biblische Erkenntnis: die Schuld trägt der, welcher die schlechte Nachricht bringt ... Das Konzept der Wahrnehmung eigener Fehler ist offensichtlich auch den „grünblütigen Intelligenzbestien“ (Originalton *Leonard „Bones“ McCoy* aus der Originalserie) fremd.

III. 5. 4. Die neue „Mission“ oder: Sind auf der *Enterprise* alle verrückt geworden?

In der dritten Staffel der Serie zeichnet sich dann eine Entwicklung ab, die im wahrsten Sinne des Wortes alle Grenzen sprengt. Der Zuschauer wird dabei mit Ereignissen konfrontiert, bei denen die Entscheidung schwer fällt, ob es sich um eine künstlerische Nachahmung der realpolitischen Wirklichkeit handelt oder nur um eine sehr effektvolle Soap Opera im „Outer Space“. Es stellt sich sogar die Frage, inwieweit sich das Unternehmen *Star Trek* selbst boykottiert, denn die Handlungsstränge lassen sowohl formal als auch inhaltlich mitunter deutlich das Niveau der vorangegangenen Sequels vermissen.

Bereits der Cliffhanger *The Expanse* beginnt mit einem schockierenden Ereignis. Wir sehen, wie eine kugelförmige Sonde auf die nördliche Hemisphäre der Erde feuert und einen 400 Kilometer langen Krater der Verwüstung von Florida bis Venezuela hinterläßt. Man spricht zu Beginn von über einer Million Toten; erst später erfahren wir, daß dieser vorerst rätselhafte Anschlag fast 7 Millionen Menschen (darunter auch die Schwester des Chefingenieurs der *Enterprise*) forderte. Während sich die

¹⁷ Vgl. Ausführungen in [Kapitel III.3.2](#)

Enterprise auf dem Weg zur Erde befindet, wird *Archer* von seinem alten Widersacher, dem *Sulibaner Silik* entführt und von dessen Auftraggeber (dem „future guy“ der ersten Staffel, dessen Identität immer noch nicht zweifelsfrei feststeht¹⁸) darüber informiert, daß der Angriff von einer Rasse namens *Xindi* durchgeführt wurde. Angeblich sei zu befürchten, daß die *Sternenflotte* im Rahmen des *Temporalen Kalten Krieges* in 400 Jahren die gesamte Spezies dieses Volkes auslöschen werde, weshalb der Angriff als eine Art „Präventivschlag“ verstanden werden müsse.

Die *Enterprise* rüstet sich nun für eine neue Mission: die Suche nach der Heimatwelt der *Xindi*, um sie mit allen erdenklichen Mitteln von ihrem Vorhaben, der endgültigen Vernichtung der gesamten Menschheit abzuhalten (die Sonde war offenbar nur eine Art „Test“ für ein weitaus explosiveres Unternehmen). Für diesen Zweck wird die *Enterprise* zu einem Kriegsschiff umfunktioniert: die bisher unausgereiften Verteidigungssysteme werden optimiert, und der Sicherheitsoffizier *Reed* bekommt diejenigen taktischen Waffen, die er bereits seit dem Jungfernflug der *Enterprise* angemahnt hatte. Außerdem wird eine eigens geschulte militärische Eliteeinheit (die „MACO“) angeheuert, die ggf. bei Bodeneinsätzen operieren kann.¹⁹ Gegen den Willen der wie gehabt skeptischen *Vulkanier* (*T'Pol* bekommt den Auftrag, die *Enterprise* zu verlassen; ihre Weigerung führt zum Ausschluß aus dem *Vulkanischen Oberkommando*) bricht das Flaggschiff diesmal zu neuen Ufern auf, um einen Krieg zu verhindern – oder zu dessen Vermeidung einen zu führen.

Die Story ist ansich nicht besonders originell, haben wir doch schon in *Deep Space Nine* einen Krieg gesehen, der sich gegen einen übermächtigen Gegner richtet, der sich zudem durch ein besonders prägnantes Erscheinungsbild des Fremden präsentiert.²⁰ Überdies wirkt der Plot sehr konstruiert, weil die Autoren versuchen, jedwede Geschichte der bisher bekannten imaginären Ereignisse und Figuren auf diffuse Weise zusammenzuführen:

Zum ersten werden uns erneut die querulierenden Vertreter des *Vulkanischen Oberkommandos* vorgeführt, deren Argumente in diesem Falle eindeutig nicht logisch erscheinen. Natürlich bleibt die neue Mission der *Enterprise* diskussionswürdig, aber den Menschen ihr Recht auf Selbstverteidigung prinzipiell abzusprechen, zumal die *Vulkanier* nicht gewillt sind, zu deren Schutz irgend etwas zu unternehmen, erscheint theoretisch nicht unbedingt einleuchtend, zumal die *Vulkanier* erklärtermaßen nicht an Zeitreisen glauben und der Angriff somit keinerlei ethische Rechtfertigung mehr hätte. Der Zuschauer wird hier einen differenzierteren Umgang mit dem Thema vermissen, denn merkwürdigerweise wird an dieser Stelle auch von *Botschafter Soval* kein sinnvolles Argument geltend gemacht; und so bleibt die *vulkanische* Kritik seltsam inhaltlos.²¹

¹⁸ Vgl. [Kapitel II.9](#)

¹⁹ Die Zeitschrift *Star Trek – Das Offizielle Magazin* kommentiert diesen Umstand mit der Schlagzeile: „Soldaten auf der Enterprise – undenkbar!“ (vgl. ebd., Special-Heft #18, 11/2004)

²⁰ Der „Feind“ bestand hier in Form eines aggressiven Volkes von sog. *Formwandlern* des *Dominion*, die einen ganzen *Quadranten* mittels gentechnologisch gezüchteter Rassen kontrollierten und dabei die dort lebenden Völker unterjochten. Das Hauptargument für dieses Vorgehen bestand neben der Aufrechterhaltung der „Ordnung“ auch hier in einer angeblichen „Selbstverteidigung“ (Vgl. [Kapitel III.4.4](#)).

²¹ Vor dem Hintergrund der politischen Haltung Frankreichs und Deutschlands gegen eine militärischen Intervention im Irak (2003) hätte ich mir eine differenziertere Auseinandersetzung mit dem Thema „Präventivkrieg“ vorgestellt, zumal man eine entsprechend rationale Argumentation von den *Vulkaniern* auch gewohnt ist. Um es deutlicher zu machen: Es geht mir nicht um die Ausstellung eines „Blanko-Schecks“ bei der besessenen Suche nach den Aggressoren, aber zumindest könnte die *Sternenflotte* eine Unterstützung im Sinne diplomatischer Nachforschungen von den *Vulkaniern* erwarten.

Zum zweiten wirkt die Wiederaufnahme des *Temporalen Kalten Krieges* diesmal etwas überkonstruiert, denn warum sollten sich der „future guy“²² und seine *Suliban* plötzlich auf Seiten der Menschen schlagen, die sie doch bisher so feindselig behandelt haben. Man kann natürlich einwenden, daß *Silik* der Crew der *Enterprise* schon einmal geholfen hat (vgl. die Episode *Cold Front*), aber auch hier bleibt das Verhalten der *Suliban* überaus undurchsichtig. Eine Erklärung wäre der zitierte *Temporale Kalte Krieg*, der offenbar seinen eigenen Gesetzen folgt, bleibt aber doch sehr unbefriedigend und spekulativ. Man sollte dabei nämlich nicht vergessen, daß dieser Krieg, der sich nicht an den linearen Gesetzen orientiert, von vornherein als Symbol für die Schrecken und die Unvorhersagbarkeit kriegsrischer Auseinandersetzungen eingeführt wurde – was in gewisser Hinsicht mit Einführung eines temporalen Präventivschlags erneut verifiziert wurde.

Zum dritten ersetzt der Plot einfach den bisher bekannten „Schurkenstaat“ der *Suliban* durch einen neuen Feind, der durch seine Vielgestalt (wie wir später erfahren, bestehen die *Xindi* aus ursprünglich sechs biologisch inkompatiblen Rassen²³) eine ähnliche weltanschaulich skurile Akzentuierung setzt wie die chamäleonartigen Fähigkeiten der *Suliban* (die wiederum an die *Formwandler* von *Deep Space Nine* erinnern; ganz davon abgesehen, daß sie wie die Soldaten des *Dominion* gentechnologisch verändert wurden). Ein weiterer gemeinsamer Schnittpunkt ist die Tatsache, daß beide Feindbilder von einer Macht angetrieben werden, die sich der realen Vorstellungskraft entziehen. Die *Suliban* werden vom „future guy“ kommandiert, die *Xindi* von Wesen aus einer anderen Raum-Sphäre, die sie wie eine Art Götter verehren – möglicherweise eine weitere *DS9*-Reminiszenz sowohl an die *Gründer* des *Dominion* als auch an die *Propheten* der *Bajoraner*.

Waren jedoch in *DS9* die zeitgeschichtlichen Bezüge noch äußerst vage und die actionbetonte Handlung möglicherweise nur ein Zugeständnis an den Zeitgeschmack („Event-Kultur“) sowie ein entsprechend sensationslüsternes Publikum, so erleben wir hier eine interessante, wenn auch deutlich zynische Variante, welche die aktuelle politische Realität augenscheinlich widerspiegelt, aber über einen eventuellen Interpretationsversuch weit hinausgeht. Allerdings kann man dabei den Eindruck gewinnen, daß die subtile zeitgeschichtliche Kritik der *Star-Trek*-Tradition durch eine fast plump zu bezeichnende Fantasy-Adaption realpolitischer Ereignisse ersetzt wurde. Hier haben wir erstmals in der Geschichte von *Star Trek* einen Konflikt, welcher das allgemeine Vorstellungsvermögen übersteigt, besonders weil er ein Ereignis von derart gigantischen Ausmaßen präsentiert. Zwar wurde in *Star Trek* die Erfahrung von Verlust und Tod schon des öfteren thematisiert, allerdings ging es dabei immer auch um die Frage nach moralischer Verpflichtung und vor allem **überinstitutioneller Gerechtigkeit**. Bei den Geschichten um *Capt. Picard* sind beispielsweise die Verluste (zahlenmäßig) weit geringer, welche die Crew der *Enterprise* zum Handeln zwingen. Ich denke dabei beispielsweise an den Kinofilm *Star Trek – Insurrection*. Dort wird die potentielle Vernichtung von 300 Personen problematisiert; hier muß es sich um den Tod von Millionen handeln. Im Zusammenhang beider Darstellungen wird deutlich, daß der Unterschied tatsächlich nur quantitativ ist. Allerdings ist die Entrüstung scheinbar um so größer, je effektvoller ein solcher Vorfall angereichert wird – und das betrifft m.E. die Darstellung virtueller Filmhöhepunkte wie die aktuelle Medienpräsentation realer Ereignisse gleichermaßen.

²² Vgl. [Kapitel II.9](#)

²³ Diese Auslegung von DARWINs *Entstehung der Arten* mag zwar sehr phantasievoll sein, erscheint mir allerdings völlig unreal und widerspricht daher deutlich der bisher gültigen These, *Star Trek* beachte im wesentlichen die allgemeinen Gesetze der Naturwissenschaften zwecks einer glaubwürdigen Darstellung der Zukunft.

Vor dem Hintergrund sinkender Einschaltquoten²⁴ haben sich die Autoren und Produzenten der Paramount Studios nun offenbar entschlossen, zu medienwirksameren Methoden zu greifen, um ihren Geschichten ein entsprechendes Gehör zu verschaffen.²⁵ Sie tun dies mit sehr vordergründigen Mitteln, die *Star Trek* erst einmal mehr denn je von der ursprünglich positiven Utopie abrücken, und reformieren das Projekt formal zu einer *Space Opera*, mit der Konsequenz, daß eigentlich komplizierte Sachverhalte simplifiziert und einer Kausalität unterworfen werden, welche die dargebotenen Inhalte oft nicht plausibel erfüllen können.

Dennoch erscheint mir die gewählte Darstellung vor diesem Hintergrund durchaus plausibel, wenn man bedenkt, daß zu Beginn des 21. Jahrhunderts die Konflikte zwischen den Kulturen der Erde keineswegs geringer geworden sind. Ganz im Gegenteil drängt sich die Vermutung auf, daß nach dem Ende des „Kalten Krieges“ nur neue Fronten entstanden sind – sowie neue technologische Mittel der Vernichtung, vor denen die idealen Vorstellungen von *Star Trek* kapitulieren müssen. Möglicherweise ist der Wunsch nach einem friedlichen Miteinander auch zu einer politischen Phrase geworden, der man mit subtilen Mitteln nichts mehr entgegen kann. Ich will dem Projekt *Star Trek* durchaus zustehen, daß man hier weiterhin versucht, alternative Wege des Miteinanders zu kommunizieren. Allerdings beinhaltet die Darstellung der gesamten dritten Staffel der *Enterprise* m.E. auch die Gefahr, das (nicht nur sozialpolitisch verstandene) allgemeine Unbehagen zu erhärten, weil hier vorerst mehr Fragen aufgeworfen als beantwortet werden. Daneben drängt sich an dieser Stelle unweigerlich die Frage auf, ob die Utopie *Star Trek* möglicherweise an ihrem Ende angelangt ist.

III. 5. 5. Politischer Naturalismus oder die Demontage einer Utopie

ANDROMACHE: Der trojanische Krieg wird nicht stattfinden, Cassandra!

KASSANDRA: Wetten wir, Andromache?

Jean GIRADOUX: *Kein Krieg in Troja*²⁶

Wie schwer es tatsächlich fällt, die dargestellten Inhalte von den realen Geschehnissen zu trennen, sollen die folgenden Überlegungen zeigen, denn eine Auseinandersetzung mit den aufgeworfenen Fragen, die sich besonders aus dem Subtext ergeben, lohnt sich m.E. allemal. Vergessen wir nicht, daß trotz aller Frustration, welche die Serie bei einem aufmerksamen Betrachter möglicherweise hervorruft, sie durchaus mindestens einen positiven Aspekt transportieren kann – sei es auch nur hinsichtlich der ethischen Bewertung aktueller (sozialer) Problemstellungen. Es erscheint also durchaus interessant, einige Inhalte und Analogien besonders hinsichtlich ihres Subtextes zu analysieren, wobei mir ein Fokus auf ausgewählte dramaturgische Effekte nicht unwesentlich erscheint. Ich beziehe mich dabei auf einige im folgenden näher beschriebene Episoden der dritten Staffel, die – wie gesagt - inhaltlich eine Einheit bilden. Für den Zuschauer des Originalmaterials bedeutet das allerdings ein gewisses Maß an Durchhaltevermögen, weil sich bestimmte besonders kritische Details erst nach mehreren Episoden eröffnen, die allerdings für sich genommen wenig Sinn ergeben.

²⁴ Vgl. entsprechende Noten der ersten Hälfte des Jahres 2004 auf der offiziellen Website: <http://www.paramount.com>

²⁵ Daß dieser Schachzug nicht unbedingt von Erfolg gekrönt wurde, zeigt die erneute Debatte über die Fortsetzung der Serie nach der 3. Staffel. Vgl. [ebd.](#)

²⁶ Jean GIRADOUX, *Kein Krieg in Troja*, S.7

Erstens wird der Zuschauer Zeuge einer unerhörten Begebenheit interstellaren Ausmaßes, die sich dadurch ausdrückt, daß hier ein Anschlag auf die „abendländische Welt“ der *Sternenflotte* von einer Macht ausgeübt wird, die nicht zu kontrollieren (wie soll man einen Gegner bekämpfen, der seine Befehle und Waffentechnik aus der Zukunft bezieht?), ja noch nicht einmal bekannt ist, was eine Diskussion über deren Motive zusätzlich erschwert. Wir haben es hier mit einem „Fremden“ zu tun, der zu Beginn buchstäblich im Schatten bleibt (wie übrigens auch derjenige, der einen Teil zur – allerdings kaum nachprüfbar – „Aufklärung“ beiträgt). Dieses fiktive Ereignis aus dem 22. Jahrhundert kann durchaus als Metapher für die Ereignisse der Gegenwart verstanden werden.²⁷ Zwar wird der Aggressor (die *Xindi*) zuerst im Unklaren gelassen, im weiteren Verlauf erfahren wir jedoch viel über dessen Identität und Motivation sowie besonders über deren Auftraggeber (die sog. *Guardians*).²⁸

Wir haben es hier mit der erneuten Polarisierung der Galaxis zu tun, wie sie auf der realen Erde oft ihre Entsprechung gefunden hat und im Rahmen des „Krieges gegen den internationalen Terrorismus“ offenbar immer noch findet. Das anfängliche Schattendasein der Angreifer hat aber noch einen weiteren Aspekt: ein unsichtbarer Feind, der sich entsprechend dämonisieren läßt, erscheint als perfekte Projektionsfläche für eventuelle Zerstörungsängste.²⁹ So etabliert *Star Trek* erst einmal den Kampf des Guten (=die Menschen) gegen ein unbekanntes „Böses“ – eine Vorstellung, die deutlich religiöse Züge trägt und in den Archetypen der Menschheitsgeschichte verankert ist und deshalb natürlich auch von diesen genährt wird. Dies zeigt sich vor allem darin, mit welcher Hingabe „The Mission“ von *Archer* wieder und wieder repetiert wird.

Zweitens wird als dramaturgisches Element die emotionale Betroffenheit stilisiert. Man kann sich als Zuschauer kaum des effektvollen Gefühls erwehren, das die Zerstörung eines nicht unbeträchtlichen Teils des amerikanischen Kontinents (!) und seiner Bewohner auslöst. Dies und die Androhung weiterer Anschläge mit noch weit größerem Ausmaß, soll ganz offensichtlich Gefühle der Verstörung, Angst, Hilflosigkeit und die folgende verzweifelte Suche nach den Verursachern glaubhaft darstellen. Solch eine Theatralisierung schafft allerdings noch zwei weitere wesentliche Effekte: einerseits ist sie kaum vorstellbar und damit abseits jedweder Vergleichbarkeit und Vorstellungskraft,³⁰ andererseits erübrigt sich dadurch jede Möglichkeit der vernunftvollen Auseinandersetzung. Und weil sie sich so jeder Ratio entzieht, erscheint im Ansatz auch beinahe jede Gegenmaßnahme gerechtfertigt. Hier folgt die Dramaturgie einer unglaublichen Gigantomanie, deren Tendenz wir bereits aus den Hollywood-Filmen der letzten Jahre kennen (vgl. [Kapitel II.8](#)).

²⁷ Sozusagen kann das dargestellte Ereignis als virtuelle Metapher für die Zerstörung des WTC verstanden werden, von der mittlerweile (und auch symbolisch gemeint) nur noch von „September 11“ gesprochen wird.

²⁸ Hinsichtlich der letzteren Gruppe liefert die Serie eine wiederholte Demonstration des unverhohlenen Invasionsbestrebens durch eine Kultur, die sich auf Kosten anderer ihren (Welten-)Raum zu erobern sucht. Diese Vorstellung drückt sich auch in den Lebensbedingungen der *Guardians* aus – einem ominösen, für die meisten Spezies lebensfeindlichen Raumphänomen, das bereits im Titel des Cliffhangers *The Expanse* angedeutet wird (vgl. ebd. sowie die Episode *Azati Prime*).

²⁹ Diese Vorstellung entspricht deutlich derjenigen der Sci-Fi-Filme der 50er Jahre des 20. Jahrhunderts, deren Hintergrund jedoch von einem anderen dipolaren Konflikt beherrscht wurde: dem „Kalten Krieg“ zwischen der kommunistischen UdSSR und der kapitalistischen USA. (Vgl. [Kapitel II.2](#))

³⁰ Es entspricht ebenfalls einer mythischen Vorstellung, wenn hier quasi „auf einen Streich“ 7 Millionen Menschen ermordet werden. Mythisch und zynisch zugleich, weil die Zahl 7 irgendwie an *Grimms Märchen* erinnert und weil die systematische Massenvernichtung des Dritten Reiches hier offenbar noch übertrumpft werden soll: vergessen wir nicht, daß dieser Anschlag dramaturgisch gesehen nur als Testlauf für die eigentliche Vernichtung der gesamten Menschheit dienen soll. Der symbolische Vergleich scheint mir angemessen, da es sich hier eindeutig um einen systematisch geplanten (wenn auch „nur“ virtuell verstandenen) Genozid handelt.

Bisher hat sich *Star Trek* einigermaßen erfolgreich derartiger Platitüden erwehren können. Natürlich stellen die Kriege der *Föderation* keine harmlosen Brettspiele dar und sind symbolisch durchaus mit modernen Vernichtungskriegen vergleichbar, allerdings hatten sowohl der Gegner als auch das Opfer fast immer ein Gesicht, und die Kämpfe liefen in der Regel zwischen klar identifizierbaren (humanoiden) Figuren ab, deren mehr oder weniger moralische Erwägungen letztendlich die Basis für eine mögliche Versöhnung waren. Diese dramaturgischen Konstruktionen, deren Szenarios sich althergebrachter Stilmittel aus den alten *Space Operas* bedienen, ohne ihrer Propaganda zu verfallen,³¹ lassen allerdings auch eine gewisse Distanz zu den Ereignissen zu. Und es gehörte schon immer zu den Stärken der *Star-Trek*-Geschichten, sie in einen philosophischen Diskurs einzubauen, denn aufgrund der dargestellten Einzelschicksale ergaben sich stets manigfaltige abstrakte Überlegungen über Kausalität und Ethik, was zumindest so etwas wie eine gewisse Zuversicht selbst in den ausweglosesten Situationen hervorruft. Der in *The Expanse* dargestellte Massenmord ist darum einmalig – auch im Hinblick der überzeugenden Spezialeffekte, die den Betrachter in ihren Bann ziehen müssen. Um so ergreifender ist der Moment, als sich aus der Vielzahl der Opfer ein einziges Gesicht herauslöst: das Gesicht der getöteten Schwester von Chefingenieur „Trip“ Tucker, dessen Haß in den folgenden Episoden beständig geschürt wird und für den der Betrachter emotional unweigerlich Partei ergreifen muß (z.B. *The Forgotten* und *The Council*)

Drittens fällt mit Beginn der ersten Episode der neuen Staffel sofort die seltsame Aufmachung der *Vulkanierin T'Pol* ins Auge. Es macht sicherlich einen Sinn, ihr anlässlich des Ausstieges aus dem *Vulkanischen Oberkommando* eine neue Uniform zu geben. Dies erklärt jedoch nicht den „Kostümball“, den die Figur von da ab veranstaltet. Außerdem will nicht so recht einleuchten, warum sich ihre äußere Erscheinung innerhalb weniger Filmstunden bezüglich Haarschnitt und Teint so sehr verändert haben soll. Auch wenn man berücksichtigt, daß *T'Pol* durch ihren Aufenthalt bei den Menschen der Erde möglicherweise allmählich menschliche Züge annimmt, so bleibt völlig im Unklaren, warum die Veränderung so abrupt vonstatten ging und vor allem wie ein grünblütiges Wesen plötzlich zu einer derart rosigen Gesichtsfarbe kommen soll. Ganz davon abgesehen erscheint mir die etwas zu offensichtlich erotische Konzeption der Figur ziemlich übertrieben.

Zwar hatte bisher jede Serie eine Frauenfigur mit offen zur Schau getragenen Sexappeal, den ich in Anlehnung an die Figur der Schiffspsychologin in *Star Trek – The Next Generation* mit der Formulierung „Troi-Faktor“ umschreiben will: so hatte die *Enterprise-A* unter *Capt. Kirk* die kurzberockte Kommunikationsoffizierin *Uhura*, die *Enterprise-D* besagte *Counselor Troi*; auf der Raumstation *DS9* war es *Major Kira*, und auf der *Voyager* die ehemalige *Borg Seven of Nine*. In allen Fällen waren die Figuren offensichtlich auf ihre erotische Wirkung hin angelegt. Allerdings hatten die „Uniformen“ dieser Figuren immerhin meistens einen gewissen Kontext, der sich entweder aus der Kleiderordnung oder der dargestellten Persönlichkeit ergab. Somit war auch *T'Pol* von Anbeginn ein gewisser „Troi-Faktor“ nicht abzusprechen, Ihr Auftreten entsprach aber offenbar immer noch der *vulkanischen* Lebensweise. Ab der dritten Staffel wird ihre Erscheinung allerdings derart jedem Kontext enthoben, daß sie damit bereits ein immerhin fragwürdiges Frauenbild repräsentiert, das vom Standpunkt einer normativen Sozialentwicklung geradezu anachronistisch wirken muß.³² Dies wird außerdem dadurch be-

³¹ Gemeint ist hier vor allem das Stilmittel des Kampfes einer „guten“ Allianz gegen eine „böse“ Invasionsmacht.

³² Allerdings legen entsprechend forcierte Darstellungen besonders der Marketingsymbolik die Vermutung nahe, daß der vermutete Anachronismus gerade den Vorstellungen der Gegenwart entspricht (zu weiteren anachronistischen Momenten der Zeitläufe vgl. auch meine Ausführungen über die sog. „Postdemokratie“ im [Kapitel I.7](#))

stärkt, daß die Serie von da ab regelmäßig erotische Szenen präsentiert.³³ Ich kann mich des Eindrucks nicht erwehren, daß auch hier eine etwas plumpe Art der Zuschauermanipulation betrieben wird, um die Einschaltquoten besonders bei einem jugendlichen Publikum zu erhöhen.

Viertens wird auch der Einsatz der Titelmusik ab der ersten Episode der dritten Staffel interessant, in der wir erstmals etwas über die Erbauer der intergalaktischen Massenvernichtungswaffe erfahren. Die Bilder des Opening-Trailers wurden beibehalten und beschreiben weiter in illustren Bildern die Entwicklung der Raumfahrt der Erde. Doch die akustische Untermalung, die kitschige Ballade *Straight of the Heart* von Diane WARREN, wird nun zu einem schnellen rockigen Marsch, mit dem die „Glorreichen Sieben“ des Flaggschiffs der abendländischen *Sternenflotte* in den übertrieben dargestellten „Krieg gegen den Terror“ ziehen. Dieses Bild wird auch im direkten Zusammenhang mit dem Prolog offenbar, der vor besagtem Opening-Trailer wie in fast jeder *Star Trek*-Episode als Einführung in die Handlung präsentiert wird: Wir sehen den Rat der *Xindi*, wie er über den Untergang der Menschen debattiert und den Zeitrahmen, in der die Zerstörung der Erde vonstatten gehen soll. Danach folgt der Siegeszug der irdischen Raumfahrt. Was natürlich eine dramaturgische Konsequenz ist, wirkt hier fast wie eine militärische Mobilmachung – oder gar gleich eine Kriegserklärung in schönen Bildern?

Fünftens ist die grundsätzliche Filmdramaturgie der 3. Staffel interessant. Da die Episoden mehr oder weniger in einer Handlung zusammenhängen, fehlt der gewohnte „Spannungsbogen“ eines klassischen Dramas in den einzelnen Episoden. Man vermißt schnell das gewohnte, oft humorvolle Schlußgespräch der jeweiligen Protagonisten. So gibt es im wahrsten Sinne des Wortes auch keine Katharsis mehr. Streng genommen gibt es die noch nicht einmal am Ende der Staffel nach dramatischen 24 Episoden, in denen es viele weitere Tote gibt (und nicht nur den nun schon sprichwörtlichen „Rodrigues“³⁴). Als Leitfaden wird immer wieder der Auftrag, „The Mission“, angeführt, sodaß man des öfteren vergißt, worin sie ursprünglich einmal bestand, etwa wenn *Archer* dem Freiheitskämpfer *Zobral* in *Desert Crossing* gegenüber betonte: „Auch wenn ich der große Krieger wäre, für den Sie mich gehalten haben – wir sind nicht deshalb unterwegs.“ (vgl. ebd.)

Sechstens führt uns die Serie in der Folge vor Augen, wohin eine solche „Präventiv-Verteidigung“ zwangsläufig führen muß und daß sich hinter dieser euphemistischen Formulierung noch eine weitaus größere Gefahr verbirgt: die letztendliche Aufgabe jeglicher ethischen Kausalität. Zu Beginn sind die Menschen eindeutig die Opfer (diese behauptete Passivität ist ebenfalls eine etwas ungewöhnliche Prämisse im *Star Trek*-Universum), welche in einen Konflikt hineingezogen werden, den sie nicht zu verantworten haben, weil dessen Ursache einfach noch nicht existent ist. Es zeigt sich allerdings, daß *Capt. Archer* und seine Crew bei ihrer verzweifelten Suche nach der „Superwaffe“ ihre moralische „Unschuld“ verlieren und selbst zu Tätern werden. Das äußert sich auch darin, daß sie in der Absicht, ihre Welt vor dem Untergang zu bewahren, die Rechte anderer Individuen mißachten, ja sogar wesentlich das Leben andere Spezies gefährden – ein Vorgang, der genauer besehen, humanitäre Grund-

³³ Z.B. in Form der *vulkanischen* Massage-Sessions, die angeblich nur wegen *Tuckers* Schlafstörungen stattfinden; viel deutlicher allerdings in *Similitude* und *Damage*, was immerhin noch den Hintergrund hat, daß hier *T'Pol* mit ihrer (eigentlich durch eine Krankheit hervorgerufene!) neu entdeckten Gefühlswelt experimentiert. Daneben läßt das Thema auch zu allerlei humoristischen Einlagen bezüglich menschlicher (!) Hemmungen ein.

³⁴ Als „Rodrigues“ wurden seit der Originalserie diejenigen Nebendarsteller „im roten Pyjama“ bezeichnet, die bereits im ersten Akt einer *Star Trek*-Episode irgendeiner Katastrophe zum Opfer fielen (vgl. einen entsprechenden Kommentar von James DOOHAN – dem Darsteller des *Scotty* – in *William Shatner's Star Trek Memories*). Auch wenn „Rodrigues“ später nicht immer ein rotes Kostüm trug und gelegentlich auch weiblich war, wurde dieses Handlungsmuster durch alle Serien hindurch beibehalten.

sätze in Frage stellt, auch ohne die Existenz der *Obersten Direktive*. In der Episode *Anomaly*³⁵ wird die *Enterprise* von Piraten angegriffen, die einem Volk angehören, dessen Existenz bereits größtenteils ausgelöscht wurde, und die nun ihrerseits fremde Schiffe kapern oder berauben, um ihren Lebensunterhalt zu fristen. Es gelingt *Archer*, deren Anführer gefangenzunehmen und einen Großteil der geraubten Ladung zurückzubekommen. Dabei fällt ihm eine Datenbank in die Hände, die Informationen über die *Xindi* enthält. *Archer* beschließt daraufhin, seinen Gefangenen zu verhören; als dieser nicht bereit ist, ihm weitere Informationen zu geben, foltert er ihn.³⁶

Dies bleibt nicht der einzige Vorfall dieser Art. Bereits in *DS9* wurde uns die Konsequenz des Krieges vorgeführt. Die Episode *Inter arma enim silent leges* bemühte seinerzeit ein Zitat von CICERO, um die Frage aufzuwerfen, ob in Zeiten des Krieges alle Mittel legitim werden. In *Enterprise* zeigt sich nunmehr immer deutlicher, daß die jeweiligen Standpunkte schnell auswechselbar werden, weil die Methoden zur Erreichung der jeweiligen Ziele sich immer mehr zu ähneln beginnen. Das betrifft einerseits die Argumentationsweise der *Xindi*, die im Laufe der letzten Episoden das Vokabular der politischen Verlautbarungen aus dem Pentagon fast wortwörtlich übernehmen (z.B. „Either you stand with us or you stand against us!“³⁷) und damit fast vergessen lassen, wer ursprünglich als „Feind“ deklariert wurde. Andererseits verliert *Capt. Archer* in Folge mehr und mehr seine Integrität und Lauterkeit, indem er eine Reihe sehr zweifelhafter Unternehmungen befiehlt, die eigentlich außer Diskussion stehen sollten und an denen nicht zuletzt *Doctor Phlox* einen überaus fragwürdigen Anteil hat. So wendet der auf seinen Berufsethos eigentlich so stolze Mediziner bei mindestens drei Gelegenheiten Mittel an, die jeder medizinischen Ethik widersprechen: er züchtet einen Klon, der für den schwer verletzten *Tucker* als eine Art Ersatzteillager dienen soll (in: *Similitude*), er manipuliert das Gedächtnis des gefangenen *Xindi Degra*, damit dieser *Archer* in einer simulierten Gefechtssituation den Standort der neuen Waffe mitteilt (in: *Stratagem*) und hält einen schwer verwundeten Alien aus dem selben Grund mittels lebensgefährlicher Stimulanzien bei Bewußtsein (in: *Harbinger*). Ein Höhepunkt stellt schließlich der Angriff auf ein Raumschiff eines an diesem Krieg völlig unbeteiligten Volkes dar, dem *Archer* und seine Leute mit Waffengewalt ein Gerät aus ihrem *Warpantrieb* entwenden, ohne das das Schiff fast manövrierunfähig ist. Er begründet diesen Raub damit, daß er „... keine Wahl habe ...“ (vgl. *Damage*). Es ist der Serie anzurechnen, daß dieser Akt des Verbrechens zwar entsprechend seiner Bedeutung diskutiert wird, eine Wiedergutmachung erfolgt jedoch zu keinem Zeitpunkt – ein Zeichen dafür, wie sanktioniert ein solches Vorgehen in einem gewissen Kontext schon erscheinen mag.³⁸

³⁵ Der Titel meint das in *The Expanse* bereits angesprochene Phänomen einer Raumanomalie, die von den *Guardians* künstlich erzeugt wurde, um ihren Lebensraum zu erweitern und ihn damit für andere Spezies inkompatibel zu machen – ein ähnliches Motiv wie die Biosphären der *Spezies 8472* in *Star Trek Voyager*. Wie wir im Laufe der 3. Staffel erfahren, stellt dieses Motiv den eigentlichen Hintergrund des Konfliktes zwischen Menschen und *Xindi* dar; letztere sind sozusagen nur die Exekutive in diesem Krieg, die damit unwissentlich an ihrer eigenen Vernichtung mitarbeiten.

³⁶ Aus heutiger Sicht muß man diesen imaginären Vorfall fast als „prophetisch“ ansehen, denn zum Zeitpunkt der Dreharbeiten (September 2003) waren zwar schon Mißhandlungen an Gefangenen auf dem amerikanischen Stützpunkt Guantanamo Bay ruchbar geworden, vergleichbare Ereignisse im Irak wurden jedoch erst im Frühjahr 2004 bekannt.

³⁷ Originaltext aus der Episode *The Council*; vgl. eine entsprechende Bemerkung BUSHs gegenüber dem französischen Präsidenten Jacques Chirac im November 2001 (<http://archives.cnn.com/2001/US/11/06/gen.attack.on.terror/>).

³⁸ Es erscheint mir wesentlich, darauf hinzuweisen, daß Eigentumsdelikte im Rahmen der US-amerikanischen Gesetze zu den schwersten Verbrechen überhaupt gehören. Das erklärt möglicherweise die merkwürdige Dramaturgie dieser Darstellungshierarchie: Folter, medizinischer Mißbrauch, Mord, Diebstahl.

Wie bereits erwähnt,³⁹ gründen sich die dramaturgischen Motive dieser imaginären Ereignisse neben den zahlreichen realpolitischen Bezügen ebenso auf symbolische Interaktionen der mythischen Art. Wiederholt drängt sich hier m.E. der Vergleich mit HOMERs *Illias* auf. Der feindliche Angriff selbst, als „temporaler Präventivschlag“ einer Macht, die nur fadenscheinig ihren Eroberungswillen verschleiern kann (auch wenn in diesem Falle die kriegführende Partei und die eigentlichen Nutznießer des Krieges eindeutig nicht identisch sind), sowie die neue „Mission“ der *Enterprise* erinnern an Ereignisse aus unserer Antike, z.B. den Krieg gegen den Stadtstaat Troja, der aus ähnlich grotesken Gründen begonnen wurde.⁴⁰ Auch hinsichtlich der „Einmischung“ ominöser Götter (in deren Gestalt die *Guardians* ja auch auftreten) erleben wir eine Art vorzeitlicher Konflikt, der einfach in die „unendlichen Weiten“ des Weltalls übertragen wurde. Daß wir es hier möglicherweise mit uralten Archetypen zu tun haben, zeigt auch die Darstellung der *Xindi*-Welt, deren verschiedene Rassen nicht so sehr als homogene Masse dargestellt werden, wie zu Beginn angenommen. Interessanterweise sind es vorzugsweise die Humanoiden-Spezies, mit denen sich letztendlich so etwas wie Verhandlungen anbahnen lassen, während die Reptilien als grausame Schlächter erscheinen.⁴¹ Merkwürdig ist auch die relative Homogenität, die sich innerhalb dieser Gruppierungen ergeben. Diese Art der Darstellung haben wir schon des öfteren im Genre gesehen, und sie entspricht einer Tradition von nunmehr 100 Jahren Filmgeschichte, in denen sich „das Fremde“ eben nicht nur durch besondere Fremdartigkeit auszeichnet sondern auch mit bestimmten Zuschreibungen verbunden ist. Im Kontext der Welt von *Star Trek* hätte man jedoch eine weniger plakative und simplifizierte Darstellung erwarten können.

Was letztendlich dennoch wieder mit der Serie versöhnlich stimmt, ist die Verwendung der alten utopistischen Tradition, welche die soziale Realität zumindest infragestellt, und asymmetrische Problemlösungen einfordert. Wenn der futuristische Historiker *Lt. Daniels* dem Captain der *Enterprise*, der sich mittlerweile von den Idealen seiner Welt abgewandt hat, weil er keinen Ausweg mehr sieht, das Bild einer *Föderation der Vereinten Planeten* mit den Worten verheißt: „Lernen Sie, miteinander zu reden!“ (z.B. *Azati Prime*; Bild der Föderation: *Zero Hour*) – dann ist das einer der ergreifendsten und ermutigenden Momente der Serie. Allerdings setzt diese mögliche Zukunft mehr voraus, als das schwer verdiente Vertrauen zwischen Bewohnern der Galaxis, die zusammen durch die Hölle gegangen sind. Der Handschlag zwischen *Archer* und *Degra* (in *The Forgotten*) sowie die versöhnende Geste zwischen dem *Xindi* und dem haßerfüllten *Tucker* (in: *The Council*) sind dabei zum Überleben notwendige Schritte, aber sie machen noch keine Utopie. Die Fähigkeit, Bündnisse zu schließen, ist eine **Voraussetzung** zur Behandlung von Konflikten, sie bietet **keine Lösung** im Sinne einer echten Katharsis an.

³⁹ Vgl. auch [Kapitel II.9](#)

⁴⁰ Grotesk deshalb, weil dieser Krieg angeblich wegen des Raubes einer Ehefrau durchgeführt wurde, *Helena*, die bereits im Mythos nicht unfreiwillig ihren Mann *Menelaos* verlassen hatte. Der Vergleich erscheint mir deshalb als zulässig, weil er ähnliche Themen transportiert und in letzter Zeit gleich zwei Adaptionen für die Leinwand hervorbrachte: die TV-Produktion *Helen of Troy* (2003) und Wolfgang PETERSENS Blockbuster *Troy* (2004). Die Lesart beider Filme besteht mehr oder weniger darin, daß der eigentlich Hintergrund dieses sagenumwobenen Krieges im Machtbestreben der antiken Großmacht Griechenlands unter seinem Führer *Agamemnon* bestand und demnach weniger mit Heldenmut oder Gerechtigkeit zu tun hatte, wie uns die mythologisch verbrämte Propaganda möglicherweise glauben machen möchte. Allerdings zeichnet sich hier auch eine ähnliche utopistische Minimaethik ab.

⁴¹ Es gibt demnach hier eine gewisse Differenzierung des Feindbildes, wenn sie auch wiederum nach signifikanten, vertrauten Merkmalen ausfällt. Bemerkenswert erscheint mir daneben eine cineastische Kuriosität, die das Gesagte womöglich noch unterstreicht: die *Xindi-Reptilien* tragen die gleichen Uniformen wie die „bösen“ *Harkonnen* in David LYNCHs Verfilmung von *Dune* (1984).

IV. Eine Science-Fiction-Serie als Lehrstück und Leitbild

„Das Wesen / das begriffen werden kann / Ist nicht das Wesen des Unbegreiflichen.
Der Name / der gesagt werden kann / Ist nicht der Name des Namenlosen.
Unnambar ist das All-Eine / ist Innen. Nambar ist das All-Viele / ist Außen. [...]
All-Eines und All-Vieles sind gleichen Ursprungs / Ungleich in der Erscheinung.
Ihr gleiches ist das Wunder / Das Wunder der Wunder / Alles Wunder-Vollen Tor.

LAOTSE, Tao Te King ¹

Während ich mich im vorangegangenen Kapitel überwiegend mit der erklärten Philosophie des *Star Trek*-Universums auseinandergesetzt habe, soll es mir im folgenden darum gehen, was sich hinter diesen zur Schau getragenen Idealen verbirgt. Wir werden sehen, daß die Welt von *Star Trek* eine normative Filmproduktion im Sinne der „political correctness“ einer modernen zivilisierten Gesellschaft ist. Aber es wird sich auch zeigen, daß die Subtexte (bzw. der Megatext) der Serie mitunter durchaus auch zweifelhafte Erziehungsbilder transportieren. Allerdings betont das den Umstand, daß möglicherweise keine Gesellschaft, und sei sie auch noch so idealisiert, ohne irgendwelche Antagonismen auskommt.

IV. 1. Die Dramaturgie von *Star Trek*

In erster Linie erscheint mir dabei eine ausführlichere Auseinandersetzung mit den strukturellen Charakteristika der Serie interessant, die ich bisher allgemein als „Dramaturgie“ beschrieben habe. Diese Vorgehensweise stützt sich vor allem auf zwei Aspekte der modernen Theaterwissenschaft, die im wesentlichen auch Gültigkeit bei der Rezension und Rezeption von Filmen hat (hinsichtlich der künstlerischen Form, die beiden gemein ist).² Erstens kann man davon ausgehen, daß die klassische Dramentheorie immer auch unter dem Gesichtspunkt einer allgemein verstandenen Bildungstheorie verstanden wurde.³ Zweitens meint eine interdisziplinär verstandene dramaturgische „Theaterpädagogik“ u.a. auch:

„... die Vermittlungsbemühungen der allgemeinbildenden Schule [...] insbesondere gegenüber jüngeren Besuchern, die über den Besuch der Aufführung hinausgehen ...“⁴

Im Rahmen einer Arbeit über filmpädagogische Konzepte erscheint mir eine entsprechende Auseinandersetzung mit den skizzierten Aspekten der Dramentheorie also durchaus angebracht.

¹ LAOTSE: *Tao Te King. Das Buch vom Weltgesetz und seinem Wirken*, S.9

² Der Begriff „Dramaturgie“ leitet sich vom griechischen δραματουργειν (ein Drama verfassen) ab und bezeichnet einerseits das Kompositionsprinzip (z.B. Einteilung in Akte und Szenen) eines Theaterstücks, das je nach Epoche variiert, oder auch die Kunst, im Bereich Literatur, Theater, Film und Fernsehen Spannung zu erzeugen (z.B. mittels akustischen oder visuellen special effects), zu erhalten und zu steigern. Daneben definiert die Dramaturgie als Lehre auch die innerlogischen, strukturellen Gesetzmäßigkeiten eines Dramas, seine literaturwissenschaftliche Rezension und künstlerische Interpretation. (Vgl. BRAUNECK u.a. [Hrsg.]: *Theaterlexikon*, S.285ff; sowie ROTHER [Hrsg.] *Sachlexikon Film*, S.65)

³ Die Abhandlungen über die *Poetik* des ARISTOTELES legen bereits einen derartigen Zusammenhang nahe; in den Ausführungen über das sog. *Epische Theater* bei BRECHT finden sich dagegen ausdrückliche Hinweise auf entsprechende Bildungskonzepte (vgl. ebd.).

⁴ zit. nach BRAUNECK u.a. [Hrsg.]: *Theaterlexikon*, S.992

IV. 1. 1. Mythen und Geschichten in *Star Trek*

Trotz der vielen Zugeständnisse an die Studios setzt sich bereits die Originalserie *Star Trek* erheblich gegen ähnlich ambitionierte Serials der 1960er Jahre ab, was vor allem damit zusammenhängen mag, daß es äußerst schwierig ist, eine glaubwürdige **und** wünschenswerte fiktive Welt zu erschaffen, die in einer fernen Zukunft angesiedelt ist. Da das Budget der Serials verglichen mit den „Feature Films“ sehr gering war, konnten sich die Regisseure auch nicht auf entsprechende virtuelle Effekte verlassen, um ihre Geschichten darzustellen. Darin unterscheidet sich *Star Trek* auch kaum von dem zur gleichen Zeit produzierten Konkurrenzunternehmen *Lost in Space* (1965-68). Letzteres versucht dieses Manko durch besonders aufreizende Farben im Stile der Pop Art auszugleichen, während eine ebenfalls vergleichbare, deutsche Produktion mit dem Titel *Raumpatrouille Orion* (1966), die außerdem noch in Schwarzweiß gedreht wurde, die Technik der Zukunft mit Mitteln der Gegenwart darstellt.⁵ Auch in *Star Trek* werden derart einfache Kulissen und Dekors verwendet, die mitunter auch lächerlich wirken können und an die frühen Hollywood-Produktionen erinnern, deren „Außenaufnahmen“ offensichtlich auf einer Studiobühne gedreht wurden.⁶ Allerdings kommt es dem *Raumschiff Enterprise* zugute, daß hier deutlich mehr Gewicht auf die Dramaturgie der Handlung und ihrer Inhalte gelegt wird und daß es sich – wie ich im folgenden noch darstellen will – durch eine (zumindest für die damalige Zeit) ausgesprochene „political correctness“ auszeichnet.

Außerdem ist *Star Trek* möglicherweise bereits in diesen frühen Jahren die einzige Science-fiction-Serie, die ein geschlossenes Weltbild zu bieten hat, was sich bereits an der Tatsache erkennen läßt, daß das *Star Trek* Universum eine *spezielle Geographie* aufweist. Vergleichbar ist dieses Phänomen eigentlich nur mit einigen *literarischen* Veröffentlichungen jener Jahre, wie dem *Dune-Zyklus* (1965) von Frank HERBERT oder dem (zumindest in dieser Hinsicht artverwandten) Fantasy-Roman *The Lord of the Rings* (1955). Hier zeigt sich, daß das „Kino des Utopischen“ nicht so plakativ sein muß, wie SEESSLEN dem Genre allgemein unterstellt.⁷ Allerdings bedient es sich im Falle von *Star Trek* deutlich der literarischen Konvention, indem man sich hier die Zeit nimmt, einzelne Kurzgeschichten in einen übergeordneten Zusammenhang zu stellen und Charaktere über mehrere Episoden sich entwickeln zu lassen.

Wenn man von der Herkunft der Serie ausgeht, ist es kaum erstaunlich, daß die Welt von *Star Trek* auch von tatsächlichen Ereignissen aus der Geschichtsschreibung der Erde lebt. Sowohl die Handlung als auch die Figuren nehmen immer wieder mehr oder weniger direkten Bezug zu historisch belegbaren Daten. Ein Überblick über die *Star-Trek*-Geschichte im beigefügten Anhang zeigt, wie phantasie-reich Realität und Fiktion hier miteinander verknüpft werden (vgl. ebd.). Bemerkenswert ist daran vor allem der humorvolle Umgang mit der eigenen Geschichte, wenn beispielsweise die TNG-Schiffsbesatzung im TNG-Pilotfilm *Encounter at Farpoint* für die „globalen Verbrechen der Menschheit“ angeklagt wird und sich vor einer Jury verantworten muß, die aus Menschen der letzten 2000 Jahre und der Zukunft (!) zusammengesetzt ist (vgl. ebd.); oder wenn *Chekov* in der TOS-Episode *The*

⁵ Das beinahe schon symbolisch gewordene, zum Steuerpult umfunktionierte Bügeleisen aus dieser Serie ist vermutlich mittlerweile fast jedem bekannt.

⁶ Bis in die 1940er Jahre war es in Hollywood nicht üblich, naturalistische Landschaftsaufnahmen im Freien zu filmen, vor allem weil die Wetterbedingungen zu unbeständig und der Aufbau des Equipments zu kostspielig gewesen wäre. Seit den 1950ern sind allerdings die Mieten der großen Studios beständig teurer geworden, daß man mittlerweile die Dreharbeiten im Freien bevorzugt – mit einer entsprechenden Konsequenz für den Realismus der Darstellung.

⁷ In: Georg SEESSLEN: *Kino des Utopischen*, darin besonders die Kapitel *Der Aspekt des Utopischen in der Science-fiction* (ebd., S.59ff) und *Die sieben Plagen der Science-fiction* (ebd., S.231ff)

Trouble with Tribbles beharrlich behauptet, alle wichtigen Entdeckungen gingen auf das Konto der UdSSR. Ein Kunstgriff, mittels dessen den Protagonisten des *Star-Trek*-Universums immer wieder erlaubt wird, sich mit der vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen „Geschichte“ auseinanderzusetzen, ist das mittlerweile in der Serie sehr populäre Motiv der „Zeitreise“, das auf eine Idee des Schriftstellers H. G. WELLS zurückgeht.⁸

Tatsächlich ist das Thema „Zeit“ in *Star Trek* nicht nur eine gedankliche Spielerei, um die Geschichten der Serie interessanter zu gestalten. Ebenso wenig gründet sich dessen Bezugnahme auf bloße Spekulationen. Die Einbettung tatsächlicher Ereignisse in ein fiktives Universum erlaubt dabei nicht nur eine glaubwürdigere Darstellung der Zukunft, sondern mittels des dramaturgischen Tricks der Zeitreise eine direkte Gegenüberstellung von diesen Ereignissen mit möglichen Gefahren der Zukunft. Bereits Mark TWAIN hatte dieses Thema zu diesem Zweck variiert: in *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court* (1889) beschreibt der Schriftsteller (der zudem in der TNG-Episode *Time's Arrow* als leibhaftige Figur auftritt) eine Reise zurück in eine Vergangenheit, deren Gesellschaftsgesetze im wesentlichen genauso funktionieren wie die der Gegenwart. Der Held des Romans führt allerdings diese Gesellschaft in den drohenden Untergang, als er die technologischen Erkenntnisse des 19. Jahrhunderts in dieser Zeit anzuwenden versucht.

Indem damit Ereignisse unserer Gegenwart aus der Sicht des fiktiven Zukunftsmenschen als „Vergangenes“ gesehen werden können, ist auch die Möglichkeit gegeben, den Blickwinkel auf solche Gegebenheiten ändern zu können; das heißt, man kann auch kritischer mit diesen Ereignissen umgehen – zumindest was die Filmperspektive betrifft. *Star Trek* arbeitet hier mit einem äußerst differenzierten Geschichtsbild, denn in der Serie wird die Vergangenheit niemals als vergangen und abgehakt dargestellt. Jegliche Unentschiedenheit der Vergangenheit, alle Hoffnungen, Träume und verpaßten Gelegenheiten sowie mitunter auch folgenschwere Fehlentscheidungen reichen stets in die Gegenwart hinein. Selbst nach einem bestimmten Ereignis ist das Geschehene keineswegs abgeschlossen und wirft seinen Schatten weit in viele mögliche Zukunftsvisionen hinein. In *Star Trek* ist eine Handlung niemals beendet, denn die damit im Zusammenhang stehenden Ereignisse sind immer noch existent. Deutlich wird dies anhand eines der ersten fiktiven Ereignisse in der *Star Trek*-Geschichte, den *Eugenischen Kriegen* (vgl. [Anhang](#)), deren Konsequenzen auch noch in den DS9-Episoden zu einem wichtigen Themenrepertoire gehören (z.B. in *Dr. Bashir, I Presume*, als sich herausstellt, daß der Stationsarzt wie *Khan Singh* aus der TOS-Episode *Space Seed* „genetisch aufgewertet“ wurde, und dessen Bekenntnis fast seinen Ausschluß aus der *Sternenflotte* nach sich zieht).

Wie prekär sich der Umgang mit vergangenen Ereignissen in *Star Trek* darstellt, zeigt sich ganz besonders in den Zeitreise-Episoden, die geradezu verlockende Möglichkeiten bieten, solche verpaßten Chancen zu revidieren. Hier präsentiert *Star Trek* ebenfalls eine streng moralische Grundposition, denn eine eventuelle Änderung der Vergangenheit zieht möglicherweise ebenfalls fatale Folgen nach sich. Wir sind, was wir sind – nicht zuletzt durch die negativen Erfahrungen unserer Geschichte. Auch das dargestellte Paradoxon alterierender Parallelwelten ignoriert nicht eine gewisse Ereigniskausalität und deren mögliche Konsequenzen. Ganz im Gegenteil verdeutlicht diese Vorstellung eine Verantwortungsethik gegenüber „historischen“ Entscheidungen, deren Folgen nie genau abzuschätzen sind;

⁸ In: H.G.WELLS: *The Time Mashine*. Zu den Episoden, die sich mit *Zeitreisen* beschäftigen, gehören: *The City on the Edge of Forever* (TOS), *Yesterday's Enterprise* (TNG), *Trials and Tribble-ations* (DS9) und *Year of Hell* (VOY). Die beiden Spielfilme *Star Trek IV – The Voyage Home* und *Star Trek VIII – First Contact* behandeln ebenfalls das Thema.

deshalb wird in *Star Trek* auch immer wieder darauf hingewiesen, daß Ursache und Wirkung innerhalb einer bestimmten Zeitlinie niemals eindeutig bestimmbar darstellen.

Wegen dieser Tatsache werden solche Zeitreisen gelegentlich auch empfindlich geahndet. Zu diesem Zweck wurde innerhalb der *Föderation* sogar eine eigenständige Behörde erschaffen (das *Amt für Temporale Ermittlung*), die sich einzig mit diesem Phänomen auseinandersetzt. Verstöße gegen die Auflagen dieser Behörde rangieren dabei auf der Bedeutungsebene der *Obersten Direktive* (vgl. die DS9-Episode *Trials and Tribble-ations*). Eine humoristische Variante erfährt das Thema in der VOY-Episode *Future's End*, wenn *Janeway* zu dem Phänomen lakonisch anmerkt: „Die Zukunft ist Vergangenheit oder umgekehrt. Ich kriege Kopfschmerzen davon.“ (vgl. ebd.). Welche (symbolischen) Folgen eine ungenaue kausale Interpretation von Ursache und Wirkung haben kann, zeigt sich erneut in der dritten Staffel der *Enterprise* (vgl. [Kapitel III.5.4](#) und [Kapitel III.5.5](#)).

Daneben zeigt sich bei zahlreichen Gelegenheiten, daß selbst die vage Möglichkeit willkürlicher Einzelmanipulationen immer noch eine gewisse Kontingenz der Ereignisse beinhaltet (vgl. z.B. die VOY-Episode *Year of Hell*). Wir können möglicherweise aus den Fehlern der Vergangenheit lernen. Wenn wir jedoch versuchen, sie ungeschehen zu machen (oder so tun, als ob sie gar nicht passiert wären), verhindern wir auf jeden Fall auch deren mögliche positive Auswirkungen. Das Dilemma der Zeitreisen besteht darin, daß sie eine sich selbst erfüllende Geschichte darstellen und damit scheinbar eine Rechtfertigung für jede Handlung im Sinne einer säkularisierten Prädestination liefern. Allerdings illustrieren sie auch eine historische Kausalität, welche die Manigfaltigkeit von Konsequenzen jedweden Tuns vor Augen führt (hier besonders in der dargestellten Konstruktion theoretischer „Parallelwelten“).

Tatsächlich lassen sich in *Star Trek* drei wesentliche Zeitperioden herauslesen, deren Einordnung nach BERNARDI dem Zweck einer didaktischen Unterweisung dient, wohin uns die Zukunft den Weg weist und vor allem, wie wir dorthin gelangen:

„... pre-twentieth century, the past in both the fictional universe and the real world; twentieth century, the present in the real world and the past in the fictional world; and post-twentieth century, the future of the real world and the immediate past or present of the fictional world.“⁹

Besonders relevant für die Darstellung sind dabei die typisch amerikanischen Mythen der Pionierzeit (also aus der Vergangenheit beider: der fiktiven und realen Welt), die in *Star Trek* vielfältige Verwendung finden. In den ersten beiden Serien ist es das Motiv des mutig nach Westen strebenden Siedlertrecks. RODDENBERRY hatte offensichtlich die Doppeldeutigkeit derartiger historischer Ereignisse im Sinn, wenn er den „Wagentrek“ der US-amerikanischen Geschichte symbolisch in der Reise zu unbekanntem Sternensystemen interpretierte. Einerseits sind die Raumfahrer ja auch als „Pioniere“ zu verstehen, welche ein weit entferntes Territorium unserer Galaxis erkunden. Andererseits werden sie oft als Eindringlinge in schon bestehende Zivilisationen geschildert¹⁰, welche aus Unverstand (wenn nicht aus purer Gewinnsucht) als Zerstörer dieser Kulturen angesehen werden können. Viele Episoden zeigen immer wieder, welche interkulturellen Probleme auch dann noch auftreten können, wenn man

⁹ D. L. BERNARDI: *Star Trek and History*, S.118. Durch den dramaturgischen Trick der Zeitreise wird seit der TNG-Episode *A Matter of Time* auch hin und wieder eine mögliche Zukunft der fiktionalen Welt konstruiert, welche andeutet, daß auch diese utopische Gesellschaft noch längst nicht am Ende aller Weisheit angelangt ist und die Gefahren für ihre eventuelle Zerstörung die gleichen, wenn auch mit kaum vorstellbaren Mitteln, bleiben.

¹⁰ Vgl. meine Ausführungen über „Eine Ilias im Weltraum“ in [Kapitel III.1](#)

voraussetzt, daß der „Wanderung durch unwegsames Gelände“ (die eigentliche Bedeutung des Wortes „Trek“) keine kriegerischen bzw. allgemein imperialistischen Absichten unterstellt werden. Ein kulturelles Mißverständnis besteht allein darin, eine Welt „urbar“ machen zu wollen, die bei objektiver Betrachtung bereits eine intakte Infrastruktur mit komplexen Sozialsystemen vorzuweisen hat. In der Wirkung ist es dabei oft unerheblich, ob die Erschließung des unbekanntes Territoriums der Rohstoffgewinnung (als „Ausbeutung“ natürlicher Ressourcen), der Missionierung vermeintlich Rückständiger (als ideologischer „Export“ religiöser und philosophischer Überzeugungen) oder zivilisatorischer Vereinnahmung (als sog. „Kulturimperialismus“) dienen soll. Der Besuch einer Delegation aus der abendländischen Welt auf einem fremden Kontinent hat in der Vergangenheit fast immer zur Zerstörung der betreffenden Kultur geführt und ungeachtet dessen, welche Motive die jeweiligen „Voortreker“ inspiriert haben mögen.¹¹ Die Gefahr, in der auch die *Föderation der Planeten* in *Star Trek* beständig schwebt, ist die wahrscheinliche Möglichkeit, daß die Erforschung des Weltalls zu einem „Trek“ werden könnte, bei dem nicht nur eine Expansion auf Kosten anderer geschieht, sondern auch die Ziele und Ideale der *Föderation* auf der Strecke bleiben.

Deep Space Nine verkörpert dagegen ein anderes „Wildwest“-Motiv: das des an der äußersten Grenze der Zivilisation stehenden Forts, dessen Bewohner sich ständig gegen feindliche Übergriffe wehren müssen (als symbolischer Vergleich bietet sich bereits der Vorspann an). Auch hier begegnen wir dem Motiv des „infantilen“ Eingeborenen, dessen Zivilisationsentwicklung vermeintlich unter der Aufsicht einer „fortgeschritteneren“ Kultur angeleitet werden muß (vgl. *The Emissary*). Der Planet *Bajor* steht unter dem Eindruck der zerstörerischen Übergriffe einer anderen und unverständlichen kulturellen Macht (den *Cardassianern*, die in diesem Zusammenhang getrost als Metapher für zivilisatorische und moralische Rückständigkeit betrachtet werden können).¹² Daneben praktizieren die *Bajoraner* eine Religion, welche hinsichtlich des säkularisierten Lebensstils der Angehörigen der *Föderation* ein wenig primitiv wirken muß. Deshalb versucht die *Sternenflotte* auch, hier Entwicklungshilfe zu leisten, mit dem erklärten Ziel, die *Bajoraner* zu vollwertigen Mitgliedern der „abendländischen“ *Föderationsgesellschaft* machen zu können. Die personale Gleichsetzung eines führenden Vertreters der *Föderation* und der *Sternenflotte* mit der religiösen Kultfigur eines „Abgesandten“ und seine Ikonisierung zu einer Art Messias muß im Hinblick auf die zahlreichen historisch belegten Missionsfeldzüge besonders in Südamerika, Afrika und Asien¹³ zumindest als ambivalent erscheinen, zumal sich in der Episode *Shadows and Symbols* dann plötzlich herausstellt, daß *Sisko* tatsächlich die Personifizierung eines solchen „Gottessohnes“ darstellt – als Sohn eines Mensch gewordenen *Propheten*.¹⁴

Ganz anders wird beispielsweise mit derartigen Phänomenen im vorletzten Serienableger *Star Trek – Voyager* umgegangen. In der Episode *Sacred Ground* begegnet die Crew der *Voyager* beispielsweise einem Volk, das wie die *Bajoraner* eine sehr religiöse Kultur besitzt. *Kes*, ein Mitglied der Besatzung

¹¹ Dieses Phänomen ist möglicherweise darauf zurückzuführen, daß sich die Kultur des Okzidents im wesentlichen aus zwei unterschiedlichen Strömungen zusammensetzt: dem hebräischen Monotheismus (der an sich noch nicht missionarisch motiviert ist) und dem Wahrheitskonzept der griechischen Antike (welches die Tendenz zur Verallgemeinerung hat). Die Verifizierung dieser These wäre jedoch Gegenstand einer allgemeineren Kulturkritik, als ich sie in diesem Rahmen anbieten kann.

¹² Die späteren Verbündeten der *Cardassianer*, die *Gründer*, zeichnen sich dagegen vor allem dadurch aus, daß sie eigentlich gar keine Moral besitzen: Ordnung ist nicht unbedingt ein ethisches Motiv.

¹³ Vgl. RAYNAL/DIDEROT: *Die Geschichte beider Indien*

¹⁴ Es spricht allerdings für die außerordentliche Reflexionsfähigkeit der Serie, daß die Figur des *Sisko* sich dieser offensichtlichen Ambivalenz durchaus bewußt zu sein scheint; er findet sich nur schwer mit der ihm zugeordneten Rolle zurecht und nutzt sie nur selten zu seinem eigenen Vorteil aus.

wird anlässlich der Besichtigung eines rituellen Schreins von einem mysteriösen Energiestoß getroffen und liegt seitdem im Koma. Sie hatte offenbar unbeabsichtigt eine heilige Grenze übertreten und wird nun dafür „bestraft“. Obwohl *Capt. Janeway* davon überzeugt ist, daß es sich hierbei um ein wissenschaftlich erklärbares Phänomen handeln muß, erklärt sie sich bereit, eine Art Zeremonie über sich ergehen zu lassen, um etwaige Geister versöhnlich zu stimmen. Interessant ist hierbei nicht nur, daß ein moderner „aufgeklärter“ Mensch die Achtung vor einer scheinbar naiven Religion zum Ausdruck zu bringen versucht, und sei es auch nur aus Gründen mangelnder Alternativen.

Geradezu faszinierend ist dagegen die Darstellung der Zeremonie selber, die sich für *Janeway* mehr und mehr als ein „Übergangsritual“ (TURNER)¹⁵ herausstellt, bei dem es weniger um ein konkret zielorientiertes Bestreben sondern weit mehr – und darin besteht ja gerade das Wesen eines Rituals – um einen persönlichen Prozeß handelt, den die eigentlich atheistische *Janeway* für sich selbst zu durchlaufen hat. Ihre Reaktion ist zu Beginn dementsprechend; und ihr Unverständnis für diesen Sinn bestimmt auch den Verlauf des Rituals. Sie gibt beständig ihrer wachsenden Ungeduld Ausdruck, wenn das Ritual zu stagnieren scheint bzw. sie das Gefühl vermittelt bekommt, man habe das Ziel aus den Augen zu verloren. Über den Erfolg der Zeremonie im Zweifel und skeptisch hinsichtlich des Zieles eines solchen Rituals fällt es ihr sehr schwer zu erkennen, daß weder das vor-formulierte Ziel (die Errettung eines Crew-Mitglieds) noch der zeremonielle Rahmen (als vor-geplanter Weg) im eigentlichen Sinne des Rituals von Bedeutung sind. Natürlich wird *Kes* am Ende aus dem Koma erwachen, aber eigentlich ist das nicht die Konsequenz aus einer erfolgreich absolvierten Prüfung, die *Janeway* so gesehen gar nicht bestanden hat und aufgrund ihrer Überzeugungen auch gar nicht bestehen kann: sie war zwar bereit, sich auf einen unbekanntem Weg einzulassen, brachte aber eigentlich nicht die Bereitschaft auf, ihn auch **rückhaltlos zu gehen**. Daß *Kes* letztendlich doch gerettet wird, betont dann nur noch einmal, wie wenig das Ritual mit ihr zu tun hatte, und geschieht eigentlich, **obwohl** *Janeway* der eigentliche „Erfolg“ versagt bleibt.

Ich habe diese Episode an dieser Stelle so ausführlich behandelt, weil sie m.E. das Thema der *Voyager*-Serie auf einer allerdings sehr persönlichen Ebene variiert. Von Anfang an ist es das Bestreben *Janeways* und ihrer Besatzung, nach Hause zu gelangen. Das Ziel vor Augen wird der Weg nebensächlich und bleibt doch dabei die Hauptsache: immerhin prognostizieren die Wissenschaftler der *Voyager* für diesen Weg einen Zeitraum von 70 Jahren. Und obwohl also sehr wahrscheinlich ist, daß von den Mitgliedern der *Voyager* vermutlich kein einziger die Heimatwelt lebend erreichen wird, setzen sie sich (in der Chronologie der *Star Trek*-Zeit) in den nächsten 7 Jahren nach wie vor hauptsächlich damit auseinander, wie man dennoch nach Hause kommen könnte.

Dieses Motiv erinnert zudem an einen weiteren Mythos der amerikanischen Kulturgeschichte. Die *Voyager* befindet sich hier in einem Gelände, das für einen Forscher nahezu paradisische Zustände

¹⁵ TURNER setzt sich in seinem beiden Hauptwerken *Das Ritual: Struktur und Antistruktur* sowie *Vom Ritual zum Theater* mit entsprechenden Phänomenen auseinander. Er beruft sich dabei auf die Forschungsergebnisse Arnold van GENNEPs, für den alle Rituale in den sog. tribalen Gesellschaften mehr oder weniger *Les rites des passage* (1909) darstellen (in: *Das Ritual*, S.55ff). Nach dieser Theorie seien Rituale als spirituelle Theateraufführungen (griech. *δρῶμα* = „heilige“ Handlung) zu interpretieren, die als „geeigneter Abschluß eines bedeutungsvollen Erlebnisses bestimmte Anpassungs- und Bewältigungsmechanismen in Gang setzen“ sollen, um eine Wiedereingliederung des Initianden in den gesellschaftlichen Rahmen zu erreichen (in: *Vom Ritual zum Theater*, S.15ff). Dabei unterscheidet TURNER deutlich den Begriff des Rituals als „kunstvolle *Darbietung*“ von dem der Zeremonie als „stereotypes *Verhalten*“ (ebd., S.126). Ein gut durchgeführtes Ritual sei vor allem an seiner „Veränderungskapazität“ bezüglich des vormaligen sozialen Status zu messen. TURNER nennt das den „selbsttranszendierenden Fluß der rituellen Ereignisse“ (ebd., S.127).

aufweist, hier haben wir das „Land der unbegrenzten Möglichkeiten“ der amerikanischen Pionierzeit bzw. das „unentdeckte Land“, von dem der *klingonische* Kanzler in dem gleichnamigen Film *Star Trek VI* spricht. Allerdings sind solche „zauberhaften“ Länder oft mit entsprechend unbekanntem Gefahren verbunden, und die neuen Erlebnisse lassen auf die Dauer auch nicht darüber hinwegtäuschen, daß die Mitglieder der Crew (und allen voran ihren Captain) ein Gefühl quält, das ganz simpel Heimweh beinhaltet. „... 's ist nirgends schöner als zu Hause ...“, schwärmt die kleine Dorothy in dem legendären Roman *Wizard of Oz* von Frank L. BAUM. Besser kann man die Situation der Schiffsbesatzung der *Voyager* kaum beschreiben. Natürlich geht es in den *Voyager*-Episoden auch um andere Themen, aber dies bleibt letztendlich das Hauptmotiv.

Auf einen weiteren Mythos gründet sich dagegen die jüngste Serie *Enterprise*. Gleich zu Beginn des Pilotfilms *Broken Bow* debattiert der noch kindliche *Archer* mit seinem Vater über die Möglichkeiten der interstellaren Raumfahrt und den noch unerfüllten Traum, aus eigener Kraft in die Galaxis zu reisen – falls die *Vulkanier* gewillt sein werden, dem zuzustimmen. Neben der antiken *Ikarussage* (hier der verträumte, mit seinem Urteil voreilige Sohn; dort der auf Mäßigung bedachte Vater) klingt in der Folge noch ein weiteres klassisches Motiv an: der Sohn, der sich den Traum seines Vaters zu eigen gemacht hat und sein ganzes Leben versucht, dessen Erwartungen gerecht zu werden, sie möglicherweise sogar zu überflügeln. Auch in der Konfrontation mit den *Vulkaniern* wird uns dieses Motiv vor Augen geführt – hier allerdings in psychologischer Abwandlung als „Ödipus-Konflikt“, denn *Archer* ist ständig bestrebt, sich vor dem „Übervater“ zu rechtfertigen und zu beweisen, daß er durchaus zu autonomen, vernünftigen Entscheidungen fähig ist. Alle seine Crew-Mitglieder zeigen zu Beginn ähnliche Selbstzweifel oder Minderwertigkeitskomplexe, wachsen aber zunehmend mit ihrer Aufgabe.¹⁶

Allen *Star Trek*-Serienablegern ist allerdings gemein, daß sie unterschiedliche Seinskonzepte gegenüberstellen und dabei weniger als in anderen Filmen des Genres versucht wird, sie irgendwie zu bewerten. Und je mehr alternative Lebenswege und –stile eine prinzipielle Rolle spielen, desto stärker wird auch der Vorherrschaftsanspruch der abendländischen Kultur relativiert. In der Zivilisation der *Bajoraner* erleben wir eine fortgeschrittene Gesellschaft, in der zwar die religiöse Tradition durchaus nicht ganz ohne Konflikte gelebt werden kann (in etlichen Episoden gerät gerade *Kira* als Vermittlerin in einen Machtkonflikt zwischen der staatlichen Regierung *Bajors* und seinen religiösen Führern, besonders in Gestalt der zwielichtigen *Kai Winn*), die aber letztlich eine Bereicherung für das spirituelle Leben darstellt. In *Sacred Ground* werden wir darüber hinaus mit der Tatsache konfrontiert, daß religiös-rituelle Gemeinschaften möglicherweise Lebenskonzepte bereitstellen, die den unseren in der Bewältigung von Problemen weit überlegen sind. Der Versuch RODDENBERRYs, mit *Star Trek* eine Art Ehrenrettung kultureller Minderheiten zu präsentieren, scheint also durchaus aufzugehen.

Natürlich bleibt *Star Trek* immer noch deutlich erdgebunden, was in der Regel auch bedeutet: bezogen auf die amerikanische abendländische Gesellschaft. So spielen beispielsweise einige Episoden auf das indianische Erbe der (amerikanisierten) *Föderation* an (in der TOS-Episode *The Paradise Syndrome* und der TNG-Episode *Masks*; *Chakotay*, der erste Offizier der *Voyager*, ist selbst indianischer Ab-

¹⁶ Besonders deutlich wird diese Entwicklung m.E. anhand der Figuren des Chefindgenieurs *Tucker* und der Kommunikationsoffizierin *Hoshi* (deren japanischer Name in der Übersetzung „Stern“ bedeutet, was als programmatische Anspielung hinsichtlich ihrer Aufgabe verstanden werden kann). Dagegen sehe ich die Persönlichkeitsentwicklung des Sicherheitschefs *Reed* als äußerst ambivalent. Einerseits mag seine Charakterisierung im Zusammenhang mit normativen Arbeitsprozessen vorbildlich erscheinen (seine Arbeitseffektivität und sein Arbeitseifer sind i.d.R. mustergültig), seine zunehmende Besessenheit in militärischen Sicherheitsfragen erinnert jedoch an entsprechend dogmatische Verlautbarungen aus dem Pentagon und konterkariert damit deutlich den utopistischen Ansatz der Serie.

stammung). Der Sitz der *Föderation der Planeten* befindet sich nach wie vor in San Francisco; und die kriegerischen Auseinandersetzungen zwischen der *Föderation* und den *Klingonen* bzw. *Romulanern* in der Originalserie erinnern noch sehr deutlich an die Auswirkungen des „Kalten Krieges“ in den 1950er und 1960er Jahren.

Allerdings wird man den Figuren nicht gerecht, wenn man sie ausschließlich an der bekannten politischen Realität mißt, denn wie der Verlauf der Serie zeigt, handelt es sich dabei weder um ein fingiertes Spiegelbild unserer realen Gesellschaft noch um eine polarisierte Scheinwelt, in der „Gut“ und „Böse“ klar voneinander zu trennen sind. Möglicherweise sind es gerade diese Parallelen zur realen Welt, welche *Star Trek* so populär machen, aber in bester utopischer Tradition eine ideale¹⁷ Basis des Zusammenlebens skizzieren. Dies deckt sich auch mit dem ausdrücklichen Credo ihres Erfinders RODDENBERRY:

„Ich halte dies nicht für ein Universum, das in Gut und Böse eingeteilt ist. Ich sehe es als ein Universum, das sich in viele unterschiedliche Ideen über das Sein aufteilt.“¹⁸

IV. 1. 2. Über eine aristotelische Dramatik

Ein interessanter Aspekt an den *Star Trek*-Serien und Filmen ist der Aufbau der Episoden. Trotz aller zukunftsweisenden Theorien und ausführlichen philosophischen Betrachtungen der Neuzeit orientieren sich die Autoren von *Star Trek* sehr stark an der klassischen Dramenstruktur, der *Poetik* des ARISTOTELES. Die dramaturgische Konzeption der Episoden, die Stimmigkeit der Figuren und die aufeinander abgestimmten Geschichten haben dabei genauso große Bedeutung wie die technische Detailbesessenheit und Perfektion des Designs. RICHARDS weist darauf hin, daß die Aufteilung in fünf Akte möglicherweise dem Umstand zu verdanken sei, daß ein sechzigminütiger Sendeblock im kommerziellen amerikanischen Fernsehen vier Werbepausen benötige.¹⁹

Dessen ungeachtet folgt jede Episode der Originalserie dem gleichen Muster. Zu Beginn gibt es eine „Exposition“ (δεσις = „Verknüpfung“ der Handlung): die Hauptfiguren werden vorgestellt, und die Handlung wird angedeutet. Dann sehen wir die Sterne, und die sinfonische Erkennungsmelodie ertönt. Wir hören eine Stimme, während das Raumschiff aus der Entfernung auf uns zufliegt:

„Der Weltraum – unendliche Weiten ... Wir schreiben das Jahr [...]. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise, das mit seiner 400 Mann starken Besatzung 5 Jahre lang unterwegs ist, um neue Welten zu erforschen, neues Leben und neue Zivilisationen. Viele Lichtjahre von der Erde entfernt, dringt die Enterprise dabei in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.“²⁰

¹⁷ Ich spreche hier bewußt nicht von einer „idealistischen Welt“, weil sie das auch keineswegs ist. *Star Trek* bleibt trotz aller utopistischen Zustände (zumindest auf das dargestellte Gesellschaftsbild bezogen) eine rationale und potentiell realisierbare Welt.

¹⁸ Zit. nach GROSS/ALTMAN: *Captain's Logbuch II*, S.163

¹⁹ In: T. RICHARDS.: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*, S.16f. Leider wird diese dramaturgische Einteilung im deutschen Free-TV weniger berücksichtigt, da für die hiesigen Medienanstalten andere [gesetzliche Richtlinien für die Ausstrahlung von Werbeblöcken](#) gelten. Bis zur Einführung der modifizierten Änderungen im Februar 2000 wurden die Filme sogar regelrecht verstümmelt, weil den kommerziellen Sendern sogar nur ein Werbeblock nach mindestens 20 Minuten Sendung zustand, was damals zu willkürlichen Unterbrechungen auch innerhalb einer Szene führte.

²⁰ Zit. nach dem deutschen Synchrontext der Originalserie; vgl. auch das amerikanische Original

Danach folgt Schritt für Schritt der dramatische Spannungsaufbau (weitergehende Verwicklungen im Sinne des „ersten Aktes“ und deren analytische Fortführung im „zweiten Akt“) bis zum „Höhepunkt“ mit der Darstellung einer Extremsituation (περιφερεια, i.d.R. derjenige Moment im dritten Akt, da ein Konflikt scheinbar unlösbar wird), dann die sogenannte „Umkehr“ (περιπετεια, im vierten Akt) und schließlich eine mehr oder weniger friedliche „Lösung“ des Konflikts (λυσις bzw. καταρσις). Am Ende (des fünften Aktes) steht immer ein kurzer – hier oft humoristischer – Epilog, in dem die Erfahrungen der Figuren noch einmal für den Zuschauer (moralisch) zusammengefaßt werden.²¹

Diese Struktur der *Star Trek*-Episoden wird auch in den anderen Serienablegern mehr oder weniger beibehalten, wobei die Haupthandlung manchmal durch einige Nebenschauplätze bereichert wurde. Das ist im Hinblick auf die „Einheit des Mythos“²² nicht immer von Vorteil, weil sie hin und wieder den dramatischen Rahmen sprengen und die Handlung verwirren. In der Regel laufen die verschiedenen Handlungsstränge jedoch am Ende so zusammen, daß sich ein Zusammenhang ergibt.

Hinsichtlich des opening title wurde allerdings bereits in den Feature Filmen der Text der Ouvertüre entsprechend variiert und für *The Next Generation* beibehalten. Besonders auffällig ist dabei in der amerikanischen Originalfassung die kleine sprachliche Änderung von „... where no **man** has gone before ...“ in „... where no **one** has gone before ...“. Diese Änderung hat möglicherweise zwei Gründe, die sich mit dem gesellschaftspolitischen Anspruch der Serie erklären lassen: einerseits geht es – **virtuell** interpretiert – in *Star Trek* nicht nur um Menschen, andererseits unterstellt die erste Formulierung – auf die **reale** Welt bezogen – eine männliche Hegemonie, die aus der Sicht der 1980er nicht mehr als „politisch korrekt“ betrachtet werden kann.²³

Die Serienableger *Deep Space Nine* und *Voyager* haben keinen Einführungstext, der die sinfonische Ouvertüre begleitet. Die jeweiligen opening title sind aber immer noch durch eine entsprechende Bilderästhetik geprägt, die den Themen gemäß nicht nur stilistisch zusätzlich verfremdet wurde (hier die riesige Raumstation vor dem Hintergrund des Wurmlochs, dort die visuelle Beschreibung phantastischer All-Phänomene). In der VOY-Episode *Muse* wird der Absturz eines Shuttles auf einem Planeten mit vergleichsweise archaischer Kultur sogar zum Anlaß genommen, den Schauplatz und den gesellschaftlichen Kontext einer antiken Theatervorführung zu thematisieren, welche sich deutlich auf etwaige aristotelische Vorgaben stützt. Beispielsweise besteht die Bühne aus einem halbrunden „Tanzplatz“ mit einem Altar in der Mitte (vergleichbar mit der griechischen ορχεστρα), die Schauspieler tragen Masken, und das Geschehen wird von einem Chor kommentiert. Die Finanzierung des Theaters übernimmt der Patron bzw. „Mäzen“, und das dargestellte (virtuelle) Stück steht in deutlichem Zusammenhang mit den (realen) geschilderten Ereignissen der Episode.

Zwar wurden in *Star Trek* schon des öfteren entsprechende Theatervorführungen als „Stück im Stück“ thematisiert (z.B. in der TOS-Ep. *The Conscience of the King* und der TNG-Ep. *The Defector*), allerdings zeigt sich nirgendwo so deutlich der Bezug zum klassischen Theater der Antike, indem die Geschichten der *Voyager* wie in der Episode *The Muse* in die zeremonielle Handlung einer anderen Zivi-

²¹ Vgl. M. PFISTER: *Das Drama*, S.320

²² ARISTOTELES meint hier die Einfachheit und Einheitlichkeit der Handlung (=μυθοσ), die aus geschickter Verknüpfung der verschiedenen Handlungsstränge (=δεσις) ein Ganzes ergibt (vgl. ders.: *Poetik*, S.19ff).

²³ Darüber hinaus ist das Problem natürlich semantischer Art. In der englischen Sprache existiert keine ausdrückliche Unterscheidung zwischen „Mensch“ und „Mann“, was im Rahmen der „Aufklärung“ manchmal zu Mißverständnissen führen kann. Dasselbe betrifft auch die französische Literatur jener Epoche (besonders hinsichtlich der „droits de l'homme“).

lisation eingebaut werden. Daneben bietet diese Episode eine interessante Erklärung, wie die Mythen der Antike möglicherweise zustande gekommen sind: als eine verdichtete Form der virtuell begriffenen Realität. Außerdem zeigt sich wiederholt, welche normative Wirkung von derartigen „Schau-Spielen“ ausgegangen sein muß, die neben dem Effekt der Entspannung und Unterhaltung offenbar auch immer unter dem Aspekt der inspirierenden Belehrung und moralischen Erbauung begriffen wurden.

Die jüngste Serie *Enterprise* bricht dagegen in mehrerlei Hinsicht mit den dramaturgischen Traditionen der Serie. Zunächst beschränkt sich der Unterschied nur auf einige stilistische Merkmale. Beispielsweise wird die gewohnte Fantasy-Ästhetik des opening title erstmals durch eine Collage aus realen und virtuellen Bildern ersetzt. Daneben weicht die gewohnte sinfonische Ouvertüre einem Titelsong mit einem deutlich naiveren Text im Stile einer Mainstream-Popballade.²⁴

Wesentlicher für die formale Struktur der Episoden und ihre inhaltliche Stringenz ist allerdings die Einführung einer episodенübergreifenden Haupthandlung seit der dritten Staffel. Zwar haben bereits die anderen Serien solche dramaturgischen Muster verwendet, möglicherweise um einen Handlungsrahmen komplexer gestalten zu können (z.B. in den Pilotfilmen oder dem Cliffhanger am Ende einer Staffel; in *DS9* auch als vage Binfunktion für einen monumentalen Prozeß – den Krieg gegen das *Dominion*, wobei hier immer noch ein großer Wert auf die derart „eingerahmten“ Geschichten gelegt wird), erst die jüngste *Star Trek*-Serie entwickelt jedoch die Handlung über eine gesamte Staffel, deren Konflikt am Ende weder eindeutig gelöst wird, noch (dem Umfang entsprechende) positive Erkenntnisse erbringt. Dabei nähert sich die Serie eindeutig dem Genre der Soap Opera mit der Konsequenz, daß die Inhalte ohne Kenntnis der anderen Episoden nur schwer zu dechiffrieren sind.²⁵

Allen Seriensequels (unter Vorbehalt inklusive der Filme und ENT-Episoden) ist dagegen gemeinsam, daß die inhaltliche Handlung gegenüber den in anderen Science-fiction-Filmen bevorzugten Action-Szenen und Spezialeffekten favorisiert wird:

„In *Star Trek* [...] dienen die Spezialeffekte als Hintergrund, vor dem sich die Handlung entfaltet, ähnlich den Kulissen einer Theaterbühne.“²⁶

Einen besonderen Wert (und auch dies entspricht den Gepflogenheiten des klassischen Theaters) legen die Autoren und Regisseure der Serie deshalb auf die differenzierte Darstellung des psychologischen Profils ihrer Hauptcharaktere, sowie deren Glaubwürdigkeit. In *Star Trek* sind alle Handlungen individuelle Handlungen. Wie in den klassischen Dramen der irdischen Weltliteratur geht es in jeder *Star Trek*-Episode in erster Linie um die Entwicklung einer zentralen Figur im Kontext seiner Umwelt.

„Die typische *Star Trek*-Episode isoliert eine Figur vom Rest der Besatzung und konzentriert sich ganz auf die persönlichen Probleme dieser Figur. Trotz der unfaßbaren Größe des Weltalls erweist sich das Universum als ein sehr persönlicher Ort. [...] Auch wenn der Weltraum von *Star Trek* kein einsamer Ort mehr ist, spielt die Erfahrung der Einsamkeit dennoch eine wichtige Rolle in der Serie.“²⁷

In erster Linie geht es daher fast immer um die fundamentalen Fragen nach der menschlichen „Identität“. Allerdings wird uns nicht die Entdeckung von Identität vorgeführt (wie in den klassischen „Bil-

²⁴ Vgl. auch den Text der Lyrics: <http://www.startreksoundtracks.com/lyrics/sts-lyrics-whereyheart.html>

²⁵ Vgl. Kapitel III.5.4 und Kapitel III.5.5 in dieser Arbeit

²⁶ T. RICHARDS: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*, S.16

²⁷ Ebd., S.80f.

dungsromanen“ des 18. und 19. Jahrhunderts beschrieben), sondern wir erleben ihren Verlust und ihre Wiedergewinnung unter den Gesichtspunkten sozialer Identität.

Die TNG-Doppelepisode *Chain of Command* zeigt, wie problematisch die Aufrechterhaltung abstrakter philosophischer Ideale und sozialer Modelle unter Extrembedingungen wird. Der Plot beinhaltet nur vordergründig eine (bereits im Titel angedeutete) politische Intervention. Die Kernhandlung besteht zwar aus der sozialpolitisch motivierten Feindkonfrontation zweier Spezies (hier: *Mensch* und *Cardassianer*), die dargestellte Verhörsituation findet aber zwischen zwei konkreten Personen (*Picard* und *Madred*) statt, die mehr sind als nur die Vertreter ihrer unterschiedlichen Rassen. Deswegen geht es *Madred* offenbar auch weniger darum, *Picard* zur Preisgabe irgendwelcher politisch relevanter Informationen zu bewegen, sondern mittels Anwendung von Foltermethoden, die an ORWELLS *1984* erinnern, seine Persönlichkeit zu brechen. In dieser Konstellation geht es vor allem um die Ausübung persönlicher Macht; oder anders ausgedrückt: um einen Wachstumskonflikt zweier Gestaltssysteme, von denen sich eines auf Kosten des anderen zu erhöhen versucht. Hierin ähnelt die Struktur des sozialpolitischen Krieges zweier Völker der dargestellten Verhörsituation. Hier wie dort erhofft sich eine Seite, von der Demütigung des „Anderen“ zu profitieren und damit eine Vergrößerung ihres Territoriums zu erreichen.

Der unterlegene *Picard* steht damit vor einem deutlichen Dilemma. Sowohl sein Selbstverständnis als auch seine Loyalität gegenüber der *Föderation* wird wiederholt in Frage gestellt. Entweder er entscheidet sich für die Aufgabe seiner Prinzipien, was einer Aufgabe seines Systems gleichkäme, aber auch das Ende seiner Schmerzen bedeuten würde. Oder er hält weiterhin beharrlich an den vertraglichen und sittlichen Bindungen, die ihn mit der *Föderation* verbinden, fest und nimmt damit die fort-dauernde Folter in Kauf. In beiden Fällen droht die absolute Isolation des Individuums. RICHARDS kommentiert die Szene folgendermaßen:

„Die Erfahrung von Schmerz dürfte für ein menschliches Individuum die am meisten mit dem Gefühl der Isolation verbundene Erfahrung sein.“²⁸

Wie zu erwarten entscheidet sich *Picard* für die Loyalität gegenüber seinem Volk; eine andere Lösung kommt für ihn nicht ernsthaft in Betracht, was hinsichtlich der soziologischen Konsequenzen nicht weiter überraschend ist. Es stellt sich allerdings die Frage, woher *Picard* die Kraft für diese Entscheidung nimmt, denn im Gegensatz zu *Madred* hat er eine vergleichsweise unsichere soziale Anbindung: während *Madred* eine Tochter hat und sozusagen im Sinne des Soziologen TÖNNIES „wesen-willig“ an eine familiäre Gemeinschaft gebunden ist, bleibt *Picard* nur die vage „kür-willige“ Loyalität gegenüber der Besatzung der *Enterprise* und darüber hinaus gegenüber einem ziemlich abstrakten und relativ instabilen Gesellschaftskonstrukt: die *Föderation* bzw. die *Sternenflotte*.²⁹ Es bleibt hinzuzufügen, daß er genau in dem Augenblick gerettet wird, als er ernsthaft in seiner Entscheidung zu schwanken beginnt.

Um Mißverständnisse auszuschließen: Es geht in *Star Trek* nicht darum, die „zivilisierte“ *Föderation* gegen eine „barbarische“ außerirdische Gesellschaft zu verteidigen, auch wenn das Beispiel diesen Schluß nahelegen mag, besonders wenn man entsprechende Vorkommnisse in unserer eigenen Geschichte zugrunde legt. In der Serie werden solche Konflikte nur dargestellt, um das Vorhandensein

²⁸ Ebd., S.45

²⁹ Vgl. F. TÖNNIES: *Gemeinschaft und Gesellschaft*, S.87ff

verschiedener „Fremdstile“ zu betonen, deren Konfrontation natürlich auch zu Problemen führen kann, deren grundsätzliche Vereinbarkeit allerdings immer wieder betont wird. Auch *Madred* ist ein zivilisiertes Wesen, was sich z.B. im Umgang mit seiner Tochter oder in der Art und Weise zeigt, wie er *Picard* in einer Verhörpause mit *cardassianischen* Delikatessen beköstigt. Dieses Verhalten ist keineswegs eine Ironie oder gar die Fortsetzung der Folter; es ist nur eine Form, mit der *Madred* seine Bewunderung für die Standfestigkeit des Menschen *Picard* ausdrückt.

Natürlich drängen sich gerade an dieser Stelle unweigerlich entsprechende Parallelen hinsichtlich der schlimmsten Erfahrungen der jüngeren Menschheitsgeschichte auf. Im Zusammenhang mit der Rolle, welche die *Cardassianer* im folgenden besonders in den DS9-Episoden einnehmen, erscheint das Verhalten *Madreds* plötzlich weit weniger profan als „Boxkampf“ zwischen zwei ebenbürtigen Widersachern. In *Chain of Command* hat man noch den Eindruck, als handle es sich um eine Auseinandersetzung mit dem Ziel, den Gegner k.o. zu schlagen, die aber immer noch nach gewissen Regeln abzulaufen scheint, deren sich sowohl *Picard* als auch *Madred* bewußt sind. Je mehr allerdings die Politik der *Cardassianer* und ihrer zwielichtigen Führergestalten in den Mittelpunkt der *Star Trek*-Ereignisse rückt, desto deutlicher werden die virtuellen Bilder zu Analogien realer historischer Ereignisse.³⁰

Das beginnt bereits mit dem äußerlichen Erscheinungsbild der *Cardassianer*: wo immer man sie in *Star Trek* zu Gesicht bekommt, demonstrieren sie die Überlegenheit einer „auserwählten“ Rasse. Die Uniformen wecken die Assoziation von Körperpanzern; wenn sie gehen, hört man das Knirschen ihrer Stiefel; ihre direkte Umgebung wirkt immer irgendwie düster und schattenhaft. Offenbar gibt es auch wenige „aufrichtige“ Vertreter dieser Spezies; sie werden fast immer als verschlagen, hinterlistig und mit einem beispiellos schlechten Geschmack geschildert. Ihre Ausdrucksweise ist einerseits von argwöhnischer Unterwürfigkeit gegenüber ihren Vorgesetzten, andererseits von herablassender, selbstsüchtiger Art gezeichnet. Ihre zur Schau getragene Verachtung anderen Spezies gegenüber macht sich selbst in dem ohnehin seltenen Humor bemerkbar, der meistens hämisch-makabere Anspielungen auf Kosten anderer enthält.

Obwohl man ihren Heimatplaneten in der Serie selten zu Gesicht bekommt, scheint die Gesellschaft der *Cardassianer* das hier dargelegte Bild zu bestärken: eine durch und durch hierarchische Struktur mit einem militärischen *Zentralkommando* an der Spitze. Das faschistoide Bild wird dadurch abgerundet, daß *Cardassia* außerdem einen Geheimdienst unterhält, dessen (durchaus wörtlich zu nehmende) „Gestapo-Methoden“ berüchtigt und gefürchtet sind. Über Jahrzehnte hinweg hielten die *Cardassianer* den Planeten *Bajor* besetzt, beraubten ihn seiner kulturellen Güter, verschleppten seine Einwohner in „Konzentrationslager“, folterten und töteten – und das alles mit der grotesken Verlautbarung, daß die „geborene Herrenrasse“ verantwortlich für die „primitiven“ Völker der Galaxis sei. Diese vermeintlich universelle „Mission“ ist es denn auch, die die *Cardassianer* am deutlichsten charakterisiert. Als beispielsweise *Capt. Sisko* am Ende der Gefangennahme durch den *Cardassianer Gul Dukat* in *Waltz* behauptet, er habe das absolut Böse getroffen, so ist das zwar ein eindeutiger Bruch mit der Tradition von *Star Trek*, stereotype Verhaltensmuster zu vermeiden, damit trägt die Serie allerdings dem Umstand Rechnung, daß es womöglich doch Handlungsweisen gibt, die in keiner Weise mehr ein Verständnis für sich beanspruchen können, dann nämlich, wenn die Intention der Verletzung eines anderen Individuums offensichtlich ist und dabei noch mit den Argumenten einer wie auch immer interpretierten „Gerechtigkeit“ (bzw. des sich daraus ableitenden Rechtsverständnisses) vertreten wird.

³⁰ Vgl. T. RICHARDS: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*, S.43f. und D. L. BERNARDI: *Star Trek and History*

Die Tatsache, daß die *Föderation* trotz des Wissens um solche Zustände unter Berufung auf die *Oberste Direktive* lange nicht eingegriffen hat, erinnert doch sehr deutlich an das Verhalten der USA vor und kurz nach Beginn des Zweiten Weltkriegs zu einem Zeitpunkt, als der Holocaust doch längst begonnen hatte. Interessanterweise ergreift auch die *Föderation* erst in dem Moment die Initiative, als die *Cardassianer* im Begriff sind, die *Föderation* zu bedrohen, was in der Folge plötzlich zu Friedensverhandlungen führt, in deren Konsequenz die *Cardassianer* zwar den Planeten *Bajor* verlassen müssen, aber dennoch ein ernst zu nehmender, gefährlicher Gegner im *Quadranten* bleiben, wie die spätere Allianz mit dem ebenso aggressiven *Dominion* zeigt.³¹

IV. 1. 3. Plädoyer für eine „epische“ Filmdramaturgie

Wie man sehen kann, stößt die aristotelische Dramaturgie bei der Behandlung derart vielschichtiger Problemkreise an ihre Grenzen, weil ihre einheitliche Strukturvorstellung möglicherweise die Tendenz hat, komplexe Handlungsmechanismen auf einer persönlichen Ebene zu vereinfachen. Dieser Fokus fördert ein psychologisches Verständnis und interessante theoretische Einblicke in Teile des Problems, bietet aber keine Lösung für den (symbolischen) Gesamtkonflikt. Die antiken Dramatiker waren sich offenbar dieses Umstandes bewußt, und ARISTOTELES' Forderung nach einer „Einheit(lichkeit) des Mythos“ zielt möglicherweise auch darauf, nicht zu viele Geschichten miteinander zu verknüpfen:

„Wir haben festgestellt, daß die Tragödie die Nachahmung einer in sich geschlossenen und ganzen Handlung ist, die **eine bestimmte Größe** hat ...“³²

Diese Einschränkung wird in den ersten beiden *Star Trek*-Serien weitgehend beachtet. Wenn beispielsweise *Capt. Kirk* sich mit den *Klingonen* bekriegt oder ganz bewußt die *Oberste Direktive* bricht, wenn sein Nachfolger *Picard* mit den *Tamarianern* in einer Sprache verhandelt, die er selbst kaum versteht, oder wie in *The Best of Both Worlds* und *Chain of Command* fast seine Identität verliert, so führen die Ereignisse wenn nicht zu einem idealen doch meistens zu einem grundlegend optimistischen Ergebnis. Manchmal wird dabei auch ein Opfer in Kauf genommen, um ein höheres Ziel „zum Wohle der Vielen“ zu erreichen. Wichtig ist dabei nur, daß das Opfer freiwillig und sinnvoll erscheint, denn nichts ist so makaber wie eine erzwungene rituelle Handlung oder so deprimierend wie ein sinnloser Verlust. Allerdings ist die Erkenntnis wichtig, „... daß selbst das rationalste Universum gleichzeitig irrationale Züge aufweist ...“ und daß der technischen Vernunft Grenzen gesetzt sind, insbesondere bezogen auf den technologischen Fortschritt.³³

Dieses Phänomen trifft auf alle intergalaktischen Begegnungen zu, die bis dato verhandelt wurden, und schließt eine **temporäre** Statuierung von Feindbildern nicht aus. Allerdings muß die vorgeführte Konfrontation auch das Potential zu einer positiven „Umkehr“ tragen. In der bereits angesprochenen Episode *Darmok*³⁴ ist es der Captain der außerirdischen Spezies, der seinen Tod riskiert, nur um eine

³¹ Diese durch die *Cardassianer* symbolisierte „Bedrohung durch das Fremde“ wird eigentlich zu keinem Zeitpunkt der Serie wirklich aufgelöst. Zwar beginnen am Ende von *Deep Space Nine* einige *cardassianische* Dissidenten eine Art Untergrundbewegung zu organisieren (vgl. *When it Rains* und *The Dogs of War*), das revanchistische Repertoire dieses Volkes ist damit aber nicht wesentlich entkräftet: die *Cardassianer* bleiben auch in der Notgemeinschaft eine Bedrohung. Daran kann eigentlich kein noch so gütlicher Ausgang etwas ändern, denn die *Cardassianer* sind im Laufe der *Star Trek*-Zeit mehr als jede andere Spezies zum Feindbild aufgebaut worden (vgl. auch die Figur der *Seska* in *Voyager*).

³² ARISTOTELES: *Poetik*, S.25 (Hervorhebungen durch den Verf.)

³³ Vgl. RICHARDS: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*, S.44

³⁴ Vgl. [Kapitel III.1](#)

Kontaktaufnahme zu begünstigen. Sein Angebot wird zuerst von der *Enterprise* vollkommen mißverstanden und führt im Laufe der Episode fast zu einem Krieg zwischen dem Flaggschiff der *Föderation* und dem *tamarianischen* Sternenkreuzer. Hätten die *Tamarianer* ihre Feindbilder aufrechterhalten und ihr Gesellschaftssystem nicht nach außen geöffnet, wäre es nie zu einem solchen Konflikt gekommen, allerdings auch nicht zu einer für beide Seiten bereichernden Kontaktaufnahme.

Dieses Beispiel belegt vor allem, daß ohne die Chance einer glaubwürdigen und moralisch vertretbaren Lösung auch keine psychologische „Katharsis“ oder rationale Einsicht erfolgen kann. Daneben ist es für die optimistische Grundaussage von untergeordneter Bedeutung, wie sich der Kontakt im weiteren gestaltet. Die Aufgabe der *Enterprise* besteht darin, anderes Leben aufzuspüren und den Grundstein für eventuelle diplomatische Verhandlungen zu legen. Danach ist die symbolische Mission erst einmal ausgeführt und kann ad acta gelegt werden. Doch darin erschöpft sich auch die realistische Darstellung einer dramaturgischen Verwicklung im Sinne des ARISTOTELES. Die nun folgenden politischen Verhandlungen gestalten sich ungleich schwieriger. Die Serie *DS9* versucht, genau hier anzusetzen und die utopistische Reise in die „schöne neue Welt“ fortzusetzen, – und scheitert (zumindest in diesem Aspekt der Darstellung) in einem monumentalen Vernichtungskrieg. Deswegen etabliert die Serie *Voyager* möglicherweise auch einen dramaturgischen Kompromiß und ist damit weit- aus erfolgreicher. Zwar wird der Plot jeder Episode ebenfalls von einer monumentalen Gesamthandlung bestimmt (der Reise nach Hause), die Konzentration richtet sich aber wiederum deutlicher auf Einzelschicksale und einen auf die jeweilige Episode beschränkten Kontext. Die Rahmenhandlung dient darüber hinaus der rational-kritischen Betrachtung, wie sie z.B. von Bertold BRECHT in seinem *Epischen Theater* gefordert wird:

„Das Wort „episches Theater“ schien vielen als in sich widerspruchsvoll, da man nach dem Beispiel des Aristoteles die epische und die dramatische Form des Vortrags einer Fabel für grundverschieden hielt. Der Unterschied zwischen den beiden Formen wurde keineswegs darin erblickt, daß die eine vom lebenden Menschen vorgeführt wurde und die andere sich des Buches bediente [...] der Unterschied [...] wurde schon nach Aristoteles in der verschiedenen Bauart erblickt, deren Gesetze in zwei verschiedenen Zweigen der Ästhetik behandelt wurden. [...] Eine gewisse Leidenschaftlichkeit des Vortrags, ein Herausarbeiten des Aufeinanderprallens der Kräfte kennzeichnen das „Dramatische“. Der Epiker Döblin [...] sagte, Epik könne man im Gegensatz zur Dramatik sozusagen mit der Schere in einzelne Stücke schneiden, welche durchaus lebensfähig bleiben.“³⁵

BRECHT weist hinsichtlich der zunehmenden „Motorisierung der Bühne“ und besonders hinsichtlich der Entwicklungen des Films darauf hin, daß das bereits in der Antike gebotene Verständnis der Umwelt „groß und bedeutend“ auf die Bühne gebracht werden mußte, doch erst die Komplexität der heutigen Epoche liefere dafür eine gewisse Notwendigkeit, damit die Darstellung „natürlich“ und „verständlich“ bleibe.³⁶

Diesem Phänomen begegnen wir m.E. auch in den jüngeren *Star-Trek*-Serien. Je komplexer dieses künstliche Universum wird, je mehr Technologie den Produzenten zur Verfügung steht, desto deutlicher besteht auch die Gefahr, sich in ungläubwürdigen Darstellungen zu verzetteln. Damit wird eventuell das Potential eines „Vergnügungstheaters“ erhöht, aber dies hat auch die Tendenz, daß die Serie ihren Anspruch verliert, „lehrhaft zu wirken“.

³⁵ Bertold BRECHT: *Schriften zum Theater*, S.61f.

³⁶ Vgl. ebd., S.63ff

Zur Steigerung dieses pädagogisch begriffenen Potentials verwendet BRECHT den Begriff des „Arrangements“, mittels dessen der Regisseur eine Geschichte vor sein Publikum bringt, und der m.E. ebenfalls ohne weiteres von der Theaterbühne auf die Leinwand übertragen werden kann, weil die Prozedur im wesentlichen als identisch zu betrachten ist:

„Das Arrangement, das heißt das Plazieren der Personen, das Festlegen ihrer Stellung zueinander, ihrer Stellungswechsel, ihrer Auftritte und Abgänge. Das Arrangement muß die Geschichte sinnreich erzählen.“³⁷

Was sich bei BRECHT zunächst wie eine einfache Beschreibung dramaturgischer Elemente anhört, die jeder Drehbuchautor, Filmregisseur oder ausführende Produzent bereits bei der Auswahl eines „Filmstoffes“ beachten sollte, ist auch ein eindeutiger Hinweis auf eventuelle Probleme bei der Rezeption von Filmen überhaupt. Problematisch wird die Darstellung genau dann, wenn diese Elemente nicht mehr in Bezug zur eigentlichen Handlung gebracht werden können, scheinbar „naturalistische“ Effekte hinsichtlich ihrer absehbaren Wirkung über den Film verteilt oder „bildhafte Gruppierungen“ angestrebt werden, welche die Geschichte eben nicht sinnstiftend weitertreiben.³⁸ Viele Filme der letzten Jahre sind voller fehlerhafter Metaphern, unglaubwürdiger Charaktere und schlechter Dialoge, welche manchmal den Eindruck vermitteln, sie seien nur das Bindeglied zwischen möglichst effektvollen adrenalintreibenden Action-Szenen. Besonders hinsichtlich der Möglichkeiten der modernen Computertricktechnik stellt sich mitunter die Frage nach dem Sinn des Dargestellten, wenn die vordergründige Effekthascherei die eigentliche Handlung vollkommen in den Hintergrund drängt. Manchmal geht dieses Konzept sogar auf, wie man am Beispiel der erfolgreichen *Matrix*-Sequels sehen kann. Hier sind es die fortwährenden „Martial-Art“-Kämpfe, welche in der Gestalt virtuell verfremdeter Kung-Fu-Techniken präsentiert werden. Einem aufmerksamen Betrachter wird jedoch kaum entgehen, daß der dargestellte Handlungskonflikt eine Plattitüde ist, die ohne die Spezialeffekte für niemanden von Interesse wäre, ganz davon abgesehen, daß eine derartige Anhäufung effektvoller „Szenen“ nur noch Langeweile verbreiten kann.

Mehrere Jahre untersuchte Susan CLAYTON, Filmemacherin und Professorin an der Universität London, welche „Zutaten“ ein erfolgreicher Film haben muß. Das Ergebnis ihrer wissenschaftlichen Arbeit ist erstaunlich deprimierend: eine gute Story trage nur mit 10 % zum Erfolg bei, gefolgt von Spezialeffekten mit ebenfalls 10 %, 13 % wollen offenbar den klassischen Kampf „Gut gegen Böse“ sehen, 31 % müsse der „Action“-Anteil sein, 17 % der Humor und 8 % der Soundtrack.³⁹ Diese „Hitformel“ liefert eine Erklärung, warum die meisten Blockbuster offenbar simplifizierte Botschaften transportieren (müssen) und Animationsfilme wieder populärer werden. Ein erfolgreicher Film muß mittlerweile offenbar wie ein Comic funktionieren: mit vielen bunten Bildern und „Luftblasen“!

Von „sinnreichen Arrangements“ kann man in solchen Fällen kaum noch ausgehen. Deswegen klingt die Analyse BRECHTs über das Theater der Neuzeit mitunter auch nach einer Beschreibung des „Mainstream-Kinos“ von Hollywood:

„Anstatt die Geschichte zu erzählen, besorgen die falschen Arrangements andere Geschäfte. Sie plazieren bestimmte Schauspieler, die Stars, unter Vernachlässigung der Geschichte in für sie vorteilhafte Positionen (daß das

³⁷ BRECHT: *Fragen über die Arbeit des Spielleiters*, in: LAZAROWICZ/BALME: *Texte zur Theorie des Theaters*, S.348

³⁸ Vgl. ebd.

³⁹ Die Daten stammen aus einem Beitrag der Doku-Reihe *nano* des Senders 3sat (ebd.) zum Thema *Die "Science" in der "Fiction" in Literatur und Film* (Erstausstrahlung: 17. Februar 2004); vgl. auch entsprechende Angaben auf der Online-Zeitschrift *movies.com*: <http://movies.com/news/2003/5/movieformula051303.html>

Auge auf sie fällt), oder sie zaubern gewisse Stimmungen beim Publikum vor, welche die Vorgänge oberflächlich oder falsch erklären, oder sie dienen Spannungen, die nicht diejenigen der Geschichte sind und so weiter ...“⁴⁰

Daneben finden sich bei BRECHT entsprechende Hinweise darauf, daß der Lehrcharakter einer virtuellen Geschichte (und das betrifft wiederum das Theater und den Film gleichermaßen) nicht zwangsläufig mit der so oft beschworenen Unterscheidung zwischen einem etwaigen Unterhaltungswert oder einem möglicherweise angestrebten Lerneffekt zu tun hat. Amüsement allein ist auf die Dauer öde. Dagegen wird das Kino als „moralische Anstalt“ ebenso wenig ein größeres Publikum zu erreichen imstande sein wie ein moralinsaures Theaterstück. Letzen Endes geht es doch immer auch darum, das Publikum zu fesseln und (im positiven Sinne) „Wissen zu verkaufen“. Man kann sogar mit BRECHT behaupten, daß die möglichen normativen Aussagen gerade dann besonders nachhaltig zur Kenntnis genommen werden, wenn das „Lehrstück“ von sich aus ein breites Interesse wecken könne. Er plädiert daher für ein „lustvolles, fröhliches und kämpferisches Lernen“, bei dem der „Gegensatz zwischen Lernen und sich Amüsieren“ aufgehoben ist.⁴¹

Ich will das anhand einer konkreten dramaturgischen Umsetzung der *Voyager*-Serie illustrieren, die ich aus besagten Gründen mittlerweile für die beste *Star Trek*-Serie halte. In der Doppelpisode *Equinox* begegnet die *Voyager* einem weiteren Raumschiff der *Sternenflotte*, der titelgebenden *U.S.S. Equinox*, das unter vergleichbaren Umständen im *Delta-Quadranten* gestrandet ist (vgl. Ep.1 *The Caretaker*). Die Crew der *Voyager* hilft dem offenbar durch Angriffe seitens einer ominösen Spezies aus einem anderen *Quantenspektrum* schwer beschädigten Schwesterschiff. Deren Crew nimmt das Angebot dankbar an, allerdings erhalten die Helfer unter Vorspiegelung falscher Tatsachen keinen Zutritt zu einigen Bereichen der *Equinox*, und deren *Captain Ransom* läßt keinen Zweifel daran, daß er das Schiff um keinen Preis aufgeben will. Als sich unerklärliche Vorfälle häufen, beginnt *Janeway* mit Nachforschungen über die wahren Motive ihres Kollegen und entdeckt dabei, daß *Ransom* und seine Crew zur Verbesserung ihres *Warpantriebs* die unbekannt Fremden für „wissenschaftliche Experimente“ mißbrauchen. Obwohl *Janeway* versucht, das unethische Treiben zu beenden und die Crew der *Equinox* im Sinne der *Sternenflottenprotokolle* zu arretieren, gelingt es *Ransom* und seinen Leuten die *Voyager* zu sabotieren, technologische Ersatzteile zu entwenden sowie den *holographischen Doctor* und *Seven of Nine* als Geiseln zu nehmen. Durch Manipulationen an seinem Programm, die seine „ethischen Subroutinen“ außer Kraft setzen, beginnt der *Doctor* nun seinerseits mit medizinischen Experimenten an seiner *Borg*-Kollegin.

Die durch die Ereignisse (besonders in ihrer Position als Vertreterin der *Sternenflotte*) erschütterte *Janeway* beginnt nun einen persönlichen Rachefeldzug gegen *Ransom*. In ihrem Fanatismus scheint ihr dabei jedes Mittel recht zu sein (z.B. wendet sie Verhörmethode bei einem gefangenen Crewmitglied der *Equinox* an, bei denen dieser fast getötet wird) und sie wendet sich ausdrücklich gegen die rationalen Bedenken ihrer Mannschaftskameraden (*Chakotay* als "Fels in der Brandung" wird sogar vom Dienst suspendiert, als er einen sinnlosen Befehl verweigert). Schließlich sieht sie jedoch ein, daß ihre Vorgehensweise destruktiv und sinnlos ist, und sie versucht, Kontakt mit den fremden Wesen aufzunehmen und *Ransom* daran hindern, weitere Kreaturen dieser Spezies zu töten.

Als *Ransom* seinerseits erkennt, daß er zu weit gegangen ist, meutert ein Teil seiner Besatzung, die weiterhin entschlossen scheint, den beschrittenen Weg weiterzugehen. *Janeway* ist es dagegen mitt-

⁴⁰ BRECHT: *Fragen über die Arbeit des Spielleiters*, in: LAZAROWICZ/BALME: *Texte zur Theorie des Theaters*, S.348

⁴¹ Bertold BRECHT: *Vergnügungstheater oder Lehrtheater*, in: ders.: *Schriften zum Theater*, S.65f. und 70ff

lerweile gelungen, eine Art Waffenstillstand mit den Fremden zu erzielen, allerdings mit dem fragwürdigen Zugeständnis eines Vergeltungsschlags gegen die *Equinox* und ihre Besatzung. Im abschließenden Gefecht zwischen beiden Schiffen kommen die meisten Meuterer zu Tode. *Ransom* stirbt bei dem Versuch, die schwer beschädigte *Equinox* von der *Voyager* so weit zu entfernen, daß ihre unvermeidliche Explosion keinen weiteren Schaden anrichten kann. Die wenigen Überlebenden der *Equinox* werden auf die *Voyager* gebracht, ihrer militärischen Ränge enthoben und müssen sich fortan das Vertrauen der *Voyager*-Crew erarbeiten.

Die sehr vielschichtige Episode behandelt viele bekannte Themen der bekannten *Star-Trek*-Welt. Beispielsweise erinnert das einzig auf Effizienz bedachte Vorgehen der *Equinox*-Crew an die Methoden der *Borg* (vgl. *Scorpion*), und das selbstgerechte Verhalten *Janeways* lohnt einen Vergleich zu *Capt. Ahab* in *Moby Dick* (wie bereits anhand der Figur *Picard* in *Star Trek VIII* thematisiert⁴²). Es geht auch immer wieder um die Frage, inwieweit rationale Gesetze ihre Geltung behalten, und ob eine Situation denkbar ist, in welcher ein notwendiger Zweck alle Mittel rechtfertigt (das Thema wird erneut in der 3. Staffel der *Enterprise* problematisiert – hier allerdings nicht mit den gleichen Konsequenzen⁴³). Erneut ist hier auch die Frage nach ethischer Verantwortung in Krisensituationen ein wichtiges Thema. Weiterhin geht es um eine allgemeine persönliche Integrität der *Sternenflottencaptains* und um die Versuchung, das (moralisch) Falsche zu tun, weil es scheinbar den einfacheren Lösungsweg anbietet. Daneben zeigt sich erneut, wie schnell aus Opfern Täter werden können, und daß eine demgemäße Einordnung immer auch eine Frage der Perspektive ist. Im Falle des *Doctors* wird dagegen ein symbolisches Moment genutzt, um die Verletzlichkeit der moralischen Integrität zu demonstrieren. Er führt dabei sehr anschaulich vor, daß die hohe Ethik und Kultur der Föderation von archetypischen Mechanismen nicht vollkommen befreit sind und daß man diesem destruktiven Potential nur durch sinnvolle soziale Regeln und der individuellen Eigenverantwortung begegnen kann.

Die Episode unterstreicht m.E. wiederholt sehr eindrucksvoll, welche Ideenvielfalt und philosophische Schärfe die Serie *Star Trek* liefern kann und belegt daneben BRECHT's Argument, daß interessante Inhalte mit hohem Lernpotential nicht im Widerspruch zu einer unterhaltenden Darstellung stehen müssen. Natürlich sind die Spezial-Effekte nach wie vor durchaus wichtig, dienen aber in erster Linie eben als dramaturgisches Mittel – als „amüsierendes“ Beiwerk einer Handlung, aus welcher der Zuschauer beständig etwas lernen kann. Neben den zahlreichen Anspielungen und Bezügen (auf Themengebiete andere *Star Trek*-Episoden oder –Serien und dem Hauptthema der *Voyager*, der Suche nach der Heimat) bleibt der Film auch als „zerschnittenes Einzelstück“ (s.o.) lebensfähig. Dabei vermeidet der Film (wie die meisten anderen *Star Trek*-Episoden auch) eine Präsentation von vorgefaßten Meinungen und einfachen Erklärungen. Er bietet Sichtweisen und verschiedene Standpunkte, aber auch etliches Konfliktpotential, über die es sich nachzudenken lohnt.

Wie in vielen anderen Episoden begegnen wir hier auch dem (eher anekdotischen) Phänomen, daß manchmal eine Handlung begangen wird, welche die Figuren erst einmal ignorieren oder sogar falsch bewerten. Des öfteren stellt sich auch die Frage, ob der Autor oder Regisseur einen bestimmten Sachverhalt bereits vergessen hat. Dabei ist diese offenbar beabsichtigte Irritation ein dramaturgisches Mittel, um die Aufmerksamkeit des Zuschauers zu erreichen, denn nichts ist so beunruhigend wie eine Information, die in der Schwebe gehalten wird. Eine derart provozierte Ungewißheit in ernsthaften Fragen geben dem Zuschauer zudem die Gelegenheit, das Problem für sich zu erkennen. Erst nach

⁴² Vgl. [Kapitel III.2](#)

⁴³ Vgl. [Kapitel III.5.3](#)

einer Weile, die man getrost als „Moment der Besinnung“ interpretieren kann, wird eine mehr oder weniger „politisch korrekte“ Auflösung angeboten, die man dann bereits mit Spannung erwartet.

In *Equinox* wird zudem noch eine in sich geschlossene Geschichte von „überschaubarer Größe“ gezeigt, was als Versuch gesehen werden kann, das BRECHTSche *Lehrstück* auf das Medium Film zu übertragen: beobachte eine virtuelle Situation, analysiere sie genau und ziehe dann deine eigenen Schlüsse daraus. Dieser Vorgang, für den die Serie eigentlich immer Raum läßt, kann als eine konkrete Umsetzung der „Dialektik der Aufklärung“ (im Sinne von HORKHEIMER und ADORNO) begriffen werden.

IV. 1. 4. Die Sprache von *Star Trek*

Für eine „erfolgreiche“ Dramaturgie im Sinne des BRECHTSchen „Vergnügungstheaters“ ist nicht zuletzt auch die unverwechselbare Sprache verantwortlich, deren Formulierungen m.E. wesentlich zur Popularität der Serien und Filme beigetragen haben und mittlerweile als sprichwörtliche Redensarten Eingang in viele Zitatensammlungen und Datenbanken gefunden haben, die sich nicht notwendigerweise mit der Serie oder sonstigen allgemeinen Phänomenen der Science-fiction auseinandersetzen.

Ein Problem stellt dabei allerdings manchmal die Übersetzung dar. Die deutsche Synchronisation ist zwar berühmt für ihre semantische Plausibilität und visuelle Genauigkeit (bezogen auf die Lippenbewegungen, die allerdings in vielen amerikanischen Serien und Filmen ohnehin sehr viele Interpretationen zuläßt), bisweilen werden allerdings in den für das deutsche Fernsehen adaptierten Produktionen Texte verwendet, die sich inhaltlich deutlich vom Original unterscheiden, de facto also eher phantasivolle Nachdichtungen als Übersetzungen sind. Besonders markant sind die Unterschiede in der Originalserie von *Star Trek*, die vom ZDF in den 1970er Jahren ursprünglich im Rahmen des Kinder- und Jugendprogramms ausgestrahlt wurden. Manchmal werden dabei Inhalte komplett entstellt, oder eine betreffende Gesellschaftskritik wird dermaßen verflacht, daß sie ihre Bedeutung verliert (vgl. z.B. in: *The Savage Curtain – Seit es Menschen gibt*).

Bis in die 1980er Jahre waren zumindest noch die Titel der Filme von einer entsprechenden Verflachung gekennzeichnet (z.B. *The Measure of a Man – Wem gehört Data?* und *The First Duty – Das mißglückte Manöver* sowie *The Outcast – Verbotene Liebe*), wurden einfach falsch übersetzt (z.B. *Q Who – Zeitsprung mit Q* und *Sins of the Fathers – Die Sünden des Vaters*) oder mit einer irreführenden Ergänzung versehen (z.B. *Justice – Das Gesetz der Edo* und *Generations – Treffen der Generationen*). Manchmal enthält der Synchronitel auch eine prosaischen Inhaltsangabe, wo der Originaltitel eine symbolisch-poetische Assoziation nahelegte (z.B. *The Best of Both Worlds – In den Händen der Borg* bzw. *Angriffsziel Erde* und *Relics – Besuch von der alten Enterprise*), eine falsche Metapher (z.B. *Galaxy's Child – Die Begegnung im Weltraum* und *Skin of Evil – Die schwarze Seele*) oder eine vage inhaltliche Floskel (z.B. *Who Watches the Watchers – Der Gott der Mintakaner* und *Masks – Der Komet*) etc. Durch irreführende Titel ändert sich nicht selten auch ein entsprechender Sinnzusammenhang: Beispielsweise geht es in *Chain of Command* eben nicht in erster Linie um die *Geheime Mission auf Celtris Drei* (s.o.). In *Theory* behandelt dagegen weniger *Datas erste Liebe*, zu der dieser ja eigentlich auch gar nicht fähig ist, sondern beschreibt vielmehr sein Interesse für theoretische Konstruktionen (auch im Hinblick auf einen gerade entdeckten „Materie-Nebel“), die allerdings lediglich eine Basis der Erkenntnisvermittlung darstellen und emotionale Erfahrungen nicht ersetzen können.

So symbolisch, assoziativ und außerordentlich die Themen der *Star Trek*-Episoden auch oftmals sein mögen, die semantischen Sprachgepflogenheiten auf den Raumschiffe der *Sternenflotte* sind i.d.R. ausgesprochen vertraut. Es handelt sich dabei um eine heute gebräuchliche Alltagssprache, die nur mit einigen technischen Begriffen angereichert wurde, was hinsichtlich der Tatsache verwundert, daß die Serie im 23. bzw. 24. Jahrhundert spielt. Wenn man die Entwicklung der Sprache in den letzten 400 Jahren zugrunde legt, mag es etwas seltsam anmuten, daß wir die dargestellten zukünftigen Menschen überhaupt noch verstehen können, geschweige denn, daß sie weitgehend unsere Vokabeln und vor allem unsere Alltagssprache benutzen. Des weiteren bleibt ein Rätsel, wie die Verständigung zwischen den Spezies funktioniert, auch wenn als Erklärung der sog. *Universalübersetzer* eingeführt wurde. Dieses Gerät erklärt allenfalls, daß die Besatzung eines Schiffes mittels Computer mit einem anderen kommunizieren kann, aber wie die Verständigung auf persönlicher Ebene funktioniert, bleibt ungewiß. Bei den vielen Erstkontakten, die sich in der Serie ergeben, ist es weiterhin verwunderlich, daß der Computer diese Sprachen meistens kennt. Eine der wenigen Folgen, in welcher der *Universalübersetzer* offensichtlich nicht funktioniert, ist die TNG-Episode *Darmok*, obwohl auch hier wenigstens die Worte verstanden werden können, wenn auch nicht deren Bedeutung.⁴⁴

Bei näherer Betrachtung stellt sich allerdings heraus, daß die vermeintliche Alltagssprache wesentlich von den oben genannten Spezialausdrücken lebt, die mittlerweile teilweise in den Sprachschatz unserer Welt übergegangen sind. Hier erleben wir das Phänomen einer beispiellosen „Kultübertragung“, indem eine virtuelle Abstraktion Eingang in die reale Welt findet, ohne sich dabei auf bestimmte „Peergroups“ zu beschränken. Worte wie *Transporterstrahl*, *Beamen*, *Replikator*, *Phaser*, *Trikorder* oder *Holodeck* sind allesamt Begriffe, die in keinem herkömmlichen Lexikon unter der hier verwendeten Bedeutung stehen, mitunter existieren sie in überhaupt keinem anderen Sprachschatz der realen Welt. Andere Begriffe wurden aus bekannten Wortkonstruktionen abgeleitet, wie *Borg* von „Cyborg“, oder gehen auf bekannte Namen zurück, wie der *Heisenbergkompensator*. Viele wissenschaftliche Überlegungen, die erst in den letzten Jahren entwickelt wurden, tauchen bereits in der Serie auf und werden dort sehr ernst genommen, wie die Theorien zur Quantenmechanik von HAWKING (dabei insbesondere die *Wurmloch*-Theorie oder die Idee einer möglichen *Zeitfluktuation*, die Reisen in entferntesten Regionen bzw. Zeiten ermöglichen soll). Die bei weitem bemerkenswerteste Erfindung ist jedoch der *Warp-Antrieb* (später: *Transwarp-Antrieb*), welcher zumindest in der Theorie durchaus nicht unbedingt im Widerspruch zur EINSTEINschen „Relativitätstheorie“ steht, da sie im Gegensatz zur öffentlichen Meinung keine „Überlichtgeschwindigkeit“ im eigentlichen Sinn ermöglicht!⁴⁵

Star Trek bedient sich allerdings noch anderer sprachlicher Mittel, die auf den ersten Blick nicht so ohne weiteres erkennbar sind, und damit steht die Serie in bester Tradition mit den großen Werken der Weltliteratur. Viele Details und besonders die Namen verweisen auf entsprechende Metaphern und/oder Ereignisse. So bedeutet beispielsweise der Name *LaForge* „die Schmiede“ und erinnert dabei an die älteste Maschinentradition der Welt. *Uhura* ist eine abgewandelte Form des Suaheli-Wortes für „Freiheit“. Die mittlere Initiale des ersten Captains steht für *Tiberius* (in: *James T. Kirk*); die Figur ruft damit unweigerlich den römischen Kaiser gleichen Namens ins Gedächtnis, der als siegreicher Feldherr in die Geschichte eingegangen ist. Der *Cardassianer* in der TNG-Episode *Chain of Command* heißt *Madred*, was auf eine Zusammenziehung der englischen Wörter „madness“ und „dread“ hindeutet.

⁴⁴ Vgl. [Kapitel III.1](#)

⁴⁵ Vgl. OKUDA/MIREK: *The Star Trek Encyclopedia*, S.371 (Stichwort: *Warp Bubble*); vgl. auch Lawrence M. KRAUSS: *Die Physik von Star Trek*, S.24ff

tet;⁴⁶ und da er tatsächlich „Wahnsinn“ und „Furcht“ verbreitet, läßt der Name eventuell noch eine andere linguistische Ableitung zu: der größte Widersacher des sagenhaften Königs Artur war sein Sohn *Mordred*. Das Wort *Romulaner* bezieht sich dagegen auf die Geschichte des Römischen Imperiums.⁴⁷ Möglicherweise ist die Bezeichnung *Klingone*, wie ich bereits im Zusammenhang mit der *Phänomenologie des Fremden* beschrieben habe⁴⁸, eine ähnliche linguistische Lautmalerei wie das altgriechische Wort für „Barbar“ (als Umschreibung einer Kultur, die sich in unverständlichem „Gestammel“ ausdrückt).⁴⁹

Alle diese Beispiele weisen darauf hin, daß hier eine fast normativ zu nennende symbolische Vermischung des Virtuellen mit dem Realen stattfindet. Mittlerweile haben sich die Geschichten in *Star Trek* dermaßen ausgeweitet, daß nicht mehr nur historische Beispiele bei der Schöpfung neuer Worte und Namen Pate stehen. Beispielsweise wurde das erste Space Shuttle der NASA, das 1976 in Dienst gestellt wurde, auf den Namen *Enterprise* getauft.⁵⁰ Die *Voyager* bezieht dagegen ihren Namen von der gleichnamigen Sonde, welche mit Informationen über die reale Erde und ihre Bewohner bestückt 1978 gestartet wurde, unser Sonnensystem 1990 verlassen hat und in der virtuellen Welt von *Star Trek* unter rätselhaften Umständen wieder aufgetaucht ist.⁵¹ Die immer wiederkehrende Rezitation von Ereignissen des *Star Trek*-Universums läßt ansonsten bedeutungslose Worte wie *Eugenische Kriege* oder die *Khitomer-Konferenz* ebenso real erscheinen wie „Genmanipulation“ oder „Genfer Gipfeltreffen“. Eine Besonderheit stellt dabei ein einfacher Buchstabe des Alphabets dar, bei dessen Nennung die jeweilige Brückenbesatzung regelmäßig ein Déja vu-Erlebnis hat: *Q*.

Ein anderes Phänomen sind die zahlreichen Sprüche, welche die Besatzung der beiden Raumschiffe mit dem Namen *Enterprise* im Laufe von über zwanzig Jahren zum besten gegeben haben und die mittlerweile ganze Aphorismensammlungen füllen könnten. Zum Beispiel erinnerte *Data* mit seinem Lieblingsausdruck „*Ist das logisch?*“ unvermeidlich an den legendären *Mr. Spock*; und jeder Fan der Serie wartet am Ende einer TNG-Episode auf die typische Handbewegung *Picards*, die er mit dem einzigen Wort „*Engage!*“ (manchmal auch: „*Energize!*“) bekundet.⁵² Etliche Offiziere aus den jüngeren Serien beziehen sich oft und mehr oder weniger direkt auf die Pioniere ihrer imaginären Geschichte, was einen interessanten Aufschluß darüber gibt, wie ernst die Figuren in einem virtuellen Universum genommen werden. Als humorige Variante zitieren die verschiedenen Schiffsärzte der *Sternenflotte* gern und oft ebenso süffisant den *McCoy*-Standard-Satz: „*Er ist tot.*“ (allerdings ohne das „*Jim*“ am Ende). Seltsamerweise ist jedoch ein Satz am populärsten geworden, der beharrlich *Captain Kirk* zugesprochen wird, obwohl dieser ihn nie so gesagt hat: „*Beam me up, Scotty!*“⁵³

⁴⁶ Vgl. RICHARDS: *Star Trek. Philosophie eines Universums*, S.46

⁴⁷ Vgl. Kapitel III.2

⁴⁸ Vgl. Kapitel III.4

⁴⁹ Für weitergehende Überlegungen einer evtl. Namen-Anthropologie vgl. RICHARDS: *Star Trek*, S.68ff

⁵⁰ Vgl. <http://www.nasm.si.edu/research/dsh/artifacts/HS-Enterprise.htm>

⁵¹ Vgl. <http://voyager.jpl.nasa.gov/spacecraft/index.html> und *Star Trek – The Motion Picture*

⁵² Besonders markant äußert sich diese Situation, wenn alle Besatzungsmitglieder auf dieses Zeichen zum Start des *Warp-Antriebs* warten, besonders am Ende der Episode *Chain of Command*, weil dann *Picards* Mitstreiter wissen, daß er wieder der alte ist. Im übrigen übernimmt *Captain Janeway* von der *Voyager* diese Geste später in ihr Repertoire. Ein anderes Bonmot aus der Serie, „*Make it so!*“, ist mittlerweile ebenfalls zu einer der am meisten zitierten Redewendungen geworden, zumal hier die Kommandostruktur von *Star Trek* am besten veranschaulicht wird: der Chef des Unternehmens hat seine Entscheidung getroffen, seine Untergebenen haben sie nun auszuführen. (Vgl. Kapitel IV.3.2 in dieser Arbeit; sowie ROBERTS/ROSS: *Make It So. Leadership Lessons from Star Trek – The Next Generation*)

⁵³ Vgl. OKUDA/MIREK: *The Star Trek Encyclopedia*, S.24

Daneben sind die populären Floskeln und (als symbolische Sprache interpretierten) Ideen des *Star Trek*-Universums offenbar so einflußreich für die US-amerikanische Gesellschaft geworden, daß sie immer wieder in anderen Serien zitiert werden, ihrem Ursprung gemäß mit humorigem, gelegentlich aber auch mit ernsthaftem Hintergrund. Manchmal bleibt dabei eine Erklärung des betreffenden Bedeutungszusammenhangs sich deutlich selbst überlassen, weil eine allgemeine Kenntnis der Serie anscheinend vorausgesetzt wird.

IV. 1. 5. *Star Trek* als modernes Märchen

Ein weiterer wichtiger dramaturgischer Aspekt bei *Star Trek* besteht darin, daß sich die Figuren selbst nie allzu ernst nehmen. Humor ist ein wesentlicher Aspekt der Serie. Wie in der klassischen Komödie hat jede Serie auch eine Art „Harlekin“. ⁵⁴ Fast jede Episode endet mit einer komischen Szene, in der sich die Figuren gegenseitig mit einer bekannten Schwäche aufziehen (z.B. *Spocks* Logik oder *Picards* Förmlichkeit). ⁵⁵ Auch wenn man einwenden möchte, daß diese Art von Humor gelegentlich platt oder sogar dumm ist, so kann dieser Aspekt ein entscheidender Hinweis darauf sein, warum die Serie möglicherweise so erfolgreich ist. Die aufgezählten Schwächen sind vor allem menschlich; und Schadenfreude ist mit Sicherheit eine menschliche, wenn auch nicht im eigentlichen Sinn humorige Eigenschaft. Aber in einem Genre, das sonst hauptsächlich aus düsteren und kriegerischen Erzählungen besteht, bei denen ein Konflikt fast immer zur Auslöschung irgendeiner Spezies führt, ist das Vorhandensein von Humor jedweder Art einzigartig. RICHARDS schreibt:

„Star Trek ist die einzige Science Fiction-Serie, die ein überzeugendes komisches Universum hat, in dem ein Kontakt zu Konflikt, Auflösung, Frieden und schließlich zu Lachen führt.“ ⁵⁶

Was läge hier näher, als immer wieder einen direkten Bezug zu SHAKESPEARE herzustellen, dessen Werk in zweierlei Hinsicht mit dem *Star Trek*-Universum verbunden ist: erstens in seiner Bedeutung als Kulturphänomen besonders für den anglistischen Sprachraum, das offenbar auch die moderne Popkultur kaum ignorieren kann, wie die zahlreichen Science-fiction-Filme der letzten Jahre zeigen ⁵⁷; zweitens in der inhaltlichen Überzeugung, daß die Welt – so dramatisch es in ihr auch zugehen mag – immer auch komische Aspekte hat. Allerdings gehen die Autoren und Regisseure von *Star Trek* nie soweit, den Wert des Lebens (insbesondere des menschlichen oder exakter: humanoiden Lebens) wirklich ins Lächerliche zu ziehen wie etwa Douglas ADAMS in seinem *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*. Die dort beschriebene knappe Charakterisierung der Erde als „Mostly harmless.“ ⁵⁸ stünde auch kaum im Kontext des Humanitätsgedankens von *Star Trek*.

So offensichtlich sich jedoch Vergleiche mit anderen Werken des Genres, den alten Menschheitsmythen und mit einem der populärsten Autoren der Weltliteratur anbieten, drängt sich mir an dieser Stelle ein vielleicht weniger naheliegender Vergleich auf, der m.E. in diesem Zusammenhang, der Interpre-

⁵⁴ *Chekov* (TOS), *Data* (TNG), *Quark* (DS9), *Neelix* (VOY); auch *Phlox* (ENT) erfüllt – unter Vorbehalt – eine derartige Funktion Vgl. PFISTER: *Das Drama*, S.328

⁵⁵ In dem Spielfilm *Star Trek IX – Insurrection* wird dieser Umgangston quasi persifliert, indem sich die Figuren permanent über andere lustig machen.

⁵⁶ In: T. RICHARDS.: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*, S.72 Vergleiche dazu eine Passage aus dem Drehbuch von *Star Trek VI*, wonach Kirk die Worte in den Mund gelegt werden: „Someone said the difference between comic and cosmic is the letter »S«.“ (ebd., Szene 141)

⁵⁷ Vgl. *Internet Movie Database*: <http://us.imdb.com>

⁵⁸ Vgl. D. ADAMS: *Per Anhalter durch die Galaxis*, S.63

tation eines Medienphänomens nach pädagogischen Gesichtspunkten, dennoch nicht konstruiert erscheint. Gerade hinsichtlich der grundlegend positiven Geisteshaltung dem Leben gegenüber ist *Star Trek* möglicherweise mit den alten europäischen Volksmärchen verwandt, die ebenfalls einen wesensgemäßen Optimismus transportieren, der auch für den modernen Erziehungs- und Bildungsgedanken sehr charakteristisch ist.

Ich habe schon darauf hingewiesen, daß *Star Trek* vermutlich deswegen so erfolgreich ist, weil seine Geschichten unsere grundlegenden Werte bestätigt und damit Mut auf den Blick in die Zukunft macht. Bruno BETTELHEIM weist nun gerade auf diesen wichtigen Aspekt der Märchen hin, wenn er schreibt, daß Märchen allgemein

„... Vorbilder des menschlichen Verhaltens [sind], die gerade in dieser Eigenschaft dem Leben Sinn und Wert geben. Anthropologische Parallelen legen [...] die Vermutung nahe, daß Mythen und Märchen von Initiations- oder Übergangsriten abgeleitet wurden oder diesen symbolischen Ausdruck geben – gemeint ist zum Beispiel der metaphorische Tod eines alten, unzulänglichen Selbst, das auf einer höheren Daseinsebene wiedergeboren wird. Eliade ist überzeugt, daß Mythen und Märchen aus diesem Grund einem starken Bedürfnis entgegenkommen und Träger so tiefen Sinnes sind.“⁵⁹

Während die alten Menschheitsmythen jedoch als „Kollektivträume“ (FREUD) häufig eine innere, nicht gelöste Spannung repräsentieren, bedrückende Schwierigkeiten, aus denen der Held (oder der Träumer) keinen Ausweg wisse und in letztendlicher Konsequenz auch keinen finde, vollbringe ein Märchen das Gegenteil:

„Es projiziert die Entlastung von allen Spannungen und bietet nicht nur Wege der Problemlösung, sondern verspricht sogar einen »glücklichen« Ausgang.“⁶⁰

Zwar ist der Tod auch hier ein oft zitiertes Thema; in vielen Geschichten sterben Mitglieder der Crew und selten ist das Ergebnis der Bemühungen vom beabsichtigten Erfolg gekrönt. Aber der Ausgang der Handlung führt meistens in eine versöhnliche Stimmung, und hinsichtlich der Verwurzelung in den „Übergangsriten“ muß das angestrebte Ziel ja auch nicht unbedingt mit dem Ergebnis identisch sein, sonst würde es sich um keinen **Prozeß** handeln. Aber genau darum geht es in der Welt von *Star Trek*: unsere Helden haben eine neue Erfahrung gemacht, die sie für neue Abenteuer **vorbereitet** hat. Und deswegen enden auch einige Episoden mit der Kameraeinstellung auf den Captain, wie er am Fenster seines Quartiers den Blick in die Ferne zu den Sterne erhebt. Und mit seinen Grundmotiven nach den Fragen der menschlichen Identität und des Umgangs mit den existentiellen Nöten und Problemen beschreibt *Star Trek* allemal das „existenziale Dilemma“⁶¹ des menschlichen Seins. Gerade der optimistische Fortschrittsglaube, der trotz aller philosophischer Untiefen immer ein wesentlicher Bestandteil des *Star Trek*-Universums bleibt, scheint ohnehin in den Bereich der Märchen zu gehören.

Den Gedanken der sozialen Integration betreffend, für den das Märchen weiterhin einen günstigen Einfluß auf das Verständnis des Kindes ausüben soll,⁶² haben wir in *Star Trek* nahezu mustergültige Vorgaben: jeder hat seinen angestammten Platz in der Gemeinschaft und bleibt dennoch ein Individuum, dem es ermöglicht wird, sich „nach besten Fähigkeiten und Bedürfnissen“ (ENGELS) weiterzu-

⁵⁹ In: B. BETTELHEIM.: *Kinder brauchen Märchen*, S.44

⁶⁰ Ebd., S.45

⁶¹ Ebd., S.13

⁶² Vgl. ebd., S.90ff

entwickeln. Entsprechende „Identifikationsmuster“ werden in *Star Trek* tatsächlich in großer Auswahl angeboten.⁶³ Es entspricht ja gerade der Qualität der Serie, daß möglichst viele Figuren sehr sorgfältig ausgearbeitet sind und wenig Raum für stereotype Schablonen zulassen. *Star Trek* gleicht hier einem riesigen „Selbstbedienungsladen“, in dem jeder sich die Figur auswählen kann, die ihm am besten entspricht. Da alle mehr oder weniger mit einem großen ethischen Anspruch gezeichnet sind, kann *Star Trek* hier auch als Vorbild zur Moralentwicklung dienen. Immer wieder wird in der Serie verdeutlicht, daß „Selbstverantwortlichkeit und humanitäres Handeln“ nach BETTELHEIM zu den wesentlichen Eigenschaften eines gesellschaftlichen Wesens gehören.⁶⁴

Schwieriger wird die Beurteilung hinsichtlich der von BETTELHEIM geforderten „Notwendigkeit des Zaubenhaften“.⁶⁵ *Star Trek* beschreibt nun einmal ein sehr rationales Universum, in dem der Vernunft der Stellenwert verschafft wurde, der ihr nach den großen Philosophen der Aufklärung zukommt. An mystischen Vorstellungen sich orientierende Völker sind etwas, daß nur bei Außerirdischen vorkommt und gewöhnlich als Zeichen kultureller Unterentwicklung gewertet wird. RICHARDS schreibt:

„Gene Roddenberrys Vision von der Vereinten Föderation der Planeten ist eine Vision des rationalen sozialen Fortschritts. In *Star Trek* ist die Menschheit zur Vernunft gekommen und hat eine funktionierende galaktische Demokratie geschaffen. Der Sinn für Religion ist bei den Menschen nur noch schwach ausgeprägt. In den vier Serien und acht Kinofilmen hat sich kein einziges menschliches Besatzungsmitglied irgendeines Föderationsraumschiffes jemals zu irgendeinem religiösen Glauben bekannt. [...] Keine der mächtigen Kulturen im *Star Trek*-Universum besitzt mehr als Rudimente religiösen Glaubens.“⁶⁶

Eine Ausnahme in diesem System mehr oder weniger atheistischer (genauer: deistischer) und realpolitischer Zivilisationen bilden eigentlich nur die bereits zitierten *Bajoraner*.⁶⁷ Aber nach Abschluß der *DS9*-Episoden wird deutlich, was sich eigentlich bereits zu Beginn dieser Serie abgezeichnet hatte: daß sie nämlich – sieht man einmal von den dargestellten alternativen Szenarios der Paralleluniversen ab – niemals in der Lage sein könnten, eine größere Machtposition in der Galaxis zu erreichen. Andere Zivilisationen, die von religiösen Systemen beherrscht werden, sind in der Regel ebenfalls benachteiligt. Oberflächlich bekommt man den Eindruck, daß RODDENBERRY mit *Star Trek* ein Universum erschaffen hat, in der eventuelle göttliche Offenbarungen keinen Platz mehr haben.

Die Serie läßt kaum eine Gelegenheit aus, organisierte Religion in Mißkredit zu bringen. In *Star Trek* wird jede etablierte geistliche Bürokratie geradezu als korrupt und eigennützig betrachtet. Die *klingsonischen* Priester erschaffen in der TNG-Episode *Rightful Heir* einen falschen Messias. Die *bajoranische* Hohepriesterin *Kai Winn* versucht bei fast jeder Gelegenheit, den Frieden im Quadranten zu stören oder zum Zwecke des eigenen Machterhalts mit allen möglichen zweifelhaften Partnern gegen die Interessen ihres eigenen Volkes zu konspirieren (vgl. die *DS9*-Episode *In the Hands of the Prophets*). Und wie sich in der letzten Staffel herausstellt, haben die *Propheten* den Vater von *Sisko* mißbraucht,

⁶³ Vgl. Kapitel IV.2.2

⁶⁴ Vgl. ebd., S.62

⁶⁵ Ebd., S.55

⁶⁶ In: T. RICHARDS.: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*, S.180 – Ich möchte hinzufügen, daß diese Feststellung auch nach 2 weiteren Kinofilmen und einer neuen Serie grundsätzlich gültig bleibt.

⁶⁷ Was die *Klingonen* angeht, habe ich bereits darauf hingewiesen, daß deren religiöses System einzig in einer Art „deistischen“ Seinsauffassung besteht. Das *Dominion* bildet in diesem Zusammenhang ebenfalls keine Ausnahme, da sich seine Führer, die *Gründer*, selbst auch nicht als „Götter“ begreifen. Sie schüren diesen Mythos (hier deutlich im Sinne des Wortes „Aberglauben“) nur, um die unterworfenen Völker besser beherrschen zu können.

um ihren eigenen „Abgesandten“ zu kreieren (vgl. die DS9-Episode *Shadows and Symbols*). Selbst in dem offen zur Schau gestellten Unbehagen gegenüber den zahlreichen Auftritten *Qs* spiegelt sich dieses Mißtrauen gegen allmächtige (nicht allwissende – das ist eine wichtige Unterscheidung!) Wesen wider, welche insofern eine Bedrohung für die Menschen im *Star Trek*-Universum darstellen, da sie ihre persönliche Freiheit einzuschränken scheinen. Die in *Star Trek* präsentierten „Götter“ unterscheiden sich in der Regel von der Menschheit durch die ihnen zur Verfügung stehende Macht, nicht durch eine etwaige mystische Göttlichkeit. *Q* verfügt zwar über alle Macht eines göttlichen Wesens, hat aber nicht die geringste göttliche Aura der Heiligkeit. „Verschwinden Sie!“ sagt *Picard* am Ende von *Encounter at Farpoint* zu *Q*. „Wir haben den Test bestanden.“

Hier begegnen wir nicht zuletzt dem wachsenden Mißtrauen, das mittlerweile vielen Kirchen und religiösen Sekten auf der Welt entgegengebracht wird. Ganz offensichtlich wird in *Star Trek* Religion als etwas betrachtet, das aufgegeben werden muß, damit der gesellschaftliche als auch technologische Fortschritt in der Galaxis weitergeht. Wie sehr der Glaube an ein höheres Wesen oder irgendwelche Gottheiten nur noch als Gegenstand der Historie oder Archäologie betrachtet wird, erleben wir insbesondere an der Figur des *Capt. Picard*, der sich als Hobby-Archäologe immer wieder mit solchen Phänomenen auseinandersetzt. In der TNG-Episode *Who Watches the Watchers* macht er denn auch seinen Standpunkt äußerst deutlich:

„Wir haben diese Art von Glauben seit Jahrhunderten überwunden.“⁶⁸

Bei genauerer Betrachtung ist diese m.E. zu Recht in Mißkredit gebrachte Form der Einengung individueller spiritueller Überzeugungen in religiösen Organisationen⁶⁹ jedoch nicht vollkommen aus dem *Star Trek*-Universum verschwunden. Wie viele Utopien der Neuzeit hat *Star Trek* die Religion nur säkularisiert. Betrachten wir zum Beispiel den unerschütterlichen Glauben an Fortschritt und Wissenschaft, wie er in *Star Trek* präsentiert wird, so wird deutlich, daß es offenbar gar nicht so leicht ist, ein solches Phänomen aus den Köpfen der Menschen zu eliminieren. Alle sozialtheoretischen Entwürfe, die das Gegenteil behaupten wollen, müssen m.E. letztlich an dieser Prämisse scheitern, daß es offenbar ein tiefes Bedürfnis der Menschen nach mystischer Eingebundenheit in ein „höheres“ Prädestinationsystem gibt. Gerade das Ende von *Deep Space Nine* macht überaus deutlich, wie problematisch auch eine derartig säkularisierte Religion sein kann. In diesen letzten Episoden, welche einen schier ausweglosen intergalaktischen Machtkampf schildern, wird nahezu alles in Frage gestellt, was bisher von Belang war: die Gesetze der *Föderation*, humanitäres Handeln, Verantwortung für eine übergeordnete Ethik, persönliche Integrität. Zwar wird die Geschichte in Wohlgefallen aufgelöst, es bleibt aber letztendlich eine schwer verdauliche Erkenntnis: daß die Welt in Krisenzeiten wiederum in die Verhaltensmuster ihrer Vergangenheit zu fallen droht und daß eigentlich kein noch so großartiger Fortschritt daran etwas ändern kann.

Allerdings ist die Essenz religiöser Erfahrungen in *Star Trek* auch noch auf einem weniger heiklen Gebiet spürbar. Besonders in den ersten beiden Serienablegern und der *Voyager* geht es immer wieder um das, was im Englischen als „Sense of Wonder“ bezeichnet wird. Immer wieder werden Visionen und wundersame Verletzungen der Naturgesetze gezeigt. In vielen Episoden wimmelt es geradezu von

⁶⁸ Sat.1 Synchrontext

⁶⁹ Gerade hinsichtlich der Entstehung vieler Sekten mit zwielichtigen Ambitionen ihrer Führer innerhalb der abendländischen Welt, allen voran der *Scientology*-Sekte, sowie der Erfahrungen mit den sog. Fundamentalisten des Islam ist dieser in *Star Trek* immer latent vorhandene Vorwurf durchaus berechtigt.

Anomalien, Fluktuationen, Singularitäten, Schwarzen und weißen Löchern (mit Ausgang auf einer ominösen „anderen“ Seite). Die *Enterprise* gerät immer wieder in das Unbekannte, Geheimnisvolle, quasi Mystische, und muß einen Weg hinaus finden. Lawrence M. KRAUSS sieht darin in der Regel eine durchaus glaubhafte Fortführung wissenschaftlicher Theorien.⁷⁰ Arthur C. CLARKE, der Autor der *Space Odyssee*, habe dagegen behauptet, daß so etwas wie der *Warp-Antrieb* physikalisch unmöglich sei.⁷¹ Allerdings geht es in *Star Trek* auch nicht um Wahrscheinlichkeit. Der rationale Grundansatz steht nicht unbedingt im Widerspruch zu der phantastischen Reise der Sternenschiffe, die ihren Reiz aus den traditionellen Mitteln der Vision, des Traumes, der Legende und des Staunens bezieht. Ein großer Teil der „Wissenschaft“ in *Star Trek* hat die Qualität eines Wunders bewahrt, die möglicherweise nur noch mit dem Entdeckungseifer der ersten Forscher der Neuzeit vergleichbar ist, die mangels entsprechender technischer Ausrüstungen ihre Theorien ebenfalls weitgehend auf eine phantastische Vorstellungskraft und vage Spekulationen stützten. Und es ist schon faszinierend, wie in *Star Trek* solche wundersamen Ereignisse vonstatten gehen:

„... der Transport von Körpern durch Raum und Zeit, die Erschaffung von Nahrung aus dem leeren Raum, die schnelle Heilung von Verletzungen und Krankheiten. Der Warpantrieb mag unser Verständnis der Naturgesetze verletzen, aber die Serie verletzt regelmäßig ihr eigenes Verständnis der Naturgesetze. Angeblich kann der Warpfaktor zehn niemals überschritten werden, und doch ist in vielen Episoden zu sehen, wie die *Enterprise* ihre eigenen festgesetzten Grenzen überschreitet.“⁷²

In diesen visionären Aspekten, welche die utopischen Elemente sozialtheoretischer Entwürfe einschließt, begegnen wir nun dem „Zauberhaften“, von dem BETTELHEIM spricht und das angeblich so wesentlich für die Bestimmung der pädagogischen Qualität der Märchen sei. Hinsichtlich der sehr anspruchsvollen Philosophie und ihrer mitunter etwas sperrigen Darstellung muß ich jedoch einwenden, daß ich die Serie für jüngere Kinder ungeeignet halte,⁷³ zumal die Darstellung von Gewalt im *Star Trek* besonders in den jüngeren Serienablegern keinesfalls nur metaphorisch ist. Hier sind die dargebotenen Bilder einfach zu konkret, d.h. zu real, um damit noch irgendwelche Verarbeitungsmechanismen (im Sinne von BETTELHEIM) in Gang setzen zu können. Auch wenn man in *Star Trek* selten eine Blutlache zu Gesicht bekommt, so sind doch die Auswirkungen der Laserkanonen offensichtlich und beispielsweise eine freundliche Rauferei nach dem Vorbild der *Klingonen* absolut nicht nachahmenswert.⁷⁴ Für Jugendliche, die sich in der Regel auch gar nicht mehr für eindeutige Märchen interessieren, kann *Star Trek* m.E. aber durchaus eine akzeptable Freizeitgestaltung darstellen, weil man hier davon ausgehen kann, daß sie die komplexen philosophischen Gedankengänge zumindest ansatzweise nachzuvollziehen in der Lage sind.

⁷⁰ In: L.M.KRAUSS.: *Die Physik von Star Trek*, S.68ff

⁷¹ Vgl. RICHARDS: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*, S.182

⁷² Ebd., S.183

⁷³ Deshalb finde ich es auch erstaunlich, daß die Originalserie in den 1970er Jahren vom Deutschen Fernsehen im Kinderprogramm ausgestrahlt wurde, wobei ich dem Sender zugestehen möchte, daß die Darstellung von Gewalt in der Originalserie einen weitaus weniger breiten Raum einnimmt wie beispielsweise in den DS9-Episoden (die ja auch ein wesentlich komplexeres Weltbild präsentieren). Allerdings bietet die Serie noch genügend schwer verdauliche Kost (z.B. in der Behandlung solcher Themen wie „Gedankenkontrolle“ oder der Darstellung faschistoider Systeme).

⁷⁴ Vgl. B. BETTELHEIM: *Kinder brauchen Märchen*, S.135ff

IV. 2. Die Gesellschaftsstrukturen von *Starfleet* und ihre Leitfiguren

An dieser Stelle möchte ich einen kurzen Blick auf die Hauptdarsteller werfen, besonders im Hinblick auf die Figurenkonstellationen der jeweiligen Brückenbesetzungen, die ja einerseits Ausdruck darüber geben, wie sich die realpolitische und –soziale Situation seit Bestehen des Phänomens *Star Trek* geändert hat, andererseits aber auch für ein verändertes Zielpublikum stehen, denn *Star Trek* ist längst zu einer altersunabhängigen und geschlechtsunspezifischen Familienunterhaltungsserie geworden. In gewisser Weise ist *Star Trek* mittlerweile ohne Konkurrenz, was eventuell vergleichbare Kultserien betrifft. Zwar sind auch immer wieder Einflüsse anderer Filme des Genres spürbar, gerade hinsichtlich der *DS9*-Episoden, aber im wesentlichen ist sich die Serie dennoch treu geblieben. Bei der Auswahl eventueller Leitbilder orientiere ich mich weitgehend an einer entsprechenden Popularitätsskala, sofern sie mir durch Umfragen im Internet zugänglich war. Desweiteren beschränke ich mich aus Gründen der Praktikabilität auf die Protagonisten der *Sternenflotte*, obwohl mir bewußt ist, daß einige Vertreter der anderen *Star Trek*-Kulturen mittlerweile einen vergleichbaren Kultstatus genießen.¹

IV. 2. 1. Normative Gesellschaftsbilder in *Star Trek*

Auf der *Enterprise-A* der Originalserie sehen wir erstmals eine frühe Form der heute so oft zitierten „Multikulti-Gesellschaft“: die Brückenbesetzung besteht aus zwei Amerikanern (*Kirk*, *McCoy*), einem Schotten (*Scott*), einem Asiaten japanisch-philipinischer Abstammung (*Sulu*), einem Russen (*Chekov*), einer Ostafrikanerin (*Uhura*) und nicht zu vergessen einem Halbvulkanier (*Spock*), um nur die Hauptcharaktere zu nennen. Auch wenn es den Anschein haben mag und allein diese Konstellation in den 1960ern sicher bereits sehr revolutionär gewesen ist, so ist das Verhältnis der Offiziere untereinander keineswegs ausgeglichen, und es gibt eine klare „Hackordnung“.² Das Präsentationsfoto (vgl. Abb. im [Anhang](#)) gibt hinreichend Auskunft darüber, welche soziale Hierarchie hier angedeutet wird: *Captain Kirk* sitzt wie ein Fürst auf seinem Thronsessel, umgeben von seinen Getreuen: flankiert von seinen „Generalissimos“³ Wissenschaftsoffizier *Mr. Spock* und Schiffsarzt *Dr. McCoy*; hinter ihm, und doch in einem respektvollen Abstand, die blonde *Schwester Chapel*⁴, die niederen Ränge im Hintergrund, wobei besonders *Uhura* auf dem Bild genau die Position einnimmt, die sie zumindest in den ersten beiden Staffeln der Serie auch innehat: eine „Telefonvermittlungsassistentin“ mit kaum mehr Text als ein beliebiger Nebendarsteller.

Auch wenn das kernige Dreigespann aus *Kirk*, *Spock* und *McCoy* oberflächlich eine Art „Triumvirat“ in der Serie darstellt und damit psychologisch gesehen eine Einheit bildet (der rationale *Spock* protegiert den „Geist“, der emotionale *McCoy* symbolisiert die „Seele“ bzw. das „Gewissen“, der draufgängerische *Kirk* ist der „Körper“),⁵ so trifft *Kirk* seine Entscheidungen doch meistens allein und herrscht über die *Enterprise* und ihre Besatzung wie ein Autokrat. Das drückt sich auch darin aus, daß sich außer ihm alle Offiziere mindestens 3 Institutionen verpflichtet fühlen: der *Föderation*, der *Enterprise* und ihrem *Captain*, was sich in einem fast bedingungslosen Gehorsam ausdrückt; während *Kirk* sich

¹ Vgl. [Kapitel III.4](#)

² Vgl. SOLOW/JUSTMAN: *Star Trek – Die wahre Geschichte*, S.253ff

³ Vgl. N. MACHIAVELLI: *Der Fürst*

⁴ Daß damit eine Randfigur optisch derart in den Mittelpunkt gerückt ist, mag damit zusammenhängen, daß die Darstellerin der *Schwester Chapel* mit dem Erfinder von *Star Trek*, Gene RODDENBERRY, verheiratet war.

⁵ Vgl. S. FREUD: *Das Ich und das Es*, S.259ff

eigentlich nur seinem Schiff verbunden fühlt, mit dem er nach eigenen Worten auch „verheiratet“ ist (vgl. Episode *The Mark of Gideon*).

In *The Next Generation* verändert sich nicht nur der Führungsstil, der aus der Besatzung eher eine Gemeinschaft werden lässt, die den Namen „Team“⁶ zumindest teilweise verdient. Obwohl der Umgangston immer noch deutlich militärische Züge trägt, erinnert das Leben auf der *Enterprise-D* doch sehr an eine intergalaktische Version der „Ritter der Tafelrunde“.⁷ Der Franzose *Picard* symbolisiert einen älteren und gereiften „Artus“, während sein erster Offizier *Riker* einen vor männlicher Energie kraftstrotzenden „Lanzelot“ repräsentiert, der damit die Rolle des Actionhelden *Kirk* teilweise übernimmt. Der Captain steht zwar immer noch im Mittelpunkt und trifft die Entscheidungen im Zweifelsfall immer noch allein, aber er betrachtet seine Besatzung durchaus als gleichberechtigte Mitarbeiter (vgl. Abb.). In heiklen Situationen vertraut er dabei ganz ihren Fähigkeiten („Make it so!“).

Die Brückenbesatzung besteht weiterhin aus einem farbigen Chefindingenieur (*LaForge*), erstmals einer weiblichen medizinischen Kapazität (*Dr. Crusher*) und zwei Außerirdischen (die telepathisch begabte *Betazoidin Troi* und der *Klingone Worf*), sowie einem Androiden (*Data*, der mit seiner computerlogischen Denkweise die Funktion von *Spock* übernimmt, aber sich mit seinem Bestreben, menschlich zu sein, deutlich von diesem unterscheidet). Außerdem beherbergt die *Enterprise-D* eine große Anzahl von außerirdischen Spezies, die mittlerweile zur *Föderation der Planeten* gehören.

Das Klima des Raumschiffs wird durch eine freundlichere Atmosphäre als in den TOS-Episoden bestimmt. Die Mannschaftsmitglieder reden sich in der Regel mit dem Vornamen an. In der Figur der *Counselor Troi* hat das Schiff eine stationäre „Supervisorin“. Auch der allgemeinen Lebensqualität an Bord wird mittlerweile mehr Rechnung getragen, was sich in der Ausstattung des Schiffes (die Brücke ähnelt eher einem Wohnzimmer als einer militärischen Kommandozentrale, und die Besatzungsquartiere sind großräumige Wohnungen) und vielfältigen Freizeitangeboten (insbesondere in Form des *Holodecks*⁸) ausdrückt. Außerdem ist die *Enterprise-D* doppelt so lang und achtmal so groß wie ihre Vorgängerin und hat fast dreimal soviel Passagiere an Bord, darunter auch zahlreiche Familien mit Kindern.⁹

Deep Space Nine ist der erste Ableger der Serie, der neben der Handlung der Episoden auch eine Rahmenhandlung hat, die von der ersten bis zur letzten Staffel mehr oder weniger zusammenhängend weitergeführt wird. Behandelt wird zunächst die Geschichte einer Zivilisation (die *Bajoraner*), die sich von einer jahrzehntelangen Besatzung¹⁰ erholt, und gemeinsam mit der *Föderation*, der sie nicht di-

⁶ Die „Teamtheorie“ geht auf eine entsprechende Theorie Jacob MARSCHAKs (1955) zurück, der damit einen mathematisch fundierten Ansatz zur simultanen Lösung von Problemen der Information, Kommunikation und Entscheidungsfindung in Gruppen („Teams“) vorstellt, deren Mitglieder ihre Arbeit aus Gründen der Effektivität an einem gemeinsamen Gruppenziel orientieren sollen (zu weiteren Ausführungen über Organisationstheorien der Arbeit vgl. Kapitel IV.3).

⁷ Vgl. *Der Artus-Roman*

⁸ *The Star Trek Encyclopedia* bezeichnet das *Holodeck* als eine „... partially stable form of matter created by the transporter-based replicators for use in holodeck simulations. This material is stable only within a holographic environment simulator; if removed from the holodeck, it degrades into energy ...“ (ebd., S.127; Anm. d. Verf.: der *Transporter* ist eine Vorrichtung, die Materie in Energie umwandeln kann und wurde bereits in der Originalserie als Fortbewegungsmittel benutzt). Das *Holodeck* ist damit eine Art realer *Cyberspace* zur Kreation einer illusionären Umgebung.

⁹ Vgl. PEINKOFER/RAUM-DEINZER: *Das große Star Trek Buch*, S.51

¹⁰ Die Besetzung *Bajors* durch die *Cardassianische Union* wird in der TNG-Episode *Ensign Ro* das erste Mal thematisch aufgegriffen, die sich nebenbei mit dem heiklen Thema „Terrorismus“ auseinandersetzt. In der Episode stößt ein neuer Charakter zur Brückenbesatzung der Crew, die wegen ihrer eigenen terroristischen Vergangenheit als Verbindungsoffi-

rekt angehört, einen militärischen Außenposten leitet, der seit der Entdeckung des *Wurmlochs* nicht nur als wichtiger strategischer Punkt sondern auch der Erforschung eines andren *Quadranten* dient. Damit ist die Station auch keine rein militärische Einrichtung. Außerdem ist *Deep Space Nine* die einzige *Star Trek*-Serie, deren Hauptschauplatz kein bewegliches Schiff ist. Diese Voraussetzungen führen wiederum zu einigen strukturellen Änderungen der Figurenkonstellationen und Geschichten, die mehr Raum für die persönlichen Konflikte unter den Bewohnern einer Raumstation läßt.

Die Bewohnerschaft von *Deep Space Nine* besteht aus einer bunt zusammengewürfelten Mischung der verschiedenen Spezies und Kulturen, in welcher der farbige Stationskommandant (*Sisko*) nicht mehr isoliert im Mittelpunkt steht (vgl. [Abb.](#)). Er ist auch der einzige *Sternenflottencaptain*, der gewissermaßen eine Familie hat; sein Sohn (*Jake*) lebt ebenfalls auf der Station.¹¹ Die übrigen Protagonisten sind: die *Bajoranerin Kira Nerys*¹², der arabischstämmige (!) *Dr. Bashir*, der Ire „Chief“ *O'Brien*¹³ und seine chinesischstämmige Ehefrau *Keiko*, die *Trill*-Frau *Jadzia Dax*¹⁴, der *Formwandler Odo* und erstmalig auch ein *Ferengi*: *Quark*.

Eine erneute Veränderung bietet auch *Voyager*, wobei diese Serie einerseits das größte Novum seit Bestehen des *Star Trek*-Universums darstellt (der Captain ist eine Frau, was bei den konservativen Fans der Serie erst einmal für Entrüstung sorgte), sich aber andererseits wieder stärker an die klassischen Figurenkonstellation der Originalserie anlehnt: dem Captain ist ein Trio zur Seite gestellt, das dem der „Triumvirat“ der *Enterprise-A* entspricht. Der 1. Offizier der *Voyager* ist ein Indianer (*Chakotay*), der Sicherheitschef ein farbiger *Vulkanier* (*Tuvok*) und die Position des Chefingenieurs bekleidet eine *Halbklingonin* (*B'Elanna Torres*). Daneben agieren noch ein weiterer Außerirdischer, den die *Voyager* auf ihrer Irrfahrt durch den *Delta-Quadranten* aufgelesen hat (*Neelix*), ein rebellischer Herzensbrecher (der ehemalige Sträfling und Navigator *Tom Parris*) und – seit der Episode *Scorpion* – auch eine ehemalige *Borg* (*Seven of Nine*). In gewisser Weise ist diese Konstellation der Schiffsbesatzung der *Sternenflotte* diejenige, die das Etikett „politisch korrekt“ am ehesten verdient (vgl. [Abb.](#)).

Die bisher jüngste Serie *Enterprise* spiegelt dagegen in gewisser Weise bereits optisch die ambivalente Produktionsgeschichte wider. Einerseits spielt das **Prequel** in der Vergangenheit der *Star Trek*-Historie, andererseits wurde es „sequentes“ verarbeitet, was bereits formal-symbolisch als Beschreibung eines hauptsächlichen Dilemmas der Gegenwart verstanden werden kann: indem wir uns chronologisch und technologisch weiter in der Zeit fortbewegen, haben wir offenbar die Tendenz, uns soziologisch zurück zu entwickeln.¹⁵ Daneben zeichnet sich das offizielle Pressefoto ([ebd.](#)) durch eine

zier des *Maquis* für die diplomatische Arbeit der *Sternenflotte* geeignet erscheint. *Picard* weigert sich zuerst, mit ihr zu arbeiten, muß dann aber einsehen, daß der Widerstand der *bajoranischen Untergrundbewegung* durchaus Berechtigung hat. (Vgl. *Ensign Ro*)

¹¹ Zwar hat auch *Captain Kirk* einen Sohn, von dessen Existenz er aber erst im Spielfilm *Star Trek II – The Wrath of Khan* erfährt, als dieser bereits erwachsen ist.

¹² Wie im Japanischen ist hier „*Kira*“ der Familienname.

¹³ Der Technische Offizier von *Deep Space Nine* gehörte als Nebenfigur bereits zur Standardcrew der *Enterprise-D*.

¹⁴ *Trills* bestehen in der Regel aus zwei verschiedenen Lebewesen, dem humanoiden Wirt und einem parasitären *Symbiont* (der „Vorname“ bezeichnet den Wirt, der „Nachname“ den Parasit). Beide Wesen verschmelzen derart, daß sie eine untrennbare Einheit bilden. Stirbt der Wirt, sucht sich der *Symbiont* einen neuen Gastkörper (im Falle von *Dax* ist der *Symbiont* zum Start der Serie 328 Jahre alt). Die Erinnerungen des Toten bleiben durch den Parasiten allerdings erhalten, hinzu kommen die des neuen Wirtes. Diese Symbiose war offenbar eine Reaktion auf Umweltkatastrophen, die beiden Spezies das Überleben sicherte. Zu den verschiedenen Aspekten der *Trill*-Gesellschaft vgl. z.B. die DS9-Episoden *Emissary*, *Dax*, *Facets* und *Rejoined*.

¹⁵ Vgl. [Kapitel I.7](#) und [Kapitel II.9](#)

optische Bezugslosigkeit aus, die sich auch gelegentlich in den Episoden widerspiegelt und ebenfalls einem Phänomen unserer Zeit entspricht: die Besatzungsmitglieder sind zwar oberflächlich miteinander befreundet, aber letztendlich fühlt sich jeder nur sich selbst gegenüber verantwortlich, wenn es um die Bewältigung eines Problems geht. Des Weiteren wird uns natürlich wiederum eine inkterkulturelle Besatzung vorgeführt, bestehend aus einem texanischen (!) Ingenieur (*Tucker*), einem britischen Waf-fenexperten (*Reed*), einem farbigen Steuermann (*Mayweather*), einer japanischen „Telekommunikati-onsassistentin“ (*Hoshi*) und zwei Außerirdischen (dem *nebulanischen* Schiffsarzt *Dr. Phlox* und der *Vulkanierin T'Pol*, welche an Bord den Rang eines *Subcommander* bekleidet) unter der Führung des US-amerikanischen *Capt. Archer*. In diesen Figuren und ihren Konstellationen zueinander werden die anderen Serien deutlich zitiert. Manchmal kann man allerdings auch den Eindruck gewinnen, daß sie eher persifliert werden.

Auffallend an dieser Art der Konstellation ist in allen *Star-Trek*-Ablegern die militärische Ordnung, die mangels anderer in dieser Ausführlichkeit dargestellten Institutionen oder Schilderungen des zivi-len Lebens innerhalb der *Föderation*, auch stellvertretend für die Struktur einer ganzen Gesellschaft sprechen muß. Unter Vorbehalt: ich behaupte nicht, die *Föderation* sei ein militärisches System, aber offensichtlich fällt es schwer, sich eine utopische Gesellschaft vorzustellen, die nicht von einem derart streng hierarchischen Ordnungssystem begleitet wird. Bereits PLATONs „Sonnenstaat“ funktionierte vor seinem geistigen Auge nur auf der Basis einer durch und durch disziplinierten Gesellschaft (aller-dings im Hinblick auf etwaige „geistige“ Fertigkeiten); und es fällt auf, daß MOREs „Utopia“ auf einer Insel angesiedelt ist, welche eine etwaige Bedrohung durch Nichtmitglieder im „Club der Seligen“ schon rein geographisch minimierte. Andere Vertreter der utopischen Literatur gingen dabei weit rigoroser vor. So mußte beispielsweise HOBBS Gesellschaft von einer starken Staatsgewalt mit re-pressiven Funktionen geschützt werden, damit nicht ein „Menschen-Wolf“ den anderen zerfleische. Selbst Karl MARX konnte sich die Umsetzung seiner Kommunismus-Idee (als „proletarische Demo-kratie“) nur mittels einer „Diktatur des Proletariats“ vorstellen.¹⁶

In den Anti-Utopien dieses Jahrhunderts werden uns nun fast ausnahmslos repressive Regime präsen-tiert, die allesamt eine Tendenz zum Faschismus aufweisen, aus der Sicht der Zeitläufte die Totalität des Militarismus. Dieses Bild ist auch noch in den meisten Science-fiction-Filmen spürbar. Zwar hat das Militär nicht immer eine derart eindeutige Überwachungsfunktion wie die Milizen in *1984* oder in *Total Recall*, die Ambivalenz einer solchen Institution wird aber in den meisten Filmen deutlich: eine außerhalb aller utopischen Zustände agierende Eliteeinheit mit dem klaren Auftrag, alles zu vernich-ten, was irgendwie die selige Selbstzufriedenheit der Utopier stören könnte. Geradezu makaber wird dieses ohnehin schon groteske Bild vor allem dann, wenn die Insulaner irgendwie eine hermetisch abgeriegelte Herrenrasse präsentieren und/oder die Außerirdischen semitische Züge annehmen.¹⁷

Nun versucht man zwar in *Star Trek* solche Stereotypen grundsätzlich zu vermeiden, und gerade die Tatsache, daß die *Sternenflotte* größtenteils aus Wissenschaftlern und Forschern besteht, deren erklär-tes Ziel es ist, Leben zu schützen, weist darauf hin, daß die Vision RODDENBERRYs nichts mit der-artigen Horrorszenarios zu tun hat. Dennoch bleibt die *Sternenflotte* ein militärisches System, das sich

¹⁶ Vgl. die Ausführungen in [Kapitel I](#)

¹⁷ Gerade hinsichtlich dieser Metapher stellen die *Starship Troopers* ein sehr gefährliches Potential dar, das die Forderung ADORNOs, „daß Auschwitz nicht noch einmal sei“ (in: ders.: *Erziehung zur Mündigkeit*, S.88) zu einer ironischen Fuß-note der Menschheitsgeschichte reduziert. In gewisser Weise ist von diesem Urteil auch *Star Trek* betroffen, das m.E. in der Darstellung der *Ferengis* ein sehr zweifelhaftes Bild des „ewigen Juden“ präsentiert.

im Zweifelsfalle auch entsprechender Mittel bedient, und wenn es sich dabei auch nur um die strikte Einhaltung der Kommandostrukturen handelt.

Diese wesentliche Struktur der in *Star Trek* vorgestellten *Föderationsgesellschaft* bestimmt natürlich wesentlich den Grundtenor ihres Weltbildes, das sich bei näherer Betrachtung – und dies betrifft besonders die von RICHARDS beispielhaft empfohlene *Next Generation*¹⁸ – als ausgesprochen konservativ erweist. Dies zeigt sich insbesondere im Postulat der Familie, deren Wichtigkeit in *Star Trek* immer wieder betont wird und auf die sich die Identität der Protagonisten im wesentlichen stützt. Zum Beispiel erlebt *Picard* zu Beginn des Spielfilms *Star Trek – Generations* einen vollkommenen seelischen Zusammenbruch, als er erfährt, daß die Familie seines Bruders durch einen Unfall ums Leben gekommen ist. Und *Kirk*, der nach fast 80 Episoden regelmäßig mit dem Tod konfrontiert wurde, gerät erst beim Tod seines Sohnes in *Star Trek III* in eine Identitätskrise, die ihn vorübergehend zu einem haßerfüllten Menschen macht, der bereit ist, alles zu tun, um seinen Sohn zu rächen. Auch *Capt. Sisko* von *Deep Space Nine* kommt oft in Versuchung, die Loyalität gegenüber der *Sternenflotte* und seine eigenen erklärten Prinzipien aufzugeben, wenn es die Unversehrtheit seines Sohnes erfordert.

Diese Reaktionen mögen oberflächlich gesehen sehr natürlich und überaus verständlich erscheinen, im Subtext bedeuten sie allerdings noch etwas anderes: die Integration des Individuums in die Gesellschaft durch eine traditionell vorgeschriebene Rolle. *Sisko* – übrigens der einzige der *Sternenflottenkommandanten*, dessen „Familie“ an seinem Arbeitsplatz lebt – ist vor allem deshalb für seinen Sohn verantwortlich, weil seine Frau bei einem Angriff der *Borg* getötet wurde, ihm also in der Fürsorge für seinen Sohn ein gesellschaftliches Rollenverhalten aufgezwungen wurde. *Kirk* weiß bis kurz vor dem Tod seines Sohnes überhaupt nichts von dessen Existenz. Als er seiner in *Star Trek II* gewahr wird, entwickelt er ein spätes Verantwortungsgefühl und offenbar auch ein schlechtes Gewissen, hat ihm doch die Mutter den Sohn verschwiegen, weil *Kirk* für eine Familie immer viel zu beschäftigt schien. In *Star Trek – Generations* gibt er dann auch deutlich seinen Neid gegenüber dem ehemaligen Steuermann der *Enterprise-A* zum Ausdruck, dem trotz der vielen Forschungsreisen „noch die Zeit geblieben ist“, eine Familie zu gründen.

Noch deutlicher wird dieses Rollenschema in der erwähnten *Picard*-Episode in *Star Trek - Generations*. In einem anschließenden Gespräch mit *Councilor Troi* stellt sich heraus, daß ihn am Tode seines Bruders und seines Neffen, dem er sich offenbar sehr verbunden fühlt,¹⁹ am meisten bedrückt, daß er damit von der „Pflicht zur Fortführung der Familientradition“ nicht mehr ausgeschlossen ist. Diese Gewichtung mag etwas merkwürdig erscheinen, entspricht aber genau dem Gesellschaftsbild unserer Tage: Viele junge Leute streben eine Karriere an, wollen „sich selbst finden“, und sind dabei überaus dankbar, wenn ihnen die „Last der Familienplanung“ irgendwie abgenommen wird. Daneben ist es offenbar weit weniger befriedigend, das geistige Erbe an die Nachfahren der Gesellschaft weiterzugeben, es muß schon das „eigene Fleisch und Blut“ sein, das in diesen zum Vorschein kommt und sich symbolisch in der Nennung des Familiennamens ausdrückt.²⁰

¹⁸ In: T. RICHARDS.: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*, S.13ff

¹⁹ Vgl. auch die TNG-Episode *Family*

²⁰ Noch Ende der 1990er Jahre kam es in der Familie eines meiner Freunde zum Eklat, weil der Bräutigam anlässlich seiner Hochzeit den Namen seiner Frau annehmen wollte, was in gewisser Hinsicht die Auslöschung der direkten Erbfolge implizierte – symbolisch ausgedrückt in der Streichung des Namens aus dem Familienregister.

Alle anderen Crew-Mitglieder der *Enterprise-D* folgen einem ähnlichen Muster. Die meisten sind gar nicht so recht an einer Familie interessiert (was nicht heißen soll, daß sie keine partnerschaftlichen Verhältnisse pflegen; die Problematisierung solcher Affären gehört eigentlich zum Repertoire jeder *Star Trek*-Serie). Wenn sie – meist durch widrige Umstände – mit diesem Thema konfrontiert werden, so zeichnen sich sofort entsprechende Probleme ab. *Worf* ist sehr verwirrt über die Existenz seines Sohnes, dem er nicht wirklich ein Vater sein will bzw. dessen Vaterschaft er sich nicht wirklich gewachsen fühlt, weshalb er ihn auch anfangs von seinen Adoptiveltern auf der Erde erziehen läßt (vgl. die TNG-Ep. *Reunion*). *Riker*, der als sexuell aktivstes Crew-Mitglied eine deutliche Abneigung gegen jede Art von Familienbindung bekundet, empfindet seinen durch einen *Transporterunfall* entstandenen „Bruder“ nur als offensichtliche Konkurrenz (vgl. *Second Chances*). Und *Data*, der in *The Offspring* eine „Tochter“ konstruiert hat, wird die Verantwortung wieder abgenommen, als sich herausstellt, daß *Lal* nicht überlebensfähig ist.

Bei allen diesen Beispielen wird vor allem offensichtlich, welche Bedeutung dem Mann in der Gesellschaft zukommt und wie stark die kulturellen Einflüsse der traditionellen Rollenteilung in *Star Trek* immer noch sind. Das zeigt sich gerade in Krisensituationen, in denen diese Traditionen aufzubrechen drohen. Das wohl eindrücklichste Beispiel ist die sehr zeitgemäße Ehe der *O'Briens* in *Deep Space Nine*. Obwohl *Keiko*, die Frau des Chefindingenieurs, eine qualifizierte Ausbildung als Botanikerin hat, folgt sie als gute Ehefrau ihrem Mann auf die Station. Sehr schnell wird klar, daß ihr Selbstverständnis mit der Rolle als Hausfrau und Mutter nicht ausgeschöpft ist. Deshalb kommt es auch immer wieder zu Differenzen zwischen den beiden Eheleuten, die wesentlich von dem Konflikt geschürt werden, wessen Bedürfnisse Vorrang haben. Zwar nimmt *Keiko* in der Folge verschiedene Jobs als Lehrerin auf der Station bzw. in ihrem eigentlichen Beruf auf *Bajor* an, die Situation bleibt aber dennoch bis zum Ende unentschieden und läuft am Ende auf eine für beide sehr unbefriedigend geschilderte Fernbeziehung hinaus (Vgl. die DS9-Ep. *In the Hands of the Prophets*, *Fascination* und *The Assignment*).

Ungeachtet der Spezies wird dagegen die Situation einer Mutter, die ihre Kinder beschützt, in *Star Trek* immer als etwas Positives hingestellt. Zum Beispiel verteidigt das vollständig aus Silizium bestehende Lebewesen in der TOS-Episode *The Devil in the Dark* ihre Kinder gegen die – freilich unbeabsichtigte – Bedrohung durch die Arbeiter einer Bergwerkmine. Eine andere Lebensform bedroht ihrerseits die *Enterprise-D*, um ihr gerade Neugeborenes, *Galaxy's Child*, vor dem unbedachten Zugriff durch die Menschen zu schützen. Auch *Beverly Crusher*, die Ärztin der *Enterprise-D*, versucht immer wieder nach bestem Wissen und Gewissen, ihren Sohn vor Gefahren abzuschirmen.

Wir sehen, daß dem klassischen Familienkonzept in *Star Trek* eine wichtige Rolle beigemessen wird, obwohl in der Serie die Familie oftmals als sehr zerbrechliches soziales Konstrukt präsentiert wird. Beispielsweise kommt kaum eine der Hauptfiguren aus einer intakten Familie.²¹ *Picard* lehnt sich gegen die erklärten Wünsche seines Vater auf, als er in die *Sternenflotte* eintrat, und wird deshalb von ihm verstoßen (vgl. *Tapestry*, TNG). *Rikers* Mutter starb, als er gerade zwei Jahre alt war, worauf er ohne besondere Fürsorge bei seinem Vater aufwuchs, der ihn im Alter von 15 Jahren im Stich ließ und von dem er sich als Erwachsener entfremdet hat (vgl. *The Icarus Factor*, TNG). *Worfs* Eltern kamen beide bei dem *Khitomer*-Massaker (vgl. [Anhang](#)) ums Leben, und er wurde von einem russischen Ehepaar auf der Erde adoptiert (vgl. *Family*, TNG). Außerdem hat er ein äußerst ambivalentes Verhältnis zu seinem Sohn (vgl. *New Ground* und *Firstborn*, TNG). Dr. *Crusher* ist eine allein erziehende

²¹ Über die Familienherkunft der Figuren aus der Originalserie erfährt man relativ wenig, deswegen beziehe ich mich hier hauptsächlich auf die anderen Serienableger.

Witwe, deren Ehegatte wie *Siskos* Frau in einem Krieg der *Föderation* ums Leben kam (vgl. *Encounter at Farpoint*, TNG und *The Emissary*, DS9). *Kira Nerys* mußte zusehen, wie ihr Vater von den *Cardassianern* zu Tode gefoltert wurde (vgl. *Wrongs Darker than Death or Night*, DS9). Sowohl *Chakotay* und *Tom Paris* von der *Voyager* unterliegen zeitlebens dem despotischen Charisma ihrer Väter (vgl. *Initiations*, *Persistence of Visions* und *Waking Moments*, VOY). *Reed* und *Mayweather* stammen dagegen aus Familien, deren positives Verhältnis nur noch Fassade ist (vgl. *Silent Enemy* und *Horizon*, ENT). Hier zeigt sich wiederum, daß die Welt von *Star Trek* nach wie vor voller Probleme ist, die sich nicht immer so einfach lösen lassen. Allerdings führt die Serie auch vor, daß man das Unvermeidliche nicht ändern kann und auf die Dinge konzentrieren sollte, auf die man einen persönlichen und individuellen Einfluß hat.

Star Trek legt darüber hinaus einen großen Wert auf die Beibehaltung des traditionellen Geschlechtersystems. Immer wieder wird diese Prämisse in *Star Trek* deutlich gemacht. So sehr sich die Gesellschaft der Zukunft auf technologischem und geistigem Gebiet verändert haben mag, die klassische Form der sexuellen Fortpflanzung bleibt weiterhin Bestandteil der menschlichen Eigenart. Wann immer die Forscher der *Föderation* auf eine Spezies treffen, die ihre Reproduktion auf anderem Wege bewerkstelligen, wird ihre Gesellschaft als äußerst suspekt dargestellt. Besonders hinsichtlich der *Borg* muß ein alternatives Konzept der Fortpflanzung bedrohlich wirken. Die zumindest in *The Next Generation* dargestellten durchweg männlichen „Drohnen“²² vermitteln ein durchaus berechtigtes Schreckensbild: hier haben die Männer gelernt, sich ohne Frauen fortzupflanzen.

Das Motiv erinnert deutlich an die Horrorgeschichte in *Mary Shelley's Frankenstein*. Auch hier ist es einem Mann gelungen, einen anderen Mann zu erschaffen, ohne daß eine Frau daran beteiligt war, und das Resultat ist ein Monster! Daneben rufen solche Befürchtungen wiederum die Szene des zum *Borg* umfunktionierten *Picard* aus *The Best of Both Worlds* ins Gedächtnis, welches kontrastreicher kaum sein kann: es zeigt, daß man sein Leben als geschlechtlicher Mensch beginnen und als kybernetischer und somit eigentlich geschlechtsloser Organismus beenden kann.

In der TNG-Episode *The Outcast* wird dagegen ein eindeutig androgynes Volk vorgestellt, in dem Geschlechtlichkeit als Verbrechen verfolgt wird. Bürger mit männlichen oder weiblichen Tendenzen werden mittels Gehirnwäsche wieder zu Zwitterwesen umfunktioniert. Das Bedürfnis nach Erhaltung der Geschlechtlichkeit geht soweit, daß *Picard* eine Verletzung der *Obersten Direktive* durch *Riker* duldet, der sich in eine dieser abtrünnig gewordenen Zwitterwesen verliebt hat.

Man kann natürlich diese Bilder auch so interpretieren, daß die androgynen Wesen und ihre Gesellschaften die Furcht der abendländischen Welt vor Homosexualität repräsentieren, wie das BERNARDI in seiner sozialhistorischen Abhandlung *Star Trek and History* zu belegen versucht.²³ Für diese These sprechen insbesondere auch die beiden Episoden *The Host* (TNG) und *Rejoined* (DS9), welche beide eine lesbische Beziehung thematisieren, die nach der *Star-Trek*-Logik mit dem etwas fadenscheinigen Argument beanstandet wird, daß neue *Trill*-Wirte die Beziehungen ihrer Vorgänger abbrechen sollen, um Komplikationen zu vermeiden. Dabei wird nie eindeutig geklärt, warum diese Ent-

²² In Spielfilm *Star Trek – First Contact* und den *Voyager*-Episoden wird diese Maßgabe allerdings relativiert. Spätestens seit dem Auftreten von *Seven of Nine* wird uns auch eine weibliche Drohne präsentiert. Wenn daneben in verschiedenen Episoden eine sog. „Reifungskammer“ gezeigt wird (vgl. z.B. *Q Who*, TNG und *Collective*, VOY), so ist eine eventuelle Schlußfolgerung irreführend, denn die gesellschaftliche Reproduktion dieser Spezies bleibt weitgehend dem kulturellen Assimilationprozeß überlassen.

²³ D.L.BERNARDI: *Star Trek and History*, S.116f.

scheidung nicht den jeweiligen Wirten überlassen werden kann, sondern grundsätzlich eine moralische Verfehlung bedeutet.

Viel wesentlicher erscheint mir jedoch die Tatsache, daß *Star Trek* niemals die Natur des Menschen außer Frage stellt bzw. wie in *The Matrix* den Menschen zum bloßen gesellschaftlichen Funktionsträger reduzieren will. Wie ich bereits darlegt habe,²⁴ beinhaltet eine der Grundprinzipien der Serie, daß die Gesellschaft niemals über das Individuum gestellt werden darf und daß der Mensch trotz aller Technik vor allem Mensch bleibt – eine vielleicht etwas profane Formulierung, aber angesichts der zunehmenden Technisierung der Welt ein durchaus sinnvoller Einwand.

Außerdem ist von jeher in *Star Trek* versucht worden, der Gleichberechtigung zwischen Mann und Frau Rechnung zu tragen. Von Anfang an war es eine der ersten Science-fiction-Serien im Fernsehen, in der Männer und Frauen gleichermaßen und gemeinsam im Weltraum arbeiteten. Während die imposantesten Frauenfiguren in der Originalserie aber noch eher in der *vulkanischen* Gesellschaft zu finden waren,²⁵ finden wir spätestens in *The Next Generation* auch starke Frauen in der Raumschiffbesatzung (z.B. in der Sicherheitschefin der ersten Staffel *Tasha Yar* und der *Ensign Ro*); in mehrerlei Hinsicht begegnen wir aber ebenfalls sehr traditionell angelegten Frauenfiguren (z.B. in der etwas sexistisch anmutenden Darstellung der Figur der *Counselor Troi*²⁶ und der farbigen Barkeeperin *Guinan*, die sich selbst als „Zuhörerin“ in jeder Lebenslage bezeichnet). Andere Frauen in der *Sternenflotte* werden hier oft etwas androgyn oder besonders herrschsüchtig dargestellt, was einen etwas zwielichtigen Einblick in das Selbstverständnis dieser Frauen und ihrer Leumundstellung in der Gesellschaft hinterläßt (z.B. die Admiralin in *The Drumhead* und die Richterin in *The Measure of a Man*).

Eigentlich verkörpert erst *Kira Nerys* von *Deep Space Nine* eine wirklich faszinierende, markige Frauengestalt, die trotz ihrer auch körperbetonten Weiblichkeit eine führende Stellung in der Hierarchie der *Sternenflotte* einnimmt (obwohl sie genau genommen gar nicht dazu gehört; und in der *bajoranischen* Gesellschaft gibt es trotz der interpretierten „Rückständigkeit“ offenbar eine Menge weiblicher Führerfiguren). Hier wäre außerdem noch die *Trill-Frau Jadzia Dax* zu nennen, die als wissenschaftlicher Offizier einige „typisch männliche“ Funktionen auf der Station übernimmt und sich ganz nebenbei den größten „Macho“ der Station (den *Klingonen Worf*) zum Ehegatten auserkoren hat – eine Liaison, die sich in mehrerlei Hinsicht als revolutionär erweist.²⁷ Allerdings hat *Jadzia Dax* mit ihren 7 Leben nicht nur eine größere Erfahrung als die meisten Charaktere von *Star Trek*, sondern auch eine durchaus „zwittrige“ Vergangenheit (vgl. *Facets*).²⁸

Eine wirkliche Änderung in der bis dato deutlich geschlechtsspezifischen Hierarchie der *Sternenflotte*, in der das weibliche Personal meist nur die „zweite Geige“ spielt, findet dagegen erst auf der *Voyager* statt. Bezogen auf die Protagonisten der Serie erleben wir hier erstmalig eine Frau auf dem Kommandosessel eines Raumschiffes der *Föderation*.

²⁴ Vgl. z.B. [Kapitel III.2](#)

²⁵ Vgl. [Kapitel III.4.2](#)

²⁶ Vgl. [Kapitel III.5.5](#)

²⁷ Vgl. [Kapitel IV.4.3](#)

²⁸ Man sollte nicht zuviel in solche zum Zwecke des „Amusement“ erdachten Umgangsformen interpretieren, aber es ist schon merkwürdig, daß *Sisko*, der *Dax* noch als männlichen *Trill* kennt, *Jadzia* beständig als „alten Mann“ anredet.

IV. 2. 2. Die Identifikationsfiguren in *Star Trek*

Ich will nun einige der virtuellen Leitfiguren beispielhaft herausheben, um sie hinsichtlich ihrer möglichen Funktion als Identifikationsmuster zu untersuchen. Da die Auswahl willkürlich und außerdem eine Frage der persönlichen Orientierung ist, eignen sich natürlich auch viele andere Charaktere als Leitfiguren, die sich aus dem Kontext der vorliegenden Analyse erschließen. Meine Auswahl richtet sich fernerhin nach allgemeinen Umfrageergebnissen, wie sie verschiedene Webseiten im Internet anbieten, um die beliebtesten Charaktere des *Star Trek*-Universums zu ermitteln. Ich halte diese Angaben zwar nicht für eine brauchbare quantitative Vorgabe im Sinne wissenschaftlich verifizierbarer Statistiken, sie geben aber dennoch einen gewissen Aufschluß über ein entsprechendes „Stimmungsbarometer“ und die glaubwürdige Leitidentifikation bei den Anhängern der Serie.²⁹

An obligatorischer erster Stelle der Besatzung der *Enterprise-A* steht hier – wie eigentlich nicht anders zu erwarten – der *Vulkanier Mr. Spock*. Keine andere Figur im *Star Trek*-Universum genießt offenbar einen so großen Bekanntheitsgrad; es gibt vermutlich nur wenige, die weder seinen Namen gehört, noch diese komische Handbewegung (die nur zwischen Ring- und Mittelfinger gespreizte, erhobene Handfläche), die erstaunt-ironisch erhobene Augenbraue oder das etwas geschraubte Gebaren im Gedächtnis behalten haben oder sich zumindest an die zurückhaltende Begeisterung dieses einen Wortes „Faszinierend!“ (bzw. engl. „Fascinating!“) erinnern. Während ich mich im Vorfeld meiner Arbeit mit verschiedenen Bekannten über das Thema *Star Trek* austauschte, konnten einige zwar nichts mit den Begriffen *Star Trek* oder *Raumschiff Enterprise* anfangen, sehr wohl aber mit dem Namen *Mr. Spock*.

Das kommt vermutlich daher, daß *Spock* nicht nur der erste Außerirdische war, den das Fernsehpublikum in der 1964 neu geschaffenen Serie auf der Brücke der *Enterprise* zu Gesicht bekam,³⁰ sondern auch noch der erste Außerirdische auf dem Bildschirm überhaupt, der gemeinsam mit menschlichen Astronauten die Galaxis erforschte und noch dazu lange Zeit allein ein ganzes Volk repräsentierte. Erst in der 34. Episode *Amok Time* (also nach über einem Jahr der ersten Sendung) wurden zum ersten Mal die *vulkanische* Heimatwelt und andere *Vulkanier* gezeigt.

Besonders faszinierend an dieser Figur ist natürlich die scheinbar unerschütterliche stoische Gelassenheit und die rationale („logische“) Distanziertheit, mit der *Spock* beinahe jedes Problem, das sich der *Enterprise* stellt, angeht. Wer wünschte sich nicht einen solch kühlen Kopf, um in der Hitze des Gefechts den alltäglichen Verhandlungen des Lebens und seinen akuten Schwierigkeiten zu begegnen. Das Problem beobachten, analysieren, einen Katalog von Möglichkeiten zur Behebung erstellen, eine klare, logische Entscheidung treffen – das ist *Spocks* Devise. Es gibt kein Problem, das nicht irgendwie lösbar wäre; die Frage ist nur, wie man am besten Licht in das Dunkel bringt. Mit dieser Philosophie fasziniert PLATON im wesentlichen seit über 2000 Jahren die Menschheit und läßt die Philosophen vom „Sonnenstaat“ träumen.

Dennoch ist *Spock* eine Figur, die oberflächlich gesehen wenig Raum für emotionale Verbundenheit läßt; *Spock* selbst behauptet ja immer wieder, daß Gefühle für ihn eigentlich nur sentimentale Äußerungen der „unlogischen“ Menschheit darstellen und damit irrelevant sind. Allerdings verbirgt *Spock*

²⁹ Da die gewählten Untersuchungsergebnisse auf das Jahr 1999 zurückgehen, werden entsprechende Leitfiguren der jüngsten Serie *Enterprise* hier nicht berücksichtigt.

³⁰ Wie ich in meinen Ausführungen zur Geschichte des Science-fiction-Films dargelegt habe (vgl. [Kapitel II.3](#)), ist *Spock* sogar der einzige Charakter, der aus dem ersten Pilotfilm *The Cage* für die neue *Enterprise* unter *Capt. Kirk* übernommen wurde.

damit auch eine Schattenseite, die den möglicherweise etwas zu steif empfundenen Charakter gerade sympathisch werden läßt: er selbst **ist** zur Hälfte ein Mensch. Und hier begegnen wir in gewisser Weise auch einem merkwürdigen Dilemma (das *Spock* eigentlich als einen Kandidaten für die „Couch“ eines Psychotherapeuten prädestiniert): er ist nämlich immer bestrebt, diese menschliche Seite unter Verschuß zu halten, sozusagen sein „Es“ zu ignorieren. Zwar wird in der Freundschaft mit *Kirk* immer wieder deutlich, daß er sehr wohl in der Lage ist, Gefühle zu empfinden. Aber in Wirklichkeit sind ihm die (eigenen) menschlichen Emotionen vollkommen suspekt; und indem er diesen Aspekt seiner Persönlichkeit ständig verdrängt, wird die Figur eigentlich auch zu einem etwas zweifelhaften Vorbild.

Dagegen präsentiert der Androide **Data** eine ganz andere Einstellung. Im Gegensatz zu *Spock*, der sich offenbar immer selbst beweisen muß, daß er ein „richtiger“ *Vulkanier* sei³¹, ist es *Datas* erklärtes Bestreben, menschlich zu werden. Die Popularität dieser Figur ist vermutlich nicht zuletzt darauf zurückzuführen, daß sie von ihrem Darsteller Brent Spiner meisterhaft gespielt wird, indem er alle Facetten eines Charakters überzeugend darstellt.³² RICHARDS bemerkt hierzu ganz richtig, daß seine unfreiwillige Komik oft an Buster KEATON erinnert, der zu seiner Zeit ein erfolgreicher Entertainer des Stummfilms gewesen ist.³³

Es mag oberflächlich gesehen überraschen, daß hier eine Maschine zum Idol der Menschheit wird. Bei näherer Betrachtung stellt sich diese Tatsache aber plötzlich ganz anders dar. In *The Measure of a Man* haben wir gesehen, daß die Charakterisierung, *Data* sei „nur eine Maschine“, nicht zutrifft. Vielmehr ist *Data* ein individuelles Wesen mit besonderen Fähigkeiten, aber auch ausgesprochenen Defiziten. Zum Beispiel versteht er das Konzept des Humors nicht, wie in *Star Trek – Generations* gezeigt wird. Und er ist nur zu einem geringen Maße fähig, Gefühle nachzuvollziehen. In der Episode *In Theory* erzählt er seinem „Freund“ *LaForge*, Liebe (bzw. Freundschaft) bedeute für ihn nichts anderes, als sich an einen Menschen „gewöhnt zu haben“. Zwar wird die Behauptung, *Data* kenne kein Gefühl (also auch keinen Stolz, keinen Neid o.ä.), nicht konsequent beibehalten (es gibt etliche Episoden, bei denen *Data* permanent das übliche Vokabular von „ich glaube ...“, „ich fürchte ...“, „ich freue mich ...“ etc. benutzt³⁴), klar wird daraus aber auf jeden Fall, daß *Data* anders ist als die Personen seiner Umgebung³⁵ (was ja in gewisser Weise ebenfalls auf *Spock* zutrifft).

Allerdings ist sein Verhalten manchmal menschlicher als das der anderen. Das wird ihm auch bei mehr als einer Gelegenheit bescheinigt. Besonders eindrucksvoll ist beispielsweise die Szene aus *Deja Q*, in welcher der vom *Kontinuum* zu einem sterblichen Leben verurteilte *Q* seine Achtung gegenüber *Data* mit folgenden Worten ausdrückt:

³¹ Ein vergleichbares Phänomen, das sich mitunter auch in entsprechenden Minderwertigkeitskomplexen äußert, kann bei vielen Nachkommen unterschiedlicher Kulturen beobachtet werden. Symbolisch wurde das in *Star Trek* noch einmal anhand der VOY-Figur *B'Elanna Torres* thematisiert (z.B. in *Faces* und *Lineage*)

³² Er liefert z.B. besonders in *A Fistful of Datas* eine überzeugende Darstellung gleich mehrerer *Holodeck*-Charaktere und interpretiert in *Masks* eine ganze Kultur. Hier zeigt sich wiederholt, daß der richtige Einsatz schauspielerischer Fähigkeiten für eine wirksame Dramaturgie sehr wesentlich ist.

³³ RICHARDS *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*, S.119

³⁴ Diese „propositionalen Repräsentationen“ vermitteln nach SPERBER eigentlich nur vage „repräsentationale Vorstellungen“ und haben somit nichts mit der behaupteten faktisch-logischen Denkweise *Datas* zu tun. *Data* kann nur „wissen“ bzw. „nicht wissen“, aber keinesfalls etwas glauben. (Vgl. Dan SPERBER: *Das Wissen des Ethnologen*, S.86ff)

³⁵ Dies drückt sich bereits in seiner Benennung aus; *Data* ist im eigentlichen Sinne überhaupt kein Name, sondern nur eine linguistische Ableitung von „Datenbank“.

„Es gibt Geschöpfe im Universum, für die wären Sie das Allergrößte, Android. Keine Gefühle, keine Emotionen, kein Schmerz. Und doch bemühen Sie sich um menschliche Qualitäten, obwohl sie auch ohne bestehen können. Aber wenn es für Sie wichtig ist: Sie sind ein besserer Mensch als ich.“

Viel wesentlicher aber ist, daß seine Figur die liebenswürdigste im ganzen *Star Trek*-Universum zu sein scheint und daß er immer bereit ist, etwas Neues zu lernen; unabhängig davon, was es auch sei, nichts scheint und ist ihm zu mühsam, obwohl er durchaus auch manchmal seine Schwierigkeiten hat. Als er beispielsweise in *Star Trek – Generations* das erste Mal den sog. „Emotionschip“ probiert, weil er es leid ist, die menschlichen Grundbegriffe von Gefühl und Humor nicht nachvollziehen zu können, wird er sogleich von Emotionen so überwältigt, daß ihm (und hier im wahrsten Sinne des Wortes) die Sicherungen durchbrennen. Für den Rest des Films fühlt er sich eigentlich als Invalide. Doch er lernt, mit dieser neuen Erfahrung umzugehen, und schließlich gelingt es ihm sogar, seinen Chip in besonderen Gefahrensituationen selbst ein- und auszuschalten. *Picard* hebt nun auch diese Besonderheit *Datas* hervor, wenn er in *Star Trek – First Contact* unumwunden zugibt: „Wissen Sie, Data, manchmal beneide ich Sie.“

Gerade diese Mischung aus einer schier unermesslichen kognitiven Potenz und dem fast naiven Lernerifer, sowie bei genauerer Betrachtung einer gehörigen Portion (wenn auch sehr eigenwilligen) Humor macht vermutlich seine Figur so populär, weil er charakterlich den Traum jedes Menschen verkörpert: „Alles ist möglich!“ ist bei *Data* kein hohles Wort mehr.

Was die beiden Captains der *Enterprise* betrifft, so zeichnen sich beide durch ausgesprochene Kompetenz und Umsicht in ihrem jeweiligen Führungsstil aus, obwohl ein entsprechender Sachverstand bei beiden unterschiedlich ausgeprägt ist. Daß **James Tiberius Kirk** heute eine geringere Popularität genießt als zu Zeiten der Originalserie, hängt möglicherweise mit seinen oft etwas halsbrecherischen Manövern bei der Führung seines Schiffes zusammen. Kein vernünftiger Chef eines renommierten Unternehmens wie der *Sternenflotte* würde ein derart widerspenstiges Verhalten dulden, das *Kirk* in der Regel zeigt. Außerdem blufft er bei vielen seiner Entscheidungen nur, d.h. er hat sich die Konsequenzen für sein Tun nicht ernsthaft überlegt. Er verhält sich in einer ungewissen Situation oft so, als säße er nicht auf dem Chefsessel des Flaggschiffs der *Föderation*, sondern beim Pokerspiel mit seinen Freunden, nimmt bewußt ein hohes Risiko in Kauf und hat ganz offensichtlich Spaß daran.

Manchmal muß sich der Zuschauer ernsthaft fragen, welche Qualifikation *Kirk* überhaupt für seinen Job als Captain aufbringt, wenn er doch häufig so unbedacht das Leben seiner Leute und sein eigenes riskiert. Geradezu fahrlässig ist sein Verhalten vor allem bei Außenmissionen. Kein Kommandeur einer Truppe – und überdies auch kein anderer Captain der *Sternenflotte* – würde sich selbst jedes Mal in die vorderste Front begeben und dabei auch noch die ranghöchsten Offiziere mitnehmen! Allerdings ist es gerade auch diese Mentalität des „Wer nicht wagt, der nicht gewinnt!“, die den Charakter *Kirk* wiederum so sympathisch macht. Der Erfolg gibt seinen Handlungen meistens Recht. Und seine Besatzung vollbringt für ihn sogar fast Unmögliches bzw. übertrifft immer wieder sich selbst (z.B. der Chefingenieur *Scotty*, der immer einen größeren Zeitraum für seine Reparaturen veranschlagt, als er dann eigentlich benötigt). So gesehen erscheint *Kirk* als Prototyp eines charismatischen Anführers, der seine Crew beständig zu Höchstleistungen motiviert.

In der Episode *The Enemy Within* wird einmal durch einen dramaturgischen Trick versucht, die zwei wesentlichen gegensätzlichen Charakterzüge, die sich hinter dem Charakter *Kirks* verbergen, zu trennen. Durch einen *Transporter*unfall (offenbar ein sehr beliebter Aufhänger für derartige Gedanken-spielereien) werden plötzlich zwei *Capt. Kirks* auf die Plattform der *Enterprise* gebeamt: der eine ein

umsichtiger, friedfertiger, aber auch etwas furchtsamer Diplomat; der andere ein aggressiver, herrschsüchtiger und cholischer Tyrann. Voneinander unabhängig stürzen sie die *Enterprise* in ein einziges Chaos; keiner von beiden kann die Führung wirklich aufrechterhalten. Hier wird ganz deutlich: nur ein seelisch ausgewogener *Kirk* mit all seinen Schattenseiten ist in der Lage, seine Rolle in der Gesellschaft einzunehmen.

Jean Luc Picard stellt dagegen einen ganz anderen Typus dar, beweist aber dabei nicht minder seine Führungskompetenz. Er rennt nicht mit wehenden Fahnen in jedes Gefecht, er versucht, in jeder Situation erst einmal zu verhandeln und reflektiert dann genau die möglichen Alternativen. Dabei läßt er sich i.d.R. – und wenn das Problem es zuläßt – von seinen Offizieren ausführlich beraten. Erst dann handelt er sehr entschieden und direkt. Wenn die Richterin in *The Measure of a Man* sagt, daß es ihr Weltbild stabilisiere, solange sie wisse, daß *Picard* noch derselbe arrogante Kerl sei wie eh und je, stimmt das nur zum Teil: *Picard* weiß ganz genau, was er will, in vielen Situationen kann er überlegen handeln, weil er überlegt; in anderen ist er emotional so involviert, daß er sich auch mit entsprechendem Engagement Gehör verschafft – das ist aber nicht dasselbe wie Arroganz, auch wenn sein Verhalten dabei mitunter etwas affektiert wirken mag.

Gerade das ist aber möglicherweise das Erfolgsrezept der Figur des *Capt. Picard*: ein bedächtiger, kluger Kopf in einem Unternehmen, das größte Flexibilität und auch diplomatisches Geschick erfordert, der aber trotzdem voller Leidenschaften sein kann, wenn etwas sein Gefühl für innere Werte, Konsequenz und Gerechtigkeit stört. In gewisser Weise ist die Figur damit die Quintessenz aus den beiden TOS-Charakteren *Kirk* und *Spock*, und zu Recht kann er als Vorbild betrachtet werden. Eine schöne Geschichte bietet in diesem Zusammenhang die TNG-Episode *Disaster*, als *Picard* anlässlich des jährlichen „Captain-Picard-Day“ die Experimente der Kinder auf der *Enterprise* begutachten muß, obwohl er offensichtlich große Schwierigkeiten beim Umgang mit Kindern hat. Während einer Schiffsbesichtigung, die für die Gewinner des Festes organisiert wurde, hat die *Enterprise* Energieprobleme, und *Picard* bleibt mit den Kindern im *Turbolift* stecken. Er erweist sich hier als fähiger Pädagoge, dem es letztendlich nicht nur gelingt, seine unfreiwilligen Mitgefangenen zu trösten und von ihrer wachsenden Furcht zu befreien, sondern auch noch zu einer mustergültigen Befreiungsaktion anleitet, welche die Kinder zum größten Teil mit bestreiten.

Auch die Wissenschaftsoffizierin **Jadzia Dax** von *Deep Space Nine* gehörte 1999 zu den beliebtesten Charakteren des *Star Trek*-Universums – also zu einem Zeitpunkt, da die *Voyager* mit ihren interessanten Frauen-Figuren bereits allgemein von den Anhängern der Serie in der Nachfolge akzeptiert wurde. Das hängt möglicherweise mit ihrem eigentümlichen Auftreten zusammen. Mit dem Körper einer 28jährigen und der Weisheit einer 328jährigen gesegnet, ist sie möglicherweise das Idealbild einer jeden Frau, eigentlich eines jeden Menschen. Wir erleben hier die Personifizierung des Faustischen Traumes nach ewiger Jugend und ewigem Wissen. Hinzu kommt, daß die Figur so angelegt ist, daß sie sich auf jeden möglichen „jugendlichen Leichtsinn“ einläßt (z.B. geht sie in *Blood Oath* mit den ehemaligen *klingonischen* Waffenbrüdern von *Curzon Dax*, ihrem Vorgänger, auf eine äußerst lebensgefährliche und eigentlich auch wenig sinnvolle Rache mission³⁶). Und es gelingt ihr tatsächlich, mit dem völlig gegensätzlichen *Worf* die einzige andauernde Beziehung auf der Station einzugehen, was nicht zuletzt von ihrem umwerfenden Humor begünstigt wird.

³⁶ Es entspricht einem wichtigen Aspekt der Serie, die immer ein geschlossenes Universum zu präsentieren sucht, daß die hier dargestellten *Klingonen* von Figuren aus der Originalserie verkörpert werden – in persona, denn auch die Schauspieler sind dieselben.

Die Figur des *Benjamin Sisko*, in dessen Name bereits seine wesentliche Funktion in der Serie zum Ausdruck kommt,³⁷ gehört mittlerweile ebenfalls zu einer der beliebtesten Figuren im *Star Trek*-Universum. In gewisser Weise bedeutet die Einführung eines solchen Charakters die Rückkehr zur dramaturgischen Figurenkonstellation der Originalserie, die sich ja auch wesentlich um eine „Chef-Rolle“ gruppierte (vgl. *Abb.*). *Sisko* managt die Raumstation *Deep Space Nine* in einem ähnlich resoluten Stil wie seinerzeit *Kirk*. Von vielen Fans wurde die Serie allein schon deshalb als eigentliche „nächste Generation“ begrüßt.³⁸ Allerdings unterscheidet sich der neue *Commander* auch deutlich von beiden seiner Vorgänger. Zu Beginn ein Zweifler, der sich erst in seiner Rolle als Stationschef zu rechtfinden muß, reift er im Laufe der ersten beiden Staffeln, bis er – als symbolische „Taufe“ – in der Episode *Homefront* zum Captain befördert wird.

Die Figur des *Sisko* ist ein weiteres Novum in der *Star Trek*-Geschichte bzw. im Science-fiction-Genre überhaupt, denn das erste Mal tritt hier ein Farbiger als Chef einer Raumstation auf. Sein Auftritt kann man in gewisser Hinsicht als vorbildlich bezeichnen: er sorgt sich um alle Bewohner der Station gleichermaßen, muß die schwierigen Verhandlungen mit den *Cardassianern* und den *Bajoranern* führen, von denen letztere ihn zusätzlich in die Rolle einer religiösen Kultfigur drängen, und trägt daneben als alleinerziehender Vater die Verantwortung für seinen Sohn. Bei einer solchen Anzahl schwieriger Aufgaben kann man eigentlich nur versagen – oder aber an ihnen wachsen. *Sisko* wird im Laufe der Zeit zu einer Ikone der Station, vor der alle ihren Respekt bezeugen. Allerdings wird diese allgemeine besondere Achtung, welche *Sisko* beständig zuteil wird, gegen Ende der Serie offenbar zu einem Problem; der Erfolg scheint ihm deutlich zu Kopf zu steigen. Am Ende der 6. Staffel gibt es eine Reihe von Episoden, welche die Integrität des Charakters *Sisko* hinsichtlich der Philosophie von *Star Trek* m.E. ernsthaft in Zweifel ziehen. Er trifft immer mehr fragwürdige Entscheidungen und präsentiert gelegentlich eine Selbstgefälligkeit, die ihm zu Recht auch vorgeworfen wird – allerdings von einem Feind der *Föderation* (in: *In The Pale Moonlight* und *Blaze of Glory*). Der Figur kommt jedoch zugute, daß *Sisko* seine eigenen Handlungen selbst immer wieder hinterfragt, was ihn allerdings auch übermenschlichen Belastungen aussetzt und fast zum Wahnsinn führt (in: *Images in the Sand*). – Es entspricht der Stärke dieses Charakters, daß er letztendlich aus all diesen komplizierten Situationen wieder herausfindet. Einmal mehr zeigt sich hier die potentielle Vorbildfunktion der Serie, da sie für diese Rolle einen farbigen Afroamerikaner besetzt hat. Man hatte dabei möglicherweise eine realpolitische Person wie Nelson MANDELA im Sinn; dies birgt aber auch die Gefahr einer Überstilisierung.

Interessant an der Figurenkonstellation der *Voyager* ist vor allem, daß erstmals weder der Captain noch ein erster Offizier an erster bzw. zweiter Stelle der Publikumsbewertung stehen. In gewisser Weise ist das ein Novum in der *Star Trek*-Geschichte, deren Popularität sich immer im wesentlichen auf diese Hauptfiguren stützte. Im Falle von *Janeway* bedeutet das sogar in der Gesamtbewertung der Fans eine deutlich negative Tendenz. Nicht ganz so vernichtend fällt dagegen die Bewertung *Chakotays* aus: er liegt zumindest über dem Durchschnitt in der Gesamtbewertung; sein Charakter wurde also von den Fans offensichtlich toleriert. Warum allerdings das Gesamtbild der beiden, und insbesondere der Figur *Janeways*, so negativ ausfällt, darüber kann ich nur spekulieren. Nach eigenen, allerdings kaum repräsentativen Umfragen ist den meisten Anhängern der Serie eine Frau an der Spitze einer *Star-Trek*-Besatzung suspekt. Manche vermissen hier einen Draufgänger wie *Kirk* (was sich mit

³⁷ Der Name *Benjamin* kommt aus dem Hebräischen und bedeutet: Sohn meiner Rechten (der Glücksseite). Als Kurzform *Ben* taucht er außerdem in allen möglichen semitischen Sprachgruppen auf. So beinhaltet *Ben* (=„Sohn des“) *Sisko* bereits eine religiöse Programmatik.

³⁸ Vgl. D. MARINACCIO: *Alles, was ich im Leben brauche, habe ich von Star Trek gelernt*, S.152

dem Ergebnis der Untersuchungen deckt, die *Tom Paris* mit an vorderster Stelle sehen), andere eine stabile Leitfigur wie *Picard* (der 1999 nach *Data* den größten Sympathieträger im *Star Trek*-Universum darstellte).

Bei der weiteren Betrachtung der Popularitätsskala fällt vor allem auf, daß eigentlich zwei Randfiguren der *Voyager*-Hierarchie zu den beliebtesten Sympathieträgern geworden sind: der **holographische Doktor** und *Seven of Nine*, eine ehemalige *Borg*. Beide haben zumindest eine Gemeinsamkeit: sie sind aufgrund ihrer besonderen Herkunft und ihres möglicherweise auch daraus resultierenden Eigensinns die offensichtlichsten Einzelgänger im „Melting-Pot“ der *Voyager*. Im Gegensatz zum „*Holodoc*“ gehört *Seven* allerdings eindeutig einer humnoiden Spezies an – denn auch wenn sie *Borg* war (deshalb auch der merkwürdige Name), stammt sie doch ursprünglich von Menschen ab. Dabei ist sie unbestritten eine der schillerndsten Figuren auf der *Voyager*. Gemessen an ihrem relativ kurzlebigen Auftreten in der Serie (sie wurde erst in der 4. Staffel eingeführt) ist ihr Popularitäts- und Bekanntheitsgrad enorm (in der Gesamtwertung liegt sie weit vor *McCoy* oder *Kirk*). Dafür ist sicherlich auch ihr äußeres, sehr auffallendes Erscheinungsbild verantwortlich (vgl. [Abb.](#)). Extravagant ist allerdings auch ihr gesamtes Auftreten. Sie symbolisiert dabei m.E. nicht nur die Wiedererweckung des Individuums aus dem Tiefschlaf der Drohnengesellschaft, sondern darüber hinaus das neue Selbstbewußtsein der Frau zur Jahrtausendwende, die mit der Hervorhebung ihrer weiblichen Attribute nicht mehr befürchten muß, als „kleines, dummes Blondchen“ hingestellt zu werden. Tatsächlich beweist *Seven* bei zahlreichen Gelegenheiten, daß sie verstandesmäßig den anderen weit überlegen ist. Mit ihrer entwaffnenden Direktheit und der Konzentration auf das Wesentliche stößt sie zwar gelegentlich andere Crew-Mitglieder vor den Kopf,³⁹ aber gerade ihre Auseinandersetzungen mit *Capt. Janeway* zeigen deutlich, daß die gesellschaftliche Stellung selten die soziale Kompetenz ersetzen kann. Und so muß *Janeway* ihren unbequemen Erwidern auch meistens recht geben (z.B. in *Prey*).

Die prägnanteste Charakterisierung des *Holodoc* besteht dagegen darin, daß er in jeder Hinsicht eine völlig neue Lebensform darstellt. Er ist eine „künstliche Intelligenz“, sein körperliches Erscheinungsbild ist nur im „Cyberspace“ real, und er hat im eigentlichen Sinne auch keinen Namen. Damit übernimmt der *Doktor* im wesentlichen die Funktion von *Data* im *Starfleet*-Kollegium. Er ähnelt diesem weiterhin in seinem Wunsch, möglichst menschlich zu wirken, obwohl er als wandelnde Datenbank natürlich auch entsprechende Kompetenzen besitzt. Allerdings entwickelt auch der *Doktor* im Laufe der Serie ein immer ausgeprägteres Persönlichkeitsbild, Eigenständigkeit und Lernfähigkeit (besonders im emotionalen Bereich – dieses Motiv erinnert zudem an *Spocks* Dilemma). Dabei wird aus der ursprünglichen Programmierung *EMH* (Akronym für: „Emergency Medical Holographic Program“) ⁴⁰ ein selbständiges und nützliches, schließlich sogar unentbehrliches Individuum für die *Voyager*-Besatzung. Populär macht ihn m.E. vor allem die Wandlung vom mürrischen, taktlosen Computerprogramm zu einem selbstbewußten, mitfühlenden, humorvollen und einzigartigen Individuum, das sogar zahlreichen Freizeitbeschäftigungen nachgeht.⁴¹ In der Figur einer *holographischen* Software wurden sozusagen die Ambitionen der menschenfeindlichen *Matrix* überwunden.

³⁹ Besonders humorvoll ist jene Szene in *Revulsion*, wenn *Seven* die verschämte Freundlichkeit eines anderen Crew-Mitglieds als sexuellen Annäherungsversuch interpretiert, was dessen Verhalten in Wahrheit ja auch beinhaltet. Als *Seven* ihm daraufhin vorschlägt, gleich zum Wesentlichen – dem Geschlechtsakt – überzugehen, reagiert der Fähnrich natürlich etwas verstört.

⁴⁰ Der Terminus wurde unter der Bezeichnung *MHN* (Akronym für: Medizinisches Holographisches Notfallprogramm) ins Deutsche übertragen.

⁴¹ Vgl. *The Measure of a Man* (TNG), sowie meine Ausführungen zu diesem Thema in [Kapitel III.3.3](#)

IV. 3. Autorität und Motivation – Führungsmanagement in *Star Trek*

"... leadership isn't about polls.
It's about making decisions you think are right and then standing behind those decisions."

Arnold SCHWARZENEGGER, California Gov.¹

Wie bereits erwähnt herrscht auf den Schiffen der *Föderation* eine fast vollendete Harmonie – zumindest im Hinblick auf die jeweiligen Arbeitsprozesse. Das rührt zum einen daher, daß beinahe jedes Mitglied der jeweiligen Crew voller Begeisterung und ohne Entgelt seine ihm zugeteilten Aufgaben mit nahezu mustergültigem Einsatz verrichtet. Diese Arbeitsmoral paßt natürlich in das Konzept einer utopischen Gesellschaft; dies erklärt aber kaum ausreichend, wie sie eigentlich zustandekommt. Zum anderen hat diese Einstellung offenbar viel mit der Führungsqualität der jeweiligen Captains der Raumschiffe zu tun, die mit eben der gleichen Vorbildlichkeit zu Werke gehen und damit die Rahmenbedingungen für die dargestellten Arbeitsprozesse zu einem nicht unerheblichen Anteil mitbestimmen.

Ich beziehe mich dabei auf die derzeitigen Erkenntnisse der Motivations- und Führungspsychologie, wie sie auch in der modernen Betriebswirtschaftslehre zum Einsatz kommen. Im wesentlichen werde ich mich daher auf einige Theorien stützen, wie sie Nils FLAGGE in seiner Diplomarbeit *Motivationsförderung als Aufgabe von Organisationskultur* skizziert hat.² Hinsichtlich der Bezugnahme zu entsprechenden Darstellungen in *Star Trek* werde ich die Untersuchungen von Wess ROBERTS und Bill ROSS zu Rate ziehen.³

Die Struktur der folgenden Überlegungen soll sich wie bisher an der Chronologie der Serien orientieren, derart, in welchem Zeitrahmen sie ausgestrahlt bzw. gedreht worden sind und nicht – wie es eigentlich der *Star Trek*-Logik entsprechen würde – nach dem Zeitrahmen, in dem sie spielen. Das hat vor allem einen wichtigen Grund: wie ich bereits dargelegt habe, hat jede Utopie ihren inhaltlichen Ursprung in den Zeitläuften der Historie und kann auch mehr oder weniger deutlich darauf zurückgeführt werden. Futuristische Elemente sind zwar immer noch ein wichtiges Merkmal des Genres, können aber natürlich kaum als Maßstab der Realität begriffen werden. Zwar haben sich mittlerweile einige Mutmaßungen zu diesem Thema als visionäre Erkenntnisse herausgestellt, andere wurden jedoch von der Gegenwart ad absurdum geführt und stellen sich aus heutiger Sicht als bloße Phantastereien heraus.

In gewisser Hinsicht ist das auch ein Dilemma gerade für die Produzenten von *Star Trek*, die offensichtlich in bis dato 40 Jahren (den ersten Pilotfilm *The Cage* inbegriffen) um eine gewisse Kontinuität und Glaubwürdigkeit der Serie bemüht waren. Aber so läßt sich erklären, daß die soziale Situation auf der *Enterprise* des *Capt. Archer* manchmal fortschrittlicher anmutet als sich das Leben auf den anderen Schiffen, die ja eigentlich viel später die „unbekannten Weiten“ erforschen, darstellt.

¹ Das Zitat stammt aus einer Wahlrede vor den Delegierten der Republikanischen Partei am 1.9.2004. Mit SCHWARZENEGGERs Ernennung zum kalifornischen „Gouverneur“ scheint die Trennung zwischen virtueller und realer Wirklichkeit vollständig aufgehoben.

² Vgl. N. FLAGGE: *Motivationsförderung als Aufgabe von Organisationskultur*. Hamburg 2003

³ Vgl. W. ROBERTS, B. ROSS: *Make It So. Leadership Lessons from Star Trek – The Next Generation*. New York 1995

IV. 3. 1. „Packen wir's an!“ – Pragmatismus und Loyalität

Obwohl die Originalserie in einer fernen Zukunft (dem 23. Jahrhundert) spielt, mag es überraschen, daß die Arbeitsprozesse auf der *Enterprise-A* unter Führung *Capt. Kirks* manchmal etwas antiquiert wirken (und das betrifft bei weitem nicht nur das Mobiliar und die Werkzeuge). Hier erleben wir nur, wie sich kreative Menschen aus der Mitte des 20. Jahrhunderts eine mögliche technologische und soziale Zukunft vorstellten – auf der Grundlage des Wissens und der kollektiven Vorstellungskraft ihrer Zeit.

Wie bereits in den vorangegangenen Kapiteln beschrieben, handelt es sich hierbei um eine – aus damaliger Sicht revolutionär zu nennende – interkulturell zusammengesetzte Crew. Auch das Zusammenwirken der Besatzungsmitglieder als im weitesten Sinne team-orientierte ⁴ Mini-Gesellschaft, die ihre Motivation weit weniger auf die Erfüllung materieller Bedürfnisse denn auf die vage Aussicht auf ideellen Erfolg gründet, folgt der sehr modernen Vorstellung, daß die gemeinschaftliche Arbeit immer mehr wert ist als das Werk eines Einzelnen, insbesondere das einer betrieblichen Führungskraft. Mit anderen Worten: der Captain eines Raumschiffes ist nicht notwendigerweise bedeutsamer als jedes einzelne Mitglied seiner Mannschaft. Auch wenn *Mr. Spock* derjenige ist, welcher immer wieder auf den Umstand hinweist, daß „... das Wohl von Vielen wichtiger ist als das Wohl von Wenigen“ und man dies leicht als *vulkanische* Folklore mißverstehen könnte, kann man darin eine Art Credo der *Star-Trek*-Gesellschaft sehen. Auch die Führungsoffiziere sind niemals von den allgemeinen Prinzipien der (Arbeits-)Gemeinschaft losgelöst – ganz im Gegenteil, sie müssen ihr als Vorbild dienen können, wo nicht, haben sie ihre Autorität bereits verwirkt.

Dergestalt wird der Captain zu einer Art „Manager“ des Raumschiffes sowie der laufenden Unternehmung (der Name des Schiffes kann durchaus in mehrerlei Hinsicht als Programm verstanden werden) und stellt damit den Repräsentanten und Prinzipal der ihm unterstellten Gruppe dar. Das äußert sich vor allem darin, daß er die Verantwortung für alle Handlungen seiner Crew übernimmt, dies allerdings nur im politisch-sozialen Sinne, denn niemand auf der *Enterprise* ist von seiner persönlichen Verpflichtung entbunden.

Darüber hinaus muß kaum ein Mitglied der Mannschaft für seine Arbeit extrinsisch besonders motiviert werden. Da eine irgendwie geartete materielle Entlohnung keine Rolle spielt, kann man davon ausgehen, daß die fundamentalen physiologischen Bedürfnisse weitgehend gedeckt sind. Wer auch immer im 23. Jahrhundert noch mit Geld operiert, hat entweder mit Außerirdischen zu tun, die nicht der *Föderation* angehören oder wird in der Regel als skrupellos bzw. korrupt dargestellt (z.B. in der Figur des *Harry Mudd*). Obwohl *Replikatoren* offenbar noch nicht zur Standardausrüstung auf den Raumschiffen der *Föderation* gehören, sieht man nie jemanden Hunger leiden oder sich mit existentiellen Problemen beschäftigen. Sicherheitsbedürfnisse kann man ebenfalls weitgehend als befriedigt betrachten: Niemand auf der *Enterprise* muß sich um seinen Arbeitsplatz sorgen oder um seine persönliche Sicherheit Gedanken machen; die ärztliche Versorgung durch *Leonard „Bones“⁵ McCoy* und seinem Team ist mustergültig; Gesetzliche Regelungen (*Sternenflottenprotokolle*) oder vergleichbare Ordnungsprinzipien sind ohnehin Grundlage jedweder Aktion auf einem Raumschiff.

⁴ Hierin orientiert sich die Serie vage an Jacob MARSCHAKS *Elements for a Theory of Teams*.

⁵ Der Spitzname, welcher eigentlich auf seinen Berufsstand als Chirurg hinweist, wird in der deutschen Synchronfassung durch „Pille“ ersetzt.

Die Grundmotive der sog. Bedürfnis-Hierarchie-Pyramide nach MASLOV⁶ sind damit eigentlich befriedigt, bleiben nur noch die „höheren“ Motivklassen **Ich-Bedürfnisse** und **Bedürfnisse nach Selbstverwirklichung** – beides Themen, die zum Standardrepertoire der *Star Trek*-Welt gehören. So gesehen manifestiert sich in der *Föderation* ein Gesellschaftsbild, das man fast als „kommunistisch“ bezeichnen könnte und das im besten Sinne: „Jeder nach seinen Fähigkeiten, jeder nach seinen Bedürfnissen, jedem nach seiner Leistung!“⁷

Hier sehen wir im wesentlichen die Ideale (und sozialen Stimmungen) der 1960er Jahre verwirklicht. Den damaligen wissenschaftlichen Erkenntnissen auch in der Psychologie und vor allem den gesellschaftlichen Umwälzungen begegnen wir in veränderter Form in den Geschichten um die *Enterprise* wieder: Chancengleichheit, das **Recht auf Selbstverwirklichung und Autonomie**, sowie ein ausgeprägtes Gefühl für gemeinschaftliche Verantwortung schlagen sich thematisch ebenso nieder, wie die seinerzeit sehr populäre Vorstellung, daß in der Umsetzung innovativer Ideen und mittels pragmatischer Methoden jedes erdenkliche Problem lösbar sei. Die Serie nimmt vieles vorweg, was in der modernen Motivationspsychologie heute selbstverständlich erscheint.⁸

Die Vielfalt der diskutierten Ideen schafft eine Arbeitssituation, die sich nicht lange mit Profanem auseinandersetzen kann und will; immer wieder wird problematisiert, daß Stillstand das Ende jeder Entwicklung bedeutet. Oft ist es *Mr. Spock* (manchmal auch *McCoy*), der die „Rückständigkeit“ vergangener Zeiten (ironischerweise dient dazu meist ein Beispiel aus der Mitte des 20. Jahrhunderts) herbei zitiert. Dies hat vor allem den Grundtenor, daß unsere Gesellschaft und ihre Menschen sich weiterentwickelt und die Krise der Stagnation (gleich welcher Art) überwunden haben. Hinter *Star Trek* steht von Anbeginn das erklärte Motiv, in allen Dingen unermüdlich unbekannte Wege zu beschreiten, bessere bzw. effektivere Arbeitsmethoden auszuprobieren und unermüdlich neue Möglichkeiten zu entdecken (vgl. opening title), mit anderen Worten auch die „unendliche Vielfalt in unendlichen Kombinationen“ zu suchen.

Um Mißverständnisse zu vermeiden: die *Enterprise* ist nicht unbedingt von „Bilderstürmern“ bevölkert, denn manchmal sind es gerade die innovativen (technologischen) Mittel, welche eine Krise herbeiführen bzw. eine Krise statuieren (vgl. *A Taste of Armageddon*), aber allen Crew-Mitgliedern scheint klar und wichtig zu sein, daß bei jeder Mission, und sei sie auch scheinbar gering, ihr ganzes Know-How und ihre Bereitschaft gefordert ist, neue Wege zu gehen und sich dabei einer „Beunruhigung durch das Fremde“ (WALDENFELS) nicht zu verschließen. Das drückt sich durch eine meistens klare Zielvorstellung und den Willen zu ihrer Umsetzung aus; entsprechende Handlungen werden daher bewußt herbeigeführt. Dabei geht es immer auch um persönliche Leistungen in einem situativen Kontext.⁹ Daß durch die Arbeit auf der *Enterprise* eine gewisse Zufriedenheit erreicht wird, steht außer Frage, zumal allein schon die Rekrutierung auf dem Flaggschiff der *Föderation* eine Auszeichnung bedeutet. Eine Rückkoppelung im Sinne der sozialen Anerkennung ist demnach meist gegeben.

Allerdings bleibt die Darstellung der Umsetzung der oben erwähnten „oberen“ Motivklassen im MASLOV'schen Modell merkwürdig unentschlossen oder findet nur unter sehr rigiden Grundvoraussetzungen statt (insbes. auf die höchste Ebene, dem „Bedürfnis nach Selbstverwirklichung“ bezogen).

⁶ Dargestellt in: O. NEUBERGER: *Theorien der Arbeitszufriedenheit*, S.103

⁷ Vgl. H. STEUSSLOV u.a. [Hrsg.]: *Dialektischer und historischer Materialismus*, S.324

⁸ Vgl. H.D. SCHMALT: *Motivationspsychologie*, S.58ff

⁹ Vgl. F.W. NERDINGER: *Motivation und Handeln in Organisationen*, S. 14ff

Erstens gibt es auf der *Enterprise-A* eigentlich keine nennenswerte Entwicklung der Figuren, anhand derer man die Erfüllung der Hierarchie-Bedürfnis-Pyramide festmachen könnte. Das hat natürlich etwas mit dem dramaturgischen Konzept der Serie zu tun, die jede Episode mehr oder weniger für sich allein stehen läßt. Will man die utopische Welt in *Star Trek* ernst nehmen, wird man entsprechende Charakterisierungen durchaus vermissen. Dieser Umstand ändert sich erst mit den Kinofilmen, die erstmals eine psychologische Feinzeichnung der Figuren zuläßt. Und davon profitieren natürlich in erster Linie die Protagonisten aus der Originalserie.

Zweitens begegnen wir auf der *Enterprise* selten wirklichen Außenseitern oder Leuten, die individuelle Ziele abseits der *Sternenflotten*-Konformität verfolgen; wenn doch, handelt es sich zumeist um Kriminelle, psychologisch Labile oder beides. Man kann natürlich einwenden, daß eine militärische Hierarchie, besonders auf einem Raumschiff, wo in prekären Situationen (und davon gibt es viele) jeder sich auf jeden verlassen können muß, kaum Spielraum für allzu nonkonformistisches Verhalten gibt, andererseits nimmt sich ihr Captain oft Freiheiten heraus, für die jedes andere Mitglied seiner Mannschaft zumindest einen Disziplinarverweis bekäme (z.B. stellt sich hier die Frage, ob die zahllosen außerirdischen Liebschaften des Captains nicht schon einen klaren Verstoß gegen die *Oberste Direktive* darstellen). Überhaupt erinnern die Interaktionen auf der *Enterprise* oftmals an Klischee-Situationen aus sog. B-Filmen über eine Elite-Einheit der Marines: der todesmutige Sergeant, der im Zweifelsfalle schon einmal einen direkten Befehl verweigert, wenn er ihm unpassend erscheint,¹⁰ sich heldenhaft für seine Leute aufopfert und dafür die „hübschesten Mädels“ abbekommt. In gewisser Weise wird *Capt. Kirk* damit zu einem lebhaften Anachronismus in einer Welt, die eigentlich etwas ganz anderes propagieren will. Diesen Vorwurf muß sich die Serie auch dann gefallen lassen, wenn man berücksichtigen will, daß in einer Fernsehserie natürlich manchmal die Logik zugunsten dramaturgischer Effekte auf der Strecke bleibt.

Darüber, ob *Kirk* tatsächlich ein so gutes Beispiel einer Führungskraft darstellt, kann man ebenfalls geteilter Meinung sein. Einerseits gelingt es ihm ganz offensichtlich, seine „Mitarbeiter“ entsprechend zu motivieren. Auch wenn die Offiziere der *Sternenflotte* eine derartige Motivation i.d.R. nicht unbedingt benötigen (s.o.), so bleibt doch meistens ein gewisses „Restrisiko“ bei der **Erhaltung** der allgemeinen Arbeitsmotivation. Nach meiner Erfahrung gehen viele Firmenchefs davon aus, daß ein funktionierender Betrieb entsprechende Ermutigungen seiner Mitarbeiter nicht mehr benötigt. Es stellt sich allerdings die Frage, wie der Chefingenieur *Scotty* reagieren würde, wenn seine Fähigkeiten nicht beständig von seinem Captain positiv bestätigt würden – zumindest jedenfalls mit destruktiver Unzufriedenheit (wie z.B. in *Star Trek III* angezeigt).

¹⁰ Die *Sternenflottenprotokolle* legen ein solches Verhalten zumindest nahe (vgl. die *Vierte Direktive* im beigegeführten [Anhang](#)). Dagegen sehen die (realen) US-amerikanischen Militärverordnungen eine derartige Möglichkeit evtl. Befehlsverweigerung in außerordentlichen Situationen i.d.R. nicht vor (im Gegensatz zum sog. „Soldatengesetz“ der BRD, wonach das deutsche Grundgesetz – hier besonders der Artikel 1 über die Erhaltung der Menschenwürde – zu keinem Zeitpunkt außer Kraft gesetzt werden darf). Das erweist sich besonders im Zusammenhang mit den jüngsten Vorfällen in Abu Ghraib (Irak) und Guantánamo Bay (Kuba) als sehr problematisch – dann nämlich, wenn eine militärische Verordnung im offensichtlichen Widerspruch zu den allgemein gültigen Menschenrechten steht. Deshalb erleben wir in verschiedenen US-amerikanischen Filmen immer wieder die Situation, daß ein Soldat auch dann von einem Militärgericht verurteilt wird, wenn er nach zivilen Überzeugungen „richtig“ gehandelt hat, weil derart eigenmächtige Handlungen ganz allgemein die Tendenz haben, die „Truppenmoral“ zu untergraben (oft thematisiert z.B. in der TV-Serie *JAG*). Im zivilen Arbeitsleben sind solche Entscheidungen meistens unproblematischer, weil hier letztlich das Ergebnis der Arbeit zählt.

Andererseits will nicht immer so ganz einleuchten, wie ihm dieser Umstand konkret gelingt. Zwar läßt er meistens seinen Führungsoffizieren Raum für professionelle Einschätzungen der Situation im Rahmen einer Art Konferenz, trifft dann aber seine Entscheidungen sehr autoritär, oftmals nur mit dem lapidaren Hinweis auf seine Intuition, was besonders *Spock* des öfteren in Irritation versetzt. Mit seiner etwas zu saloppen, herablassenden Art macht er sich eigentlich selten die Mühe, Verständnis für seine Untergebenen aufzubringen oder sie ernsthaft an wichtigen Entscheidungen zu beteiligen. Des öfteren begegnen wir ihm auch als absolutistischen Egomane, der letztlich nur die Arbeiten geringerer Verantwortung delegiert und die interessantesten Außenmissionen selbst unternimmt. Dabei zeigt er sich nicht selten als Despot, der nach dem MACHIAVELLI-Prinzip handelt: halte deine Mitarbeiter unter Kontrolle, damit sie nicht aus der Reihe tanzen und das Unternehmen *Enterprise* gefährden können. Außerdem zeigt er sich in vielen Situationen als impulsiver Draufgänger, dessen Entscheidungen für einen Führungsoffizier eindeutig zu emotional ausfallen und dessen waghalsige Manöver mitunter das Schiff und seine Besatzung gefährden. Einige Situationen, in die *Kirk* während der Reise gerät, grenzen dabei an das Faktum der „Belästigung am Arbeitsplatz“. Auch wenn man im Nachhinein meistens eine dramaturgische Rechtfertigung für das Gebaren des Captains findet (in: *The Enemy Within*), das Verhalten *Kirks* ist unzweideutig sexistischer Natur.

Zu seinen Vorzügen zählt hauptsächlich, daß er auch bei eventueller Kritik seine Mitarbeiter selten auf persönlicher Ebene angreift, sondern sich vielmehr auf ein konkretes Fehlverhalten bezieht. Daneben spricht für seine Führungsqualität der nicht unwesentliche Umstand, daß der Erfolg ihm meistens Recht gibt. Außerdem identifiziert er sich derart mit seinem Schiff, daß es ihm niemals einfallen würde, die *Enterprise* samt ihrer Besatzung wissentlich in Gefahr zu bringen, es sei denn, die Situation erzwingt eine derartige Entscheidung.¹¹ Im Zweifelsfalle ist er bereit, sich für jeden seiner Mannschaftskameraden zu opfern, es sei denn, die „Firma“ *Enterprise* selbst ist in Gefahr. Umgekehrt erwartet er von jedem unbedingte Loyalität, die ihm allerdings i.d.R. auch in extremen Situationen zuteil wird (z.B. wenn *Spock* das Gelingen einer Mission mit seinem Leben bezahlt; vgl. *Star Trek II*). Wird ihm diese Loyalität verweigert, ist er plötzlich machtlos, ist allerdings meistens in der Lage, die Situation zu erkennen und ihre Lösung entsprechend zu delegieren (*The Way to Eden*). Was ihn m.E. weiterhin zu einer herausragenden Führungspersönlichkeit macht, ist die Tatsache, daß unter seinem Kommando niemals Langeweile einkehrt. Wir begegnen hier dem nicht gerade alltäglichen Phänomen, daß es einer Führungskraft gelingt, daß alle Mitarbeiter auch sehr viel Spaß an ihrer Arbeit haben.

Trotz aller Kritik muß man also eingestehen, daß er so etwas wie eine natürliche Autorität besitzt. Es gibt eine Reihe von Geschichten in *Star Trek*, in denen jemand sich die Autorität nur anmaßt, der sie einfach nicht hat. In der Episode *A Taste of Armageddon* zeigt sich deutlich, worin die Autorität *Kirks* eigentlich besteht. Während der Botschafter der *Föderation* in einer Krisensituation sinnlose Befehle erteilt, die im wesentlichen nur institutionell begründet werden, besteht bei *Kirk* selten ein Zweifel, wer das Kommando besitzt. Denn im Unterschied zu jenem handelt er pragmatisch und der Situation angemessen (vgl. *Star Trek Generations*). Aus diesem Grunde und weil seine Autorität sich vielmehr über sein Persönlichkeit und weniger über eine gesellschaftliche Rolle definiert, folgt ihm seine Crew auch bedingungslos und vertrauensvoll.

¹¹ In dieser Hinsicht verhält sich *Kirk* streng nach Vorschrift der *Dritten Direktive* (vgl. [Anhang](#)).

IV. 3. 2. „Machen Sie es so!“ – Vertrauen und Diplomatie

Im wesentlichen treffen die oben dargestellten Charakterisierungen auch auf den zweiten Ableger der Serie zu, die 1987 erstmals über den Äther ausgestrahlte *Star Trek – The Next Generation*. Um die „nächste Generation“ geht es hier allerdings in mehrerlei Hinsicht. Die *Föderation* hat sich in den dazwischen liegenden einhundert Jahren entscheidend geändert: sie ist größer geworden, und die Kontakte zu den unerschiedlichsten Spezies haben sich vervielfacht. Damit ist das Einsatzgebiet der *Enterprise-D* unter dem Kommando von *Capt. Picard* ebenfalls größer geworden – man könnte fast sagen, verschiedene interstellare Firmen haben hier fusioniert.¹²

Wenn ich sage, „im wesentlichen“, so trifft das auf die allgemeine Arbeitssituation auf der *Enterprise-D* zu; dennoch gibt es signifikante Unterschiede, die hier wie dort der Zeit entsprechen, in der die Serie gedreht wurde. Eine Änderung fällt sofort ins Auge: Es gibt viel mehr Frauen in Führungspositionen, deren Aufgaben deutlicher ihrem Wesen (und weniger ihrem Geschlecht) entsprechen. Gleich zu Beginn des Pilotfilms werden uns drei starke Frauen präsentiert, von denen zumindest zwei keine klassischen Frauenberufe ausüben: die Sicherheitschefin (!) *Tasha Yar* und die Bordärztin *Beverly Crusher*; die dritte, *Councillor Deana Troi*, hat zwar eine etwas ambivalente soziale Funktion (besonders im Hinblick auf ihre, nicht nur für ihre Stellung unangemessene Bekleidung¹³), ihr Charakter läßt aber während der Serie keinen Zweifel daran, daß sie ihre Arbeit mit fachlicher Kompetenz und Zufriedenheit (über)erfüllt. Als sie unter der Führung ihres ehemaligen Liebhabers und ersten Offiziers *Riker* (der wie bereits erwähnt, oft die Rolle *Kirks* als „jugendlicher Held“ übernimmt) ihre *Commander*-Prüfung ablegt, so tut sie das aus ähnlichen Motiven wie alle auf der *Enterprise*: um sich selbst beständig zu verbessern (vgl. *Thine Own Self*). Allerdings wird in ihrer Rolle noch ein anderer Gesichtspunkt angesprochen: das in den 1980er Jahren eingeführte Konzept eines Supervisors, der nicht nur die psychologischen Belange der Mitarbeiter betreuen, sondern auch für reibungslosere Abläufe der Arbeitsvorgänge garantieren soll.

Ein weiterer Punkt sind Ausmaß und Größe der Freizeiträume. Waren Einzelquartiere in der Originalserie allenfalls den Führungsoffizieren vorbehalten, so hat offenbar fast jedes Mitglied der Crew auf der *Enterprise-D* einen eigenen, mehr oder weniger großzügigen Wohnbereich. Auch das Freizeitangebot auf der *Enterprise-D* ist vielfältiger und bekommt mit der Einführung der sog. *Holodecks* zusätzliche Anreize, auf diesem Schiff zu dienen. Dabei ist ein *holographischer Emmitter* nicht einfach nur eine Erweiterung von TV-Gerät oder Kinosaal. Neben der Erholung und Entspannung können hier verschiedene Strategie-Szenarien oder wissenschaftliche Versuche relativ gefahrlos durchexerziert werden (gefahrlos deshalb, weil die Sicherheitsvorrichtungen ernsthafte Verletzungen unterbinden können), eine beliebige Landschaft mit dazugehörigen Personen kann täuschend echt simuliert und damit Erfahrungen beinahe „live“ erlebt werden. Ebenso können hier an realitätsnahen Beispielen Schulungen durchgeführt werden etc. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Die Handhabung der Einrichtung scheint so leicht zu sein, daß selbst Kinder hier ihre eigenen Lernprogramme entwerfen

¹² Die Analogie erscheint mir schon deshalb in diesem Zusammenhang angebracht, da die Zahl der Mitgliedsplaneten mittlerweile auf immerhin 150 angestiegen ist (die genaue Anzahl der Mitglieder wird in der Originalserie nicht eindeutig festgelegt; man kann allerdings davon ausgehen, daß es bedeutend weniger sind) – eine gewaltige Anzahl, die nicht nur in verwaltungstechnischer Hinsicht problematisch sein dürfte. Hinzu kommen zahlreiche Bündnispartner, unter anderem mittlerweile die *Klingonen*. – In der Organisation der *Föderation* wird damit bereits ein Konzept vorgestellt, das der heute oft diskutierten Idee wirtschaftspolitischer „Globalisierung“ entspricht – hier in einem eindeutig positiven Kontext verstanden.

¹³ Vgl. die Ausführungen zu dem von mir so genannten „Troi-Faktor“ in [Kapitel III.5.5](#))

können. Dennoch ersetzt das *Holodeck* nicht die reale Welt. Vermutete Suchterscheinungen oder Probleme ähnlicher Art sind selten ein Thema.

Zu den wenigen Ausnahmen in dieser Hinsicht gehört die Figur des Lt. *Barclay*, der aufgrund seiner zahlreichen psychischen Defekte (Stottern, Kontakt- und Konfliktscheue, Minderwertigkeitskomplexe, Hypochondrie etc.) ein echtes „Sorgenkind“ in *The Next Generation* darstellt. Allerdings entspricht es dem Optimismus der Serie, die immer wieder zeigt, daß jeder für die Gesellschaft von Nutzen ist und selbst die größten Persönlichkeitsprobleme lösbar sind, daß er neben seinen offensichtlichen Schwierigkeiten ein großes Potential mitbringt, das der *Enterprise* in verschiedenen Situationen entscheidend weiterhilft. Er ist derjenige mit der größten Phantasie (vgl. *The Nth Degree*). Daher gelingt es ihm auch unter der Führung *Picards* und den übrigen Offizieren alterierende originelle Problemlösungsstrategien zu offerieren, welche sonst niemand auf der *Enterprise* parat hat. Und es zeichnet nicht zuletzt seine persönliche Entwicklung aus, daß ausgerechnet dieser psychopathische Einzelgänger maßgeblich an der „familiären Heimführung“ der *Voyager* beteiligt ist (vgl. *Pathfinder*, *Life Line* und *Endgame*, VOY).

Daneben begegnen wir auf der *Enterprise-D* einem weiteren Phänomen, das einerseits ein anderes Maß an Verantwortung erfordert, andererseits auch möglicherweise die Arbeitsmotivation der Crew-Mitglieder steigert. Obwohl die Führungsoffiziere offenbar ihre Schwierigkeiten mit der Familienplanung haben,¹⁴ betrifft das nicht unbedingt die unteren Dienstgrade. Hier scheint es eine Reihe intakter Familien zu geben, etliche Kinder eingeschlossen. Diese Darstellung ist relativ neu im *Star-Trek*-Universum, denn unter *Capt. Kirk* wurden allenfalls Kinder von einem Ort zum anderen befördert; allerdings hatten sie nie einen festen Wohnsitz auf dem Schiff. Diese Neuerung scheint mir ebenfalls von den Erkenntnissen der 1980er beeinflusst, die bei Überlegungen hinsichtlich der Arbeitsmoral weit stärker das Umfeld eines Mitarbeiters mit einbezog, als dies in den 1960ern der Fall war. Und sie ist natürlich Ausdruck einer Renaissance der Familientradition, wie sie besonders unter der Reagan-Ära forciert wurde. Allerdings ergeben sich hier auch zahlreiche Möglichkeiten differenzierter Betrachtung. Einerseits ist die Galaxis natürlich ein hoch interessanter Ort für ein jugendliches Publikum, fördert andererseits jedoch auch ihre Heimatlosigkeit und ein entsprechendes Nomadenleben.¹⁵

An spannenden Ereignissen haben die Reisen der *Enterprise* natürlich einiges zu bieten. Obwohl man davon ausgehen kann, daß auch monotone Arbeiten erledigt werden müssen – wie etwa die Wartung der Anlagen oder das Schreiben der unvermeidlichen Berichte für die *Sternenflotte* – so gibt es hier genügend Abwechslung durch veränderte Arbeitssituationen (sog. „Job-Enlargement“ bzw. „Job-Enrichment“), die das Leben auf der *Enterprise* kaum langweilig machen dürften. Außerdem hat jedes Crew-Mitglied prinzipiell die Möglichkeit, sich für eine andere Tätigkeit zu qualifizieren („Job-Rotation“), wenn er oder sie mit den bisherigen Anforderungen unzufrieden ist. So kann sich beispielsweise *Counselor Troi* in einer Zusatzausbildung zum *Commander* weiterbilden, einen Dienst-

¹⁴ Vgl. [Kapitel IV.2.1](#)

¹⁵ Auf diese Problematik wird auch manchmal hingewiesen, allerdings meistens nur am Rande. Wirklich hinterfragt werden damit möglicherweise verbundene Probleme jedoch erst in *Enterprise* hinsichtlich der Figur *Mayweather*, von dem erzählt wird, daß er auf einem Raumschiffwrackler aufgewachsen sei (vgl. die ENT-Episoden *Broken Bow*, *Fortunate Son* und *Horizon*).

grad, der sie dafür qualifiziert, als ranghöchster Offizier das Kommando auf der Brücke zu übernehmen (in: *Thine Own Self*¹⁶).

Eine wirkliche Änderung hin zu einer mehr glaubhaften Arbeitsstruktur liefert jedoch der Captain der neuen *Enterprise*. Die Figur des *Jean Luc Picard* ist nicht nur gänzlich anders angelegt als der Charakter von *Kirk*, er wird zudem noch als Europäer dargestellt, insbesondere als Vertreter der Nation, die als erste die heute noch gültigen demokratischen Grundsätze der Freiheit, Gleichheit und Brüderlichkeit in ihre Verfassung aufgenommen hat und damit als Inbegriff von (abendländischer) Kultur und Zivilisation gelten kann. Dieser Vorstellung wird die Figur auch voll und ganz gerecht: er wird uns als feingeistiger, respektvoller Mensch präsentiert, dessen Interesse neben der Raumfahrt auch der Archäologie, der Literatur und der klassischen Musik gilt (vgl. z.B. *The Chase*, *Masks*, *Contagion*, *Darmok* und *The Inner Light*). Seine intellektuelle Bildung zeichnet sich nicht nur dadurch aus, daß er die meisten repräsentativen Werke der Weltliteratur kennt, sondern ganz offensichtlich auch gelesen hat (vgl. z.B. *Menage a Troi*, *The Defector*, *Time's Arrow*, *Star Trek VII* und *Star Trek VIII*).

Mit ihm erleben wir auch eine weitreichende Veränderung in der Kommandostruktur. *Picard* handelt selten unüberlegt; seine Offiziere lädt er regelmäßig zu einem ausführlichen „Briefing“¹⁷, anlässlich dessen jeder die Chance bekommt, seine Anliegen und Einschätzungen vorzutragen. *Picard* zeichnet sich hier als vorbildlicher „Chef“ aus, der nicht nur allen Argumenten gegenüber aufgeschlossen ist und ihnen aufmerksam folgt, sondern sich auch im Zweifel von überzeugenderen Argumenten seiner Berater – so kann man das Verhältnis zu seinen Untergebenen am besten beschreiben – leiten läßt. Natürlich haben wir es hier immer noch mit einer paramilitärischen Struktur zu tun, die Entscheidungen des Captains und die daraus resultierenden Handlungen sind jedoch zumeist eher von Vertrauen und Vernunft bestimmt als von den hierarchischen Vorgaben der Kommandoebene. Wie bereits in den vorangegangenen Kapiteln beschrieben, entspricht die *Enterprise* des *Capt. Picard* am ehesten der Vorstellung einer Zukunft, in der gesellschaftliche Ideale vor individuellen Ambitionen gehandelt werden (vgl. *The Neutral Zone*).

Wess ROBERTS weist in seiner Darstellung der *Leadership Lessons from Star Trek* darauf hin, daß die zweite Serie mit dem Titel *Star Trek* womöglich die beste Unterweisung darüber sei, was die Führungsqualitäten einer „natürlichen Autorität“ in der heutigen Zeit bedeuten:

„... how rich STAR TREK: THE NEXT GENERATION is in illustrating the timeless leadership qualities that are as indispensable for those who lead today as they will be for those who lead tomorrow. I am now convinced that viewing the episodes from this series can also teach us valuable lessons about respect for life and acceptance of people without regard to race, gender, or culture. In viewing these episodes, one can also learn a great deal about the value of others' view and opinions, and that the unknown is not to be feared, but understood. Moreover, in our day of tumult and intolerance, it is altogether refreshing to view leaders possessing those qualities that give us hope for a better future. [...] Those readers who are familiar with the character, Captain Picard, already know him to be the leader that

¹⁶ In dieser Episode wird auch einer der wichtigsten Prüfungen für einen „Brückensoffizier“ thematisiert: der sog. *Kobayashi Maru Test*. Der Test ist so angelegt, daß er nicht zu gewinnen ist. Es soll nur das Verhalten des Prüflings in einer ausweglosen Situation beurteilt werden, wie sie sich für Führungspersonal auch in der Realität des öfteren stellen kann. In der virtuellen Welt von *Star Trek* beinhaltet der Test außerdem, ein Besatzungsmitglied zu opfern, um das Schiff zu retten. Von *Kirk* wird erzählt, daß er als einziger den Test bestanden habe, allerdings nur weil er die Ausgangssituation manipuliert hätte. Er bekam dafür zwar eine Auszeichnung für besonders originelles Verhalten, hat aber den Test im eigentlichen Sinn nicht bestanden (vgl. *Star Trek II*).

¹⁷ Gemeint sind hier die Einsatzbesprechungen auf der *Enterprise*.

we all wish we worked for, whose leadership gives us confidence and comfort in meeting the challenges we face each and every day, and the type of leader that we should strive to become.“¹⁸

Wie die Figur des *Capt. Picard* als kompetenter Reiseführer einer Mission durch die entfernten Weiten der Galaxis auftritt, kann er also durchaus als Metapher für einen mustergültigen Vorgesetzten dienen, dem kein Auftrag zu gering ist, wenn er dem Lernprozeß und der Weiterentwicklung dient, und kein Anliegen seitens seiner Untergebenen zu banal, wenn es das Arbeitsklima der Firma *Enterprise* verbessern hilft. Rufen wir uns ins Bewußtsein: hier leben und arbeiten Menschen nach dem Motto: „... sich selbst zu verbessern und den Rest der Menschheit.“ Dabei muß der Auftrag immer auch ethische Gesichtspunkte mit einbeziehen. *Picard* ist schon deshalb ein Muster an Führung, weil er als traditionsbewußter Mensch mit historischer Bildung die Konsequenzen seines Handelns niemals aus den Augen verliert. Insofern beinhaltet *Star Trek* auch immer wieder eine Kritik an den Wegen und Zielen der Wissenschaft. Allerdings kann, was in diesem Zusammenhang immer wieder hinterfragt wird, ebenso für alle Bereiche des menschlichen Lebens gelten – insbesondere für Arbeitsaufgaben, deren Mittel oder Folgen moralisch eventuell nicht mehr zu vertreten sind (vgl. *Contagion*).

Am Anfang einer jeden Episode steht immer ein bestimmter Auftrag. Der Captain hört sich die Vorschläge an und entscheidet dann aufgrund sorgfältiger Analysen, was zu tun ist. Wenn es sich dabei um mehrere divergierende Missionen handelt, entscheidet er nach der Dringlichkeit und erst in zweiter Linie nach dem Interessantheitsgrad der Aufgabe. Wenn die Arbeitsteilung erfolgt ist, läßt *Picard* seinen Mitarbeitern weitgehend freie Hand. Es bleibt also immer genügend Raum für Eigeninitiative. Bei Außenmissionen werden Mitarbeiter nicht unbedingt nach ihrem Rang, sondern vielmehr nach ihren erforderlichen Fähigkeiten ausgesucht, wobei sich die Teilnehmer nicht selten freiwillig melden.

Auffallend ist außerdem, daß *Picard* weit weniger an solchen Außenmissionen teilnimmt als sein Vorgänger *Kirk* und sich in einem solchen Fall geduldig die Einwände seines Ersten Offiziers anhört. (vgl. *Contagion*). Natürlich unterbindet er Diskussionen in Krisensituationen, in denen die weiteren Überlegungen ins Leere laufen müssen; und wie jeder gute Einsatzleiter macht er mitunter seine hierarchische Position geltend (indem er ein sog. „Machtwort“ spricht), wenn die „Angestellten“ zu übereifrig agieren und damit möglicherweise eine gefährliche Situation forcieren. Allerdings – und auch dies ist ein Beispiel vorbildlicher Führung – kommt er selten in eine Situation, in der er seiner Autorität Gewicht verleihen muß; es herrscht eigentlich nie Zweifel daran, daß er sie besitzt. Dabei setzt er auch ein hohes Maß an Vertrauen in die Fähigkeiten seiner Mitarbeiter und versucht, sie nicht ständig zu korrigieren; das heißt, er läßt jedes Crew-Mitglied sowohl an der Durchführung der Arbeit als auch am Erfolg partizipieren – eine wesentliche Motivationskomponente in jedem Arbeitsprozeß, die offenbar die meiste Aussicht auf Erfolg hat.¹⁹

Deswegen hat es der Chefindgenieur *Geordi La Forge* auch nicht nötig, wie *Scotty* von der *Enterprise-A* mit dem Zeitrahmen zu kokettieren, den er für eine Arbeit benötigt, weil sein Captain weiß, daß er alles mögliche tut, um sein Bestes zu geben. In der Episode *Relics* werden die Arbeitspraktiken beider Ingenieure gegenübergestellt, als der im Ruhestand befindliche *Scotty* durch einen Transporterunfall (ein sehr beliebtes Thema in *Star Trek* – das darüber hinaus immer auch das Unbehagen gegenüber neuen Entwicklungen ausdrückt) in den Zeitrahmen der *Enterprise-D* gerät. Natürlich versucht der alte Bastler, der für beinahe jede ausweglose Situation einen Ausweg findet, sich in die Arbeitsprozesse

¹⁸ W. ROBERTS, B. ROSS: *Leadership Lessons from Star Trek – The Next Generation*, S.Xf.

¹⁹ Vgl. dazu: F.W. NERDINGER: *Motivation und Handeln in Organisationen*, S.68f

seines Kollegen einzumischen; und natürlich gibt es aufgrund der unterschiedlichen Arbeitsweise auch entsprechende Unstimmigkeiten. Als jedoch beide durch Zufall plötzlich auf sich allein gestellt sind, zeigt sich, daß die Zusammenarbeit durchaus produktiv sein kann, weil jeder seine Stärken gerade dort besitzt, wo der andere hilflos ist.

Die Episode ist darüber hinaus gerade im Hinblick auf den derzeit oft diskutierten Generationskonflikt sehr interessant, weil sie zeigt, daß niemand, sei es aufgrund des Alters oder irgendeines Gebrechens, nutzlos sein muß. In der Episode *Loud as a Whisper* ist es beispielsweise ein taubstummer Botschafter, der durch ausgezeichnete diplomatische Fähigkeiten das Schicksal einer ganzen Spezies retten kann. Wie jede universale Utopie beschäftigt sich *Star Trek* immer wieder mit möglichen Außenseitern der Gesellschaft und versucht, sie nach der Devise zu integrieren: Wer sich in die Gesellschaft einbringt, muß nicht befürchten, ausgeschlossen zu werden. Ganz im Gegenteil erfahren wir wiederholt, daß jeder seinen Platz für sich nicht nur beanspruchen, sondern auch ausfüllen kann, und so die Gesellschaft um möglicherweise interessante individuelle Aspekte erweitert und bereichert. Indem die leitenden Offiziere der *Enterprise-D* und insbesondere ihr kommandierender Captain solche sozialen Entwicklungen immer wieder aktiv unterstützen, werden Kategorien wie die Förderung sozialer Kompetenz, der Selbstverantwortung und Wertschätzung jedes einzelnen Crew-Mitglieds immer wieder positiv herausgestellt und in den Kontext motivationspsychologischer Prozesse gesetzt.

IV. 3. 3. „Dies ist keine Diskussionsrunde!“ – Krisenmanagement in Zeiten des Krieges

Obwohl die dritte Serie mit dem Titel *Deep Space Nine* in dem gleichen virtuellen Zeitrahmen spielt wie *Star Trek – The Next Generation* (immerhin ist es auch *Capt. Picard*, der dem neuen *Commander Sisko* das Kommando über die Raumstation übergibt) und nur wenige Jahre nach dieser gedreht wurde, unterscheidet sie sich möglicherweise viel deutlicher von dieser als die Originalserie. Wie ich bereits erwähnt habe, halte ich die Serie in vielerlei Hinsicht für problematisch, manchmal enthält sie m.E. sogar sehr zweifelhafte Subbotschaften, wie ich im folgenden weiter ausführen will. Dabei betrifft diese Einschätzung beileibe nicht nur das *Star-Trek*-Universum. Viele Filme der letzten 10 Jahre sind voll von fehlerhaften oder fragwürdigen Metaphern, die möglicherweise vor allem eines versinnbildlichen: daß die soziale Welt seit den 1990er Jahren in einem Rückschritt begriffen ist.²⁰

Trotz der geringen Zeitdifferenz hat das sicherlich etwas mit der Stimmung der Zeitläufe zu tun, die in den 1990er Jahren des vergangenen Jahrhunderts aufkeimte und bis heute noch andauert. Während die 1980er weitgehend unter dem Zeichen der Entspannung und der Völkerverständigung standen, brachten die wachsenden Konflikte im Nahen Osten die Produzenten von *Star Trek* möglicherweise dazu, sich mit diesem Phänomen auseinanderzusetzen. Leider muß man aus heutiger Sicht allerdings sagen, daß die Darstellung dieser Thematik alles andere als adäquat umgesetzt wurde, weil sich die Handlungsstränge der am Anfang durchaus vielversprechenden Serie immer mehr in Bildern des Krieges und des Revanchismus bis hin zu neokonservativen Tendenzen faschistoider Prägung verlaufen. Vieles von dem, was wir hier zu Gesicht bekommen, ähnelt zu sehr der Politik beider Bush-Ären, als daß wir wie gewohnt Antworten auf (interstellare) Konflikte dargeboten bekommen.

Man muß allerdings der Serie zugute halten, daß sie einen viel komplexeren Rahmen bietet als ihre Vorgängerin. Zuerst einmal ist eine Raumstation kein Raumschiff. Auf ihr kann niemals eine relativ

²⁰ Vgl. meine Ausführungen in [Kapitel I.7](#) und [Kapitel II.6ff](#)

beschauliche Gruppenharmonie aufkommen, wie sie auf beiden Schiffen mit dem Namen *Enterprise* mehr oder weniger Usus ist. Schließlich haben wir es hier permanent mit wesentlich mehr Vertretern unterschiedlicher Kulturen zu tun, von denen nur ein kleiner Teil überhaupt der *Föderation* angehört. Insofern sind die Voraussetzungen auf der Station *DS9* möglicherweise weit naheliegender für unsere Realität.

Interessanterweise war die Serie in den ersten drei Staffeln gar nicht so erfolgreich wie *The Next Generation*, obwohl hier noch am deutlichsten die Bilder der Toleranz, des Verständnisses und Respekts propagiert wurden – ganz unabhängig davon, daß hier m.E. durchaus interessante (und verglichen mit den folgenden auch bessere) Geschichten erzählt werden. Das änderte sich schlagartig, als der Kurs der Serie hin zu einem Special-Effects-Spektakel tendierte, wie es mittlerweile im Genre üblich ist, und der Krieg mit dem *Dominion* den Hauptstrang des Plots darstellte. Das ist sicherlich nicht weiter überraschend, wenn man beispielsweise den Erfolg der beiden *Matrix*-Fortsetzungen betrachtet, die sich ähnlicher Ausdrucksmittel bedienen: Bilder des Kampfes gegen einen übermächtigen Gegner. Nur leider entfernt sich *DS9* mit diesen Mitteln nicht nur vom bisherigen Grundtenor (der Mission des Friedens), sondern läuft damit Gefahr, die gängigen Klischees zu bedienen, die den Umgang mit dem Fremden nun einmal bedrohen. Stellte die Gewalt bisher nur das allerletzte Mittel der Konfliktbereinigung dar (wie die Zerschlagung des sog. „gordischen Knotens“ durch Alexander den Großen²¹), so erfährt sie nun eine epische Breite, die dem Thema einfach nicht mehr gerecht wird.²² Zwar präsentiert auch diese Serie weiterhin interessante Geschichten, die durchaus eine vergleichbare Qualität mit ihren Vorgängern aufweisen, die Rahmenhandlung wird jedoch gegen Ende zunehmend fragwürdiger.²³

Diese Situation schlägt sich natürlich auch auf die Arbeitsprozesse auf der Raumstation nieder. Es war sicherlich kein dramaturgisch schlechter Einfall, daß der neue *Commander* ungewollt vom nächstliegenden Planeten als Religionsfigur stilisiert wird. Schließlich ist eine solche Situation durchaus denkbar, wie das Beispiel Haile Selassie I. anlässlich eines Staatsbesuch in Jamaika in den 1960er Jahren zeigt.²⁴ Diese Stigmatisierung hat allerdings nicht unwesentliche Folgen auch im Hinblick auf die Führung der Station, auf der etliche Vertreter des betroffenen Volkes Dienst tun. Deren Arbeitsmotivation ist dementsprechend auch überaus zwiespältig. Einerseits ist die Station eine ihrer strategischen Außenposten, der überdies von einem Vertreter der *Sternenflotte* kommandiert wird, andererseits müssen sie ihm folgen, weil er einen ihrer religiösen Führer darstellt. Plötzlich wird ein Thema in der Serie in

²¹ Der Ausdruck bezeichnet kunstvoll verknotete Stricke, die angeblich am Streitwagen des Königs Gordios von Phrygien durch die Götter befestigt waren. Sie sollten die Deichsel des Zeus geweihten Wagens untrennbar mit dem Zugjoch verbinden. Der Legende nach prophezeite ein Orakel, nur derjenige, der diesen Knoten löse, könne die Herrschaft über Asien erringen. Viele kluge und starke Männer versuchten sich an dieser Aufgabe, aber keinem gelang es. Im Frühjahr 334/333 v. Chr. soll Alexander der Große diesen Knoten einfach mit seinem Schwert durchschlagen und damit seinen darauffolgenden Siegeszug durch Asien eingeläutet haben. – Heute meint die Redewendung von der Lösung des gordischen Knotens die Lösung eines als überaus schwer geltenden Problems.

²² In jüngster Zeit haben wir diesbezüglich in Gestalt der *Passion of Christ* (2004) von Mel GIBSON einen grausigen Höhepunkt erfahren – dergestalt, daß Gewalt und Leiden ohne Sinn und Verstand einfach nur noch zelebriert werden.

²³ Merkwürdig ist immerhin, daß sie bei vielen Fans und den Filmkritikern als vorbildliche Science-fiction-Serie gilt. Diese Rezension gründet sich vermutlich darauf, daß hier die jeweiligen Handlungen und die Mittel der Darstellung (z.B. Spezialeffekte) sehr ausgewogen scheinen. Dennoch möchte ich einwenden, daß die proklamierten Ideale der *Star Trek*-Welt, welche in den Einzelhandlungen adäquat umgesetzt werden, m.E. nicht zum Rest der Rahmenhandlung passen wollen. Hier deutet sich bereits eine Entwicklung an, wie ich sie in [Kapitel III.5.4f.](#) bezüglich der *Enterprise* besprochen habe.

²⁴ Bei dieser Gelegenheit wurde der mit der Situation völlig überforderte äthiopische Kaiser von Tausenden Rastafareis als direkter Nachfahre Christi gefeiert.

den Mittelpunkt gerückt, das aus guten Gründen niemals die treibende Kraft im *Star Trek*-Universum gewesen ist.²⁵

Alle anderen Zivilisationen auf *DS9* haben dagegen so unterschiedliche Motive, daß von homogenen Voraussetzungen für die gemeinsame Arbeit keine Rede sein kann: die *Sternenflotten*-Offiziere hält ihre Disziplin, denn der Forschungsauftrag ist mehr oder minder der militärischen Verteidigung der Station gewichen; die *Ferengis* hoffen auf weiteren Profit; *Constabler Odo* interessiert in erster Linie für die Aufrechterhaltung der Ordnung (wie alle Vertreter seines Volkes); der einzige auf der Station lebende *Cardassianer* ist eine Art Dissident, der vorher für den *cardassianischen* Geheimdienst gearbeitet hat (eine Organisation mit deutlichen Parallelen zur deutschen Gestapo während des Dritten Reiches); der einzige, der sich in erster Linie als Forscher versteht, ist der Bordarzt *Dr. Julian Subatoi Bashir* – und der ist ironischerweise (bezogen auf die zeitpolitische Propaganda) semitischer, wenn nicht gar arabischer Herkunft.²⁶

Über diese bunt zusammengewürfelte Crew hat der farbige *Benjamin Sisko* das Kommando, man möchte fast sagen: er gebietet über sie. Anfangs durchaus ein vielversprechender Charakter mit komplexer Persönlichkeitsstruktur und ausgeprägtem Gerechtigkeitsinn entwickelt er sich zunehmend zu einer ambivalenten Führerfigur – und das merkwürdigerweise unabhängig von seiner religiösen Zuschreibung seitens der *Bajoraner*.²⁷ Hier haben wir ein ausdrucksstarkes Beispiel für einen Menschen, wie er sich in endlosen Krisensituationen verändern muß; und unter diesem Gesichtspunkt ist sein Verhalten noch überaus human. Ganz offensichtlich ein Soldat der alten Schule mit eben solchen Grundsätzen, erinnert er eher an den Einzelkämpfer *Shaft* aus den 1970er Jahren²⁸, als an die Repräsentatoren der *Sternenflotte*, wie wir sie bisher erlebt haben. Öffentlich läßt er niemals auch nur einen Zweifel daran, wer das Kommando führt. Im Einzelgespräch tritt er wie der fürsorgliche Vater auf. Zu diesem Bild paßt natürlich auch, daß er de facto ein alleinerziehender Vater ist.

Vergleicht man die Briefings aus der *Enterprise* mit denen von *DS9* bemerkt man den ungleich härteren Ton, den *Sisko* in diesen Einsatzbesprechungen anschlägt: das Briefing ist eigentlich eher einer Informationsveranstaltung gewichen, ohne wirkliche Partizipation der Beteiligten, die hier mehr oder weniger zu Befehlsempfängern degradiert werden. Im Gegensatz zu *Picard*, welcher immer ein offenes Ohr für seine Mitarbeiter hat, beschwichtigt *Sisko* des öfteren eher deren Belange, als sich wirklich um sie zu kümmern. (Vgl. *The Search*)

Ganz allgemein hat die Art und Weise, wie er seine Mitarbeiter motiviert, sehr patriarchalischen Charakter. Um sich die Loyalität seiner Untergebenen zu sichern, versucht *Sisko* immer wieder, sie mit der Erfüllung eigener Interessen zu ködern, ihnen ganz profane Anreize zu liefern. Hin und wieder setzt er sie auch ganz deutlich unter Druck. Wenn dies nicht hilft, verwendet *Sisko* auch ganz unverblümt erpresserische Methoden (vgl. *The Search* und *Second Skin*). Trotz seines Unbehagens gegenüber der religiösen Verklärung seiner Person spielt er den *bajoranischen Abgesandten* in vollendeter Form,

²⁵ Vgl. entsprechende Überlegungen in [Kapitel IV.1.5](#)

²⁶ *Bashirs* genaue Herkunft bleibt in der Serie unbekannt. Der zweite Vorname *Subatoi* weist allerdings auf hebräische Vorfahren hin.

²⁷ Vgl. [Kapitel IV.2.2](#)

²⁸ Die Rede ist hier von der gleichnamigen Serie, die auf merkwürdige Art das neue Selbstbewußtsein der Farbigen im Amerika der 1970er Jahre propagiert und eine Art Malcom X für das Pantoffelkino darstellt. Besonders die Art und Weise, in der *Sisko* spricht, erinnert an einen solchen Führer dieser nicht gerade demokratischen Bewegung, die vielleicht ihre Rechtfertigung in ihrer Zeit finden konnte, im *Star-Trek*-Universum jedoch merkwürdig anachronistisch wirkt.

wenn es seiner Mission nützt (z.B. bei diplomatischen Verhandlungen mit der *bajoranischen* Regierung). In einer Krisensituation selbst ein wenig ratlos, läßt er seine Untergebenen durchaus diskutieren, unterbindet dann aber jegliche Mehrheitsentscheidung mit dem Hinweis auf seine institutionelle Autorität (vgl. *Rocks and Shoals*).

IV. 3. 4. „Dismissed!“ – Weibliche Führung in einer Männerwelt

Capt. Janeway ist in gewisser Weise das weibliche Pendant zu *Sisko*. Erstens ist sie die erste Frau im *Star Trek*-Universum, die das Flaggschiff der *Sternenflotte* befehligt. Zweitens befindet auch sie sich in einer Ausnahmesituation weit entfernt vom Raum der *Föderation*. Auch sie läßt im Zweifelsfalle „die Muskeln spielen“ und setzt sich wider bessere Argumente gegen die Vorschläge ihrer Mitarbeiter durch.

Allerdings ist ihr Charakter m.E. vielschichtiger, als man(n) vielleicht anfangs vermuten könnte. Schließlich hat sie als Frau den schwersten Stand in einer Führungsrolle, die bisher nur Männern vorbehalten war.²⁹ Zwar stellt *Sisko* bereits eine Abweichung von der „weißen männlichen Vorherrschaft auf der Brücke“ (BERNARDI)³⁰ dar, seine Besonderheit wird aber eigentlich nie über die bloße Symbolwirkung hinaus thematisiert oder ist zu subtil, um noch bedeutungsvoll zu sein. In der Figur der *Janeway* erleben wir vielmehr die Problematik einer Frau in einer Führungsposition, der wir gemeinsam von unserer kulturellen Prägung mit Skepsis begegnen, zu der uns die Figur in gewisser Weise aber auch berechtigt.

Die Frage ist, wie stellen wir uns überhaupt eine Frau in einer solchen Position vor. Normalerweise fallen einem dabei eine Unmenge Klischees ein, z.B. das „Mannweib“, das seine Gefühle und damit auch seine Weiblichkeit unterdrückt; der mütterlich-hausfräuliche Typ, der allen Beteiligten mit gut gemeinten Ratschlägen zu nahe tritt; die „Weltraumamazonen“, die mit gespanntem Bogen in den Krieg zieht; oder die emanzipatorische Feministin, welche besonders ihren männlichen Untergebenen die Urteilskraft abspricht.

Alle diese klischeehaften Beschreibungen treffen ansatzweise auf *Capt. Janeway* zu und halten doch einem sorgfältigeren Blick auf die Charakterzeichnung der Figur kaum stand. Ihre Wirkung war von Anfang an sehr umstritten und bringt m.E. gerade deutlich die immer noch herrschenden Konflikte in der Arbeitswelt zum Ausdruck, denen wir auch zu Beginn des 21. Jahrhunderts ausgesetzt sind – in Zeiten, da der Klassenkampf der Geschlechter eigentlich kein Thema mehr sein sollte. Das Unbehagen, daß man dieser Figur möglicherweise entgegenbringt, hat offenbar immer noch denselben archaischen Grund, warum der erste weibliche Brückenoffizier – die „Nummer Eins“ des *Capt. Pike* – 1964 von den Paramount Studios abgelehnt wurde: „... zu unrealistisch, nicht vorstellbar!“

Es kommt nicht von ungefähr, daß dieses Thema auf der *Voyager* in verschiedenen Episoden sporadisch variiert wird: *Janeway* und ihr Erster Offizier *Chakotay*, *B’Elana Torres* und ihre männlichen Kollegen im Maschinenraum, das Alien-Paar *Kes* und *Neelix*, die *cardassianische Maquis*-Angehörige *Seska* und ihre *Kazhon*-Verbündeten; und nicht zuletzt in der Figur der ehemaligen *Borg Seven of Ni-*

²⁹ Wir haben zwar in vielen Episoden seit *The Next Generation* bereits Frauen auf dem Chefsessel erlebt, ja sogar weibliche Admiräle, die ganze Flottenverbände befehligten, über eine Darstellung in Plattitüden gingen diese Geschichten allerdings nie hinaus – sie blieben Klischees und viel zu unnahbar, um sich ein lebendiges Bild von ihnen machen zu können.

³⁰ Vgl. D.L. BERNARDI: *Star Trek and History. Race-ing Toward a White Future*, S.178ff

ne, die mit ihrer Mischung aus Sex-Appeal und intellektueller Brillanz alle anderen, besonders die männlichen Kollegen, in den Schatten stellt. Bei allen Darstellungen geht es mehr oder weniger um den Zusammenhang zwischen Führungskompetenz und weiblichen Rollenschemata.³¹

Dabei stellt *Capt. Janeway*, die sich gleich zu Beginn dagegen verwehrt, mit „Mam“ angesprochen zu werden, ein Muster von einem *Sternenflotten*-Offizier dar. So setzt sie sich beispielsweise viel seltener über die Prinzipien der *Föderation* hinweg als alle ihre Vorgänger – auch dann nicht, wenn es eigentlich dem Wohlergehen der Mannschaft dienen würde (vgl. z.B. *The Void*). Sie folgt dabei eher der bereits von *Picard* immer wieder zitierten Direktive, daß Gesetze gerade dann ihre Gültigkeit behalten müssen, obwohl oder gerade weil sie unbequem werden. Bereits im Pilotfilm gerät sie dadurch in einen entsprechenden Gewissenskonflikt: Soll sie den Fortbestand einer ganzen Spezies riskieren oder ihre Crew zwingen, einen langen Weg nach Hause zu bestreiten. Eines ihrer Crew-Mitglieder äußert die sehr berechtigte Frage: „Wieso kann sie das für uns alle entscheiden?“ Es gibt nur eine logische Antwort, die darüber hinaus selbsterklärend ist: „... weil sie der Captain ist!“ (vgl. *The Caretaker*).

Natürlich ist *Janeway* eine spröde Persönlichkeit, hart im Nehmen und im Geben. Allerdings ist sie immer eine gerechte Führerin, die jedem Mitarbeiter eine zweite Chance gibt. Was sie im wesentlichen von ihren Captain-Kollegen unterscheidet, ist, daß sie aus räumlichen Gründen keinen Rückhalt in der *Sternenflotte* hat. Sie ist in gewisser Weise der oberste Befehlshaber im Quadranten. In der Gegenüberstellung mit einem anderen „schiffbrüchigen“ Captain, der beinahe jedes Gebot der *Föderation* zu brechen im Begriff ist, weil er seine Crew um jeden Preis nach Hause bringen will, zeigt sich, wie charakterstark und geeignet sie für die Führungsposition tatsächlich ist. Während sie mit wenigen Ausnahmen den vollen Respekt und das Vertrauen ihrer Mannschaft genießt, verliert *Capt. Ransom* von der *Equinox* letztendlich sein Kommando an seinen meuternden Offizier. (Vgl. *Equinox*)

Die Arbeitsmotivation der Crew der *Voyager* kann darüber hinaus als zwangsläufig optimal bezeichnet werden. Alle sitzen sozusagen in einem Boot, weil bei allen das Grundbedürfnis darin besteht, der Hauptmaxime (die möglichst schnelle und sichere Heimkehr) zu folgen. Dies kann sogar mit FREUD psychologisch begründet werden, da die Angebundenheit an die eigene Kultur in gewisser Weise lebenswichtig ist. Dies bietet auch eine mögliche Erklärung, warum sich (hinsichtlich ihrer Weltanschauung) so unterschiedliche Besatzungsmitglieder wie der *Voyager* und des *Maquis* so relativ schnell zusammentun konnten, wie dies hier dargestellt wird.³² Alle eint das gemeinsame Ziel.

Allerdings gibt es zu Beginn durchaus große Probleme bei der Eingliederung und Zusammenarbeit – besonders hinsichtlich der Regeln, mit der die Arbeitsprozesse organisiert werden. Bis auf Einzelfälle verläuft der Prozeß jedoch friedlich. Die zusammengesetzte Crew arbeitet seitdem aus gegebenem Anlaß fieberhaft und hoch motiviert zusammen. Interessant ist hier vor allem das Verhalten *Chakotays*, der seinerseits des öfteren seine Führungseigenschaften unter Beweis stellen kann. Als beispiels-

³¹ Daß sich dieses Thema in den letzten Jahren kaum erübrigt hat, zeigt sich erneut in der Konstellation *Archer – T’Pol* in der mittlerweile fünften *Star Trek*-Serie.

³² Der *Maquis* ist eigentlich eine organisierte Vereinigung von ehemaligen Kolonisten der *Föderation*, welche sich nach dem Friedensvertrag mit den *Cardassianern* tötlich geweigert haben, ihr Land zu verlassen, das nun den *Cardassianern* gehören sollte. Der Pilotfilm *The Caretaker* beginnt mit einer „polizeilichen“ Suchaktion der *Voyager* nach einem der betreffenden *Maquis*-Schiffe unter dem Kommando der späteren „Nummer Eins“ *Chakotay*. Mittels der vom *Fürsorger* künstlich erzeugten *Subraumspalte* gelangen beide Raumschiffe auf die andere Seite der Galaxis. Nachdem *Chakotay* sein Schiff zum Schutz der *Voyager* geopfert hat, bietet *Janeway* den Überlebenden Amnestie und Mitarbeit auf der *Voyager* – nicht ganz uneigennützig, da durch die Begegnung mit dem *Fürsorger* etliche Crew-Mitglieder sterben.

weise ein Mitglied seiner ehemaligen *Maquis*-Crew sich den Regeln der *Voyager* mit dem Hinweis verweigert, daß dies nicht die eigenen Regeln seien, weist *Chakotay* ihn demonstrativ und eindrucksvoll in seine Schranken (in *Learning Curve*).

Janeway reagiert bezogen auf die neue Arbeitsteilung sehr diplomatisch. Nicht nur die neuen Mitglieder müssen sich um ein Vertrauen bei der alten Stammbesetzung bemühen. Auch die Führungsoffiziere der *Voyager* sind dazu angehalten, sich den Respekt der ehemaligen *Maquis* zu verdienen. Deren Anführer *Chakotay* macht *Janeway* zu ihrem Ersten Offizier. Jeder bekommt eine zweite Chance – das ist die „Leadership lesson for the 21th Century“.

Bemerkenswert ist außerdem, daß ausgerechnet der ortsansässiger „Scout“ *Neelix*, welcher sich der *Voyager* gleich zu Anfang zugesellt, zum selbst ernannten „Moraloffizier“ wird. Hier klingt ein Motiv aus der realen Welt der Wirtschaft an, in der manchmal ein gut ausgebildeter „Gastarbeiter“ aus naheliegenden Motiven (z.B. dem Wunsch nach Anerkennung) ein größeres Talent für die Belange der Firma entwickelt als die eigenen Mitarbeiter. Während der siebenjährigen Reise, die nun folgt, macht er sich mit dieser Einstellung unentbehrlich.

IV. 3. 5. „Acknowledged. Go ahead!“ – Der Kumpel auf dem Chefsessel

Die am schwersten zu charakterisierende Figur hinsichtlich ihrer Führungseigenschaften ist wahrscheinlich der neue Captain der *Enterprise*, die chronologisch gesehen das erste irdische Raumschiff ist, das zu neuen Reisen aufbricht, „... dorthin, wo noch nie ein Mensch zuvor gewesen ist.“

In gewisser Weise charakterisiert dieser klassische Leitspruch bereits das Verhalten des *Capt. Archer*. Seine Arbeitsmethode zeichnet sich vor allem dadurch aus, daß er kein richtiges Programm hat und vor allem keine Regeln, denen er folgen könnte. Während *Janeway* sich in der Fremde noch vage an die *Direktiven* der *Sternenflotte* halten kann, hat *Archer* keine solchen Richtlinien zur Verfügung. Er konstruiert sich sozusagen mithilfe seiner Crew und mit dem Beistand seiner *vulkanischen* Kollegin *T'Pol* beständig die Wirklichkeit neu. Hinzu kommt, daß er zu Beginn eigentlich nicht einmal als eigenverantwortlicher Kommandeur seines Schiffes betrachtet werden kann. Das *vulkanische Oberkommando* hat ihn und seine Crew ständig im Visier, stellt seine Entscheidungen oft in Frage und bezweifelt die Rationalität seiner Entscheidungen. Seine „Nummer Eins“, die *Vulkanierin T'Pol*, erhält eine nicht ganz eindeutige Funktion, welche die Vermutung nahelegt, die Kommandostruktur sei genau umgekehrt. Seine diesbezügliche Reaktion wirkt demnach auch des öfteren wie infantiles Trotzverhalten, das man möglicherweise kleinen Kindern bei der sozialen Erschließung ihrer Umwelt zubilligt aber nicht dem Chef eines Unternehmens, wie sie die *Enterprise* symbolisch darstellen kann.

Diese Unsicherheit äußert sich auch in der Kommandoführung der „Mitarbeiter“. Auf der neuen alten *Enterprise* ist der Umgang sehr familiär. Einige Episoden beginnen mit einem Briefing, das eher etwas von einem vergnüglichen Kaffeekränzchen hat, in dessen Verlauf man unvermittelt beschließt, einen neuen Planeten zu erkunden (vgl. *Civilization*). Mit seinem Chefingenieur hat *Archer* sogar ein Duz-Verhältnis, was sich bei größeren Firmen i.d.R. nicht als besonders sinnvoll erweist, weil hier die hierarchischen Strukturen verwischen können. Man darf trotz des freundlichen Umgangstons nicht vergessen, daß die Forschungsmission der *Enterprise* keine demokratische Veranstaltung ist. Dennoch gelingt es *Archer* im Laufe der Serie, bei seinen Untergebenen Respekt zu erwerben. Er kümmert sich besonders in Krisenzeiten um deren Belange und weiß seine Mitarbeiter zu motivieren, indem er eine allgemeine freundliche Stimmung verbreitet (vgl. z.B. *The Catwalk*). Die Motivation seiner Mitarbei-

ter scheint i.d.R. eindeutig sachbezogen. Wie sollte es auch anders sein bei einem Unternehmen, das sozusagen in der Menschheitsgeschichte Premiere hat: z.B. bekommt die Linguistikexpertin *Hoshi* die Möglichkeit, mit Zivilisationen zu kommunizieren, deren Sprache kein Mensch zuvor gehört hat; oder Chefindgenieur *Tucker* darf einen Antrieb betreuen, welcher so schnell fliegt, wie das noch nie ein Mensch zuvor getan hat; und Sicherheitschef *Reed* kann Waffensysteme entwickeln, die auch noch kein Mensch zuvor gesehen hat etc. Besonders in letzter Hinsicht deutet sich allerdings bereits die Gefahr eines solchen Unternehmens an. Wenn es keine Regeln gibt, und alles getan werden kann, was technisch machbar ist, bleibt möglicherweise die Sozietät und Ethik auf der Strecke.

In gewisser Weise könnte man *Archer* als eine Mischung aus einem noch jungen, unerfahrenen *Picard* (wie in den TNG-Episoden *Tapestry* und *Samaritan Snare* gezeigt) und einer weniger exzessiven Version *Kirks* (aber dennoch mit demselben Hang zur „Cowboy-Diplomatie“³³) interpretieren. Sein Führungsstil bleibt dabei ebenso vage und schwer einzuschätzen. Allerdings muß man einwenden, daß unsere heutige Zeit so schnelllebig und von Personen bevölkert ist, die sich zwanghaft bemüht und besonders effektiv in Szene setzen, daß so „normale“ Leute wie *Capt. Archer* dagegen fast ein wenig farblos wirken. Er ist weder ein besonders erfolgreicher Draufgänger wie *Kirk*, noch ein vollendeter Diplomat wie *Picard* (er verhält sich sogar bei einigen Anlässen ausgesprochen ungeschickt: z.B. *A Night in Sickbay*); er befindet sich in einer ständigen Ausnahmesituation wie *Sisko* und hat einen sehr ausgeprägten Sinn für Verantwortung und Realität wie *Janeway*. Von allen anderen hat der eigentliche Pionier jedoch den Drang eines Forschers „geerbt“ – und er ist es, der sich am schnellsten einer Situation anpassen kann, obwohl oder weil er keine Vorbilder hat, das sei noch dahingestellt. Überdies hat er einen Hund – und das ist vielleicht das merkwürdigste Privileg für einen Captain der *Sternenflotte* – den er auf seiner Mission bei sich führt.³⁴ Mit anderen Worten ausgedrückt, vereint *Archer* alle Fähigkeiten ein bißchen, ohne durch eine Eigenschaft besonders hervorzustechen. Möglicherweise ist das genau die Beschreibung einer geeigneten Führungspersönlichkeit dieser Tage?

Nach und nach entwickelt er dennoch so etwas wie einen unverwechselbaren Führungsstil. Je länger die *Enterprise* im All unterwegs ist, je mehr Erfahrungen die Crew sammelt, in dem Maße steigt auch ihr Selbstbewußtsein und das ihres Captains. Allerdings hat man dabei eher den Eindruck, sie manifestiere sich im Negativen. Hier erleben wir eine ähnliche Situation wie bei der von *Sisko*. Je länger der Konflikt andauert (hier die Suche nach den „evil doern“ und der intergallaktischen Massenvernichtungswaffe), desto deutlicher verändert sich der Charakter von *Archer* zum „Warlord“, dem letztendlich jedes Mittel recht wird. Man wünscht sich manchmal, daß der neue alte Captain der *Enterprise* SUNZIs *Die Kunst vom Kriege* oder wenigstens von CLAUSEWITZ' *Vom Kriege* gelesen hätte – zwei m.E. wichtige Bücher zu diesem Thema, die sicherlich (wenn nicht mehr in irdischen Bibliotheken des 22. Jahrhunderts) in jeder gut sortierten *vulkanischen* Datenbank zu finden gewesen wären. Vielleicht hat er sie sogar gelesen, denn seine Führung der Mitarbeiter auf der *Enterprise* legt durchaus eine gewisse Befähigung, mit internen Konflikten umzugehen, nahe. Mit fortlaufender Serie tritt er des öfteren auch als Schlichter auf und maßregelt seine Untergebenen, ohne sie dabei zu diskreditieren oder ihnen grundsätzlich die jeweilige Qualifikation abzusprechen (z.B. in *Harbinger*). Sein Umgang mit Vertrautem ist demgemäß mustergültig für jemanden, der auf keine Tradition dieser Art (die symbolische Führung eines Raumschiffs in weit entfernten Regionen des Weltraums) zurückgreifen kann.

³³ Die Formulierung ist ein Bonmot von *Botschafter Spock* aus der TNG-Episode *Unification?* bezogen auf die Verhandlungsstrategien der Menschen, insbesondere aber auf eine entsprechende Taktik des Captains der *Enterprise-A*.

³⁴ Auch von *Janeway* wird berichtet, daß sie einen Hund besitzt; allerdings befindet sich dieser zu keinem Zeitpunkt auf der *Voyager*.

Der Schriftsteller James CLAVELL (*Shogun*) schreibt in seinem Vorwort zur ältesten bekannten Strategieführung der Welt (ca. 500 v. Chr.):

„Ähnlich wie in Machiavellis *Der Fürst* [...] zeigen auch Sunzis hier wiedergegebene Einsichten den Weg zum Sieg bei allen geschäftlichen Konflikten, bei Schlachten im Aufsichtsrat und im alltäglichen Kampf ums Überleben, in den wir alle verwickelt sind – sogar im Kampf der Geschlechter! Dies alles sind Formen des Krieges, und alle folgen denselben Regeln – *seinen Regeln*.“³⁵

Allerdings ist *Archer* dabei wohl entgangen, daß sich die Aussagen dieser Autoren auf „reale“ Kriege rückbeziehen lassen, denn trotz aller Symbolik beziehen sie sich eben genau darauf. Diesem Phänomen begegnen wir auch in der realen Welt der Politik. Während in den USA die Politik der Firmen ganz offensichtlich als Versuch der Umsetzung solcher Prinzipien zum Zwecke der Effizienz und Hebung der Arbeitsmoral gewertet werden kann, sind die interkulturellen Beziehungen dieses Landes mit dem Rest der Welt erstaunlich ineffektiv, ja kontraproduktiv zu nennen. Dies schlägt sich natürlich auch in einer Fernsehserie wieder, die in einer fernen Zukunft eine Reise zu den Sternen beschreibt, aber nach wie vor in der Gegenwart der Erde verankert ist. Wenn also *Capt. Archer* in „gerechtem Zorn“, aber auch mit einer gewissen fehlgeleiteten „Begeisterung“ (jede Form von Besessenheit und Fanatismus beinhaltet m.E. auch eine Freude an der Vernichtung – ob sie sich nun tendenziell sadistisch oder masochistisch ausdrückt) in den Krieg zieht, so zeigt das eher, daß er seine Befähigung zum Captain der *Sternenflotte*, wie wir sie kennen, wenigstens temporär verloren hat.

Von CLAUSEWITZ schreibt über die „Gefahr im Kriege“:

„Gewöhnlich macht man sich, ehe man sie kennengelernt hat, eine Vorstellung davon, die eher anziehend als zurückschreckend ist. Im Rausche der Begeisterung sturmschritts auf den Feind eindringen - wer zählt da die Kugeln und die Fallenden -, die Augen wenige Momente zugeedrückt, sich dem kalten Tode entgegenzuwerfen, ungewiß, ob wir oder andere ihm entrinnen werden - und dies alles dicht am goldenen Ziel des Sieges - dicht vor der labenden Frucht, nach welcher der Ehrgeiz durstet - kann das schwer sein? Es wird nicht schwer sein, und noch weniger wird es so scheinen. Aber solcher Momente, die dennoch nicht das Werk eines einzigen Pulsschlages sind, wie sie gedacht werden, sondern wie arzneiliche Mischungen mit Zeit verdünnt und verdorben genossen werden müssen - solcher Momente, sagen wir, gibt es nur wenige.“³⁶

Diese angemahnte Hinwendung zur rationalen Vernunft auch gegenüber irrationalen Phänomenen ist es, die *Star Trek* im allgemeinen proklamiert. Am Ende der dritten Staffel von *Enterprise* zeichnet sich mit dem „historischen Handschlag“³⁷ der **Versuch** ab, zu dieser (klassischen) Auffassung zurückzukehren. Es bleibt abzuwarten, wohin sich die Serie und ihr Captain mit seiner Crew in den nächsten Jahren entwickelt. Dies betrifft auch die Arbeitsprozesse eines Unternehmens, welches das Weltall erforschen will und (dies ist ein Anlaß für einen symbolischen Optimismus) nach der Chronologie der Serie in kurzer Zeit in die Gründung der *Föderation* münden soll.³⁸ Die Quintessenz aus allen Erfahrungen muß also – und dies ist nicht nur symbolisch gemeint – zu einem größeren Ganzen führen. Und auch dies sollte der Chef jedes Unternehmens berücksichtigen: „Wahrhaft siegt, wer nicht kämpft!“³⁹

³⁵ Zit. nach James CLAVELL in SUNZI: *Die Kunst des Krieges*, o.S.

³⁶ Zit. nach <http://gutenberg.spiegel.de/classicwz/krieg/buch01.htm>

³⁷ Vgl. [Kapitel III.5.5](#)

³⁸ Vgl. die Zeittafel im beigefügten [Anhang](#)

³⁹ Alternativtitel für SUNZIs *Die Kunst des Krieges*

IV. 4. Identitäts- und Charakterbildung im *Star-Trek*-Universum – Aspekte aus erziehungstheoretischer Sicht

Mit einem fiktiven Bericht des Sonderbeauftragten Irska vom Planeten *Organia*

Wie bereits im ersten Kapitel dieser Arbeit beschrieben, findet sich vieles, was seit der Antike an sozialen Theorien entworfen wurde, in den Utopien der Neuzeit wieder. Ein besonderer Platz wird dabei fast immer der Erziehung und Bildung als Grundstein für die Zukunft eingeräumt.¹ Das trifft natürlich auch im wesentlichen auf das *Star-Trek*-Universum zu.

Ich bediene mich bei der Gestaltung dieses Kapitel eines Stilmittels, wie es bereits von ROBERTS und ROSS in ihrer Analyse zu *Leadership Lessons from Star Trek* verwendet wurde², indem ich die Kommentare eines fiktiven Außenstehenden, die dieser möglicherweise zur weiteren Beurteilung an seine Vorgesetzten sendet, zum Anlaß nehme, um einen Aspekt des „sense of wonder“ zum Ausdruck zu bringen.³

Nehmen wir einmal an, eines Tages käme ein Forscher eines fernen Planeten in unser Sonnensystem: ein Abgesandter einer uns völlig fremden Kultur, der in gewisser Weise dem *Fürsorger* (VOY) ähnelt, was seine technologischen Möglichkeiten betrifft; vergleichbar mit einem *Formwandler* des *Dominion* (DS9), was seine körperliche Wandlungsfähigkeit angeht; oder eine Reminiszenz an *Q* (TNG) mit seinem Interesse an der Menschheit und ihrer anthropologischen Entwicklung. Allerdings sei er weniger an einer dauerhaften Verantwortungsübernahme, einer direkten Einflußnahme auf das vorgefundene Ordnungsgefüge oder einer Demonstration seiner Kräfte interessiert; seine Mission besteht im wesentlichen in der Beobachtung und Interpretation der ethnologischen Feldforschung, wie es das sog. *Höhlengleichnis* von PLATON nahelegt. Er könnte daher ein Lichtwesen vom Planeten *Organia* darstellen, eine Lebensform reinsten Energie, die sich dafür entschieden hat, die Geschicke körperlicher Wesen genauer zu studieren.

Weil er so vieles, was er dort beobachtet, nicht verstehen kann, entschließt er sich möglicherweise, den gesamten Lebensweg eines Menschen zu durchlaufen, um so mehr über diese merkwürdigen körperlichen Wesen von der Erde zu erfahren. Wir würden damit teilweise den Versuch starten, durch die Augen eines Anderen, Fremden, unsere eigene Entwicklung zu beurteilen und zu kategorisieren.

Da Energiewesen ein sehr beliebtes Thema im *Star Trek*-Universum darstellen (z.B. in der TNG-Ep. *Transfigurations?* oder in der VOY-Figur der *Kes*) und besonders die *Organier*, wie in der TOS-Episode *Errand of Mercy* geschildert, als ethisches Musterbeispiel gelten können, habe ich mich für diese fiktive Spezies im Rahmen meiner Untersuchung entschieden. Die fiktive Figur des *Irska* geht dabei auf ein Drehbuch von Jon POVILL und Joran SUMMERS zurück, das für die nie in Produktion gegangene 2. Fernsehserie mit dem Arbeitstitel *Star Trek – Phase II* geschrieben, später jedoch teilweise in der TNG-Episode *The Child* verwendet wurde. Die Ausdrucksweise des *Irska* ähnelt natürlich

¹ Vgl. [Kapitel I](#)

² Vgl. die „Superintendent’s notes“ zu Beginn jeden Kapitels in ROBERTS/ROSS: *Make It So*

³ Natürlich bleibt diese Darstellung sehr spekulativ und ist auch nicht wissenschaftlich im empirischen Sinne gemeint. Sie soll nur eine ästhetische Möglichkeit dramaturgischer Rezension illustrieren.

der menschlichen Art. Ein „institutionelles Fremdes“ (LACAN) zu präsentieren, wäre sicherlich eine interessante Möglichkeit, ist aber im Hinblick auf WALDENFELS nicht denkbar.⁴

IV. 4. 1. Das Dilemma der Sozialisation – Erziehungsmethoden in der Originalserie

Anthropologisches Institut Organia. Abteilung Humanologie. *Ich befinde mich also seit heute in einem menschlichen Körper, zugegebenermaßen einem sehr kleinen und entwicklungsbedürftigen angesichts meiner mangelnden motorischen Fähigkeiten. Meine Mutter bzw. diejenige Frau, die mich – technisch gesehen – in diesem biologischen Körper geboren hat, besitzt überraschenderweise so etwas wie empathische Kräfte; ich kann also ganz vernünftig mit ihr kommunizieren, obwohl ich des öfteren den Eindruck habe, daß sie mich nicht ganz versteht. In ihrer Sprache bedeutet mein Name „Irska“ so etwas wie „Helles Licht“. Diese mutmaßliche Romantisierung meiner Herkunft gefällt mir. Meine Kleinheit scheint dabei die immer zahlreich anwesenden Kohlenwasserstoffeinheiten des öfteren in eine wahre Verückung zu versetzen, besonders (so scheint mir) aufgrund meiner körperlichen Fehlfunktionen. Ich muß noch sehr viel lernen, um die Widersprüchlichkeit dieser Wesen zu begreifen.*

Aus: Forschungsbericht des Sonderbeauftragten Irska

Zuerst einmal würde *Irska* auffallen, daß auf der *Enterprise-A* keine Kinder dauerhaft leben. Die einzigen Kinder und Jugendlichen, die hier eine Rolle spielen, sind mehr oder minder freiwillige Gäste oder die Nachfahren von Schiffbrüchigen. Das soll jedoch nicht heißen, daß Kinder und Jugendliche in *Star Trek* nur „Zaungäste“ innerhalb einer sehr erwachsenen *Föderation* spielen. Das stünde auch kaum im Einklang mit der hier präsentierten Überzeugung, daß individuelle Bildung und Weiterentwicklung zu einem der wesentlichen Motive in der Philosophie von *Star Trek* gehören. In einigen Episoden kommt deshalb auch bestimmten Kindern und Jugendlichen eine ganz besondere Rolle zu, welche zeigt, daß die Zukunft der *Föderation* vor allem in den Händen ihrer Kinder liegen muß.

Zum Beispiel entdeckt die *Enterprise* in der Episode *Miri* einen Planeten, dessen Städte völlig zerstört und verfallen sind und der nur noch von verwaorsten Kindern bevölkert ist. Es stellt sich heraus, daß deren Eltern mit gefährlichen chemischen Substanzen experimentiert hatten, um ihr Leben künstlich zu verlängern und in deren Folge eine unerklärliche Seuche die gesamte erwachsene Bevölkerung ausgerottet hat. Aufgrund des veränderten Stoffwechsels haben nur die Kinder überlebt, die seither allen „Grups“ (von „Grown-ups“) mißtrauen. *Kirk* und sein Außenteam müssen im folgenden nicht nur in aller Eile einen Impfstoff entwickeln, weil sie bereits beim Betreten des Planeten von der rätselhaften und ansteckenden Krankheit befallen wurden, die sich in wachsenden Wahnvorstellungen und aggressiven Verhaltensformen ausdrückt, sondern müssen sich daneben auch das Vertrauen der Kinder (wieder)gewinnen, die sie zusätzlich bedrohen und für die der Diebstahl von wichtigen Laborinstrumenten und die Entführung eines Crew-Mitglieds nur ein Spiel darstellt. Es gelingt dem Außenteam, ein Mittel gegen die Krankheit zu entwickeln und die Kinder zu Vertrauen und Mitarbeit zu bewegen, was letztendlich auch darauf zurückzuführen ist, daß eines der pubertierenden Mädchen (die titelgebende *Miri*) sich in *Capt. Kirk* verliebt.

Die Beschreibung dieser „Affäre“ hat natürlich auch eine Kehrseite, indem der Captain das Mädchen bzw. seine Gefühle für ihn benutzt, um die Situation zu lösen. Allerdings mißbraucht er sie nicht im engeren Sinne und wird auch in keiner Weise zudringlich. So geht es in der Episode auch weniger um die sexuelle Ausstrahlung des Captains, und mitnichten wird hier eine eventuell naheliegende Be-

⁴ Vgl. [Kapitel III.4.1](#)

schreibung für eine Neigung zur Pädophilie dargestellt. Vielmehr wird die Situation von Kindern an der Schwelle zum Erwachsenwerden in einem Prozeß der Initiation thematisiert, welcher natürlich auch eine entsprechende Sexualentwicklung beinhaltet und sich konkret in der harmlosen jugendlichen Schwärmerei des Mädchens *Miri* für den Captain der *Enterprise* ausdrückt. *Irska* würde daraus sicher mutmaßen, wie beispielgebend in seiner Vorbildfunktion die Figur *Kirk* gesehen werden kann. *Miri* bewundert *Kirk* vor allem deshalb, weil er so anders als die Erwachsenen ist, die sie offenbar bisher kennengelernt hat: gütig, aufmerksam, sowie vor allem selbstbewußt und bedächtig.

Daneben wäre für den Botschafter sicher die konkrete Darstellung der Initiation interessant, indem Erwachsene (symbolisch durch das Auftreten der tödlichen Krankheit) plötzlich zu Monstern stilisiert werden, welche weder ihr Erscheinungsbild noch ihre Handlungen unter Kontrolle haben oder sonst irgendwie verständlich reagieren. Das entspricht der Sicht der Kinder in diesem Alter, daß sich das vertraute Weltbild von Geborgenheit und Liebe innerhalb der Familie oder des sozialen Umfeldes plötzlich in eine Richtung entwickelt, die aus der kindlichen Sicht als bedrohlich empfunden werden kann. Dies setzt natürlich in erster Linie das Aufwachsen in einem mehr oder weniger „geschützten Raum“ voraus, welcher in der Episode durch das Nichtvorhandensein „erwachsener“ Aggressivität symbolisch ausgedrückt wird. Sobald die Pubertät erreicht ist bzw. die „Schwellenerfahrung“ der Adoleszenz entsprechende „Grup“-Tendenzen nahelegt, stirbt hier (nicht mehr nur symbolisch gesehen) der Mensch als solcher, was eine Bedrohung, aber auch die bloße „Beunruhigung“ durch die „fremde“ Erfahrung der Erwachsenenwelt beständig minimiert. Es ist zwar erstaunlich, wie verhältnismäßig unbekümmert die „überlebenden“ Kinder mit dem Phänomen umgehen, indem sie ihre verstorbenen Spielkameraden nicht weiter vermissen. Da sich jedoch das Faktum des Todes ihrem Verständnis offensichtlich weitgehend entzieht, reagieren sie darauf so, wie sich das bei vielen „realen“ Kindern beobachten läßt: sie ignorieren diese unvermeidliche Konsequenz des menschlichen Lebens, indem sie das Phänomen mystifizieren. *Miri* und ihre Altersgenossen leben in einer Welt, die spielerisch begriffen werden muß, in der geheimnisvolle Dinge passieren, denen etwas Mythisches anhaftet. So interpretiert wird der Tod zu einer spielerischen Phantasieerfahrung. Sofern das Spiel weitergeht, besteht möglicherweise gar keine Veranlassung zu einem Gefühl der Trauer oder des Verlustes.

Interessant ist weiterhin, daß die Kinder vor dem Besuch der *Enterprise* im wesentlichen offenbar recht erfolgreich überleben konnten (sieht man einmal von den verstorbenen „Initianden“ ab). Zwar werden sie als verdrehte und verwahrloste Wesen beschrieben, die ohne abstrakte Zielvorstellungen und ohne ästhetische oder materielle Produktionsbedürfnisse dahinvegetieren. Sie sind aber keine „Wolfskinder“ und unterliegen auch nicht einem entsprechenden Kaspar-Hauser-Effekt.⁵

Das mag oberflächlich gesehen überraschen, weil nicht ganz klar zu sein scheint, wie eine Gesellschaft von sich selbst überlassenen Kindern überhaupt funktionieren kann. Bezüglich der allgemeinen sozialpsychologischen Erkenntnisse, welche die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern betreffen, bleibt die dramaturgische Darstellung dennoch glaubwürdig. Der hauptsächliche Unterschied zu den o.g. Phänomenen äußert sich in erster Linie darin, daß die Kinder nicht vereinzelt sind sondern in einer

⁵ Die Bezeichnung „Wolfskinder“ geht auf den Mythos der mutmaßlichen Gründer Roms *Romulus* und *Remus* zurück, die angeblich von einer Wölfin gesäugt und aufgezogen wurden. Seit der Entdeckung zweier verwilderter Mädchen in der Nähe von Kalkutta (Indien) durch den Missionar J. A. L. SINGH im Jahr 1920 dient dieses Thema immer wieder auch der beispielhaften Beschreibung von Sozialisationsphänomenen. Kaspar Hauser war dagegen ein Findelkind (möglicherweise ein Prinz von Ansbach), der 1828 im Raum Nürnberg aufgetaucht ist und dem Vernehmen nach vorher in fast absoluter Isolation gelebt hatte. Von einer erfolgreichen Sozialisation kann man allerdings in beiden Fällen nicht ausgehen: die Mädchen starben nach wenigen Jahren im Waisenhaus, Hauser wurde unter merkwürdigen Umständen ermordet.

Gruppe überlebt haben, die soziologisch bedingt gewisse Strukturen erfordert, welche hier auch eindeutig nachgewiesen werden können.

Zum einen haben die Kinder den Gebrauch der Sprache nicht verlernt und wissen durchaus ihre Bedürfnisse mitzuteilen und sie auch zu befriedigen. Sie kommunizieren miteinander und entwickeln sozusagen auch Techniken zur Erreichung von Zielen, nur daß diese nicht im Sinne der Effizienz eventueller Arbeitsprozesse verstanden werden können, die in dieser Minigesellschaft überhaupt keine Rolle spielen.

Zum anderen geht die Verwahrlosung nicht soweit, daß die Kinder ohne jegliche erkennbare Prinzipien leben. Ganz im Gegenteil zeichnen sich bei ihren „Spielen“ gewisse Regeln ab, sie haben sogar eindeutig soziale Strukturen entwickelt, in denen die Älteren das Wort führen und sich um die Jüngeren kümmern. Daher kann ihre Gesellschaft auch nicht als inhuman oder amoralisch bezeichnet werden. Weiterhin geht es den Kindern bei ihrem Spiel offensichtlich auch nicht nur um „Spaß“, denn sie nehmen ihre Unternehmungen gegen die so verstandenen Eindringlinge äußerst ernst. Gewissermaßen stellen sie sich damit auch einer gewissen Aufgabe und wissen ihre Regeln zu verteidigen.⁶

Sie unterscheiden sich von anderen Gleichaltrigen, welche unter vergleichsweise „normalen“ Bedingungen aufgewachsen sind, nur dadurch, daß ihnen bisher kaum eine methodische Führung oder didaktische Unterweisung zuteil geworden ist. Problematisch ist allerdings die Tatsache, daß den Kindern ein gewisser Ehrgeiz (bezogen auf eine eventuelle Nützlichkeit ihres Tuns) absolut fremd und ein ästhetischer Anspruch nicht zu erkennen ist, ihr Spiel also nur dem Selbstzweck dient. Das birgt die Gefahr einer Stagnation, die sozialpsychologisch betrachtet nirgendwo hin führen dürfte.⁷

Bezogen auf die „Grups“ und ihre gesellschaftliche Verantwortung läßt sich noch ein anderer Aspekt aus der Episode herauslesen, die ohne weiteres als Quintessenz des Films begriffen werden kann. Es zeigt sich, daß trotz aller verantwortungs- und besinnungslosen Unternehmungen des modernen Menschen (die sich nach dem Ausbrechen der Epidemie auch in einem tatsächlichen Irr-Sinn ausdrücken) immer noch Hoffnung für die Menschheit durch eine weitaus größere Flexibilität und Einsicht besteht, wie sie einerseits im bloßen Überleben der Kinder symbolisiert, andererseits durch eine veränderte Perspektive seitens der Kinder angedeutet wird. Deren verspieltes und im wahrsten Sinne des Wortes zielloses Gebaren ist hier kontrahierend dem Verhalten der „Grups“ entgegengesetzt.

Wie notwendig für die Entwicklung der Kinder eine sensible und umsichtige Führung und Anleitung ist, zeigt sich auch in der Episode *And the Children Shall Lead*. Ein „Wesen der höheren Art“ versucht hier, die überlebenden Kinder einer unter merkwürdigen Umständen zerstörten *Föderationskolonie* für seine persönlichen (kriminellen) Ziele zu mißbrauchen.⁸ Hier gelingt es *Kirk*, nicht zuletzt durch das Einfühlungsvermögen in die verdrängte Trauer der Kinder, einen Weg zu Vertrauen und Zuversicht zu erreichen. Als sich die Kinder am Ende der Gefahr und Katastrophe, welche von dem Wesen ausgeht,

⁶ Dies kann als eine schöne Illustration der Reformpädagogik der Maria MONTESSORI gelten, die davon überzeugt war, daß Kinder bereits vollständige Wesen in dem Sinne sind, daß sie alle Anlagen für eine vollständige Persönlichkeit mitbringen. Diese Anlagen entwickeln sie dann entsprechend ihrem Umfeld und gemäß ihrem natürlichen Rhythmus. Für die Entwicklung wichtig sei daneben insbesondere das „freie Spiel“ in einem sozialen Rahmen (Spielregeln, soziale Einschränkungen etc.), der den Kindern einen entsprechenden Halt geben soll. (Vgl. dies.: *Die Entdeckung des Kindes*)

⁷ Vgl. George Herbert MEAD: *Das Verhältnis von Spiel und Erziehung*, in ders.: *Gesammelte Aufsätze, Bd. 1*, S.419ff

⁸ Hier erleben wir erneut das Motiv der Bedrohung durch organisierte Religion. Das „höhere Wesen“ versucht ja gerade mit den Mitteln einer ritualisierten Führeridee die Macht zur Kontrolle über die *Enterprise* zu gewinnen.

bewußt werden, geben sie sich endlich ihren Tränen hin, aber bekämpfen durch diese Art der „Lysis“ bzw. „Katharsis“⁹ auch das „Böse“, welches nun auch keine Macht mehr über sie hat.

Eine andere Episode, in der das Thema Sozialisation und Erziehung direkt problematisiert wird, ist *Charlie X*. Hier hat es die *Enterprise* und insbesondere ihr Captain mit einem jungen Mann zu tun, der als einziger eine furchtbare Katastrophe überlebt hat und unter mysteriösen Umständen scheinbar 14 Jahre allein auf einem entfernten Planeten verbrachte. Die Episode beginnt damit, daß der 17jährige *Charlie* der Obhut der *Enterprise*-Crew von einem anderen Captain der *Sternenflotte* übergeben wird, welcher *Kirk* vor dem „schwer erziehbaren Jugendlichen“ warnt. Dennoch schließen alle Mitglieder der Besatzung den freundlichen jungen Mann sofort ins Herz. Oberflächlich gesehen bekommt er damit die besten Voraussetzungen für die Wiedereingliederung in die menschliche Gesellschaft.

Allerdings treten die ersten Probleme auf, sobald *Charlie* nicht das bekommt, was er will (er verliebt sich beispielsweise in ein weibliches Besatzungsmitglied, das seine Avancen jedoch nicht erwidern kann). Mit offensichtlich übernatürlichen Fähigkeiten ausgestattet, manipuliert er in der Folge die gesamte *Enterprise* und ihre Besatzung, bis man gewahr wird, daß *Charlie* während seines unfreiwilligen Exils durchaus Hilfe hatte: in der Gestalt einer dem Menschen weit überlegenen Spezies, die ihn mittels ihrer unvorstellbaren Fähigkeiten am Leben gehalten und mit allen essentiellen Voraussetzungen versorgt, aber nicht mit den ebenso wichtigen soziologischen Besonderheiten seiner Spezies konfrontiert hatte.

Nach wiederholten Manipulationsversuchen unterbreiten die Außerirdischen der *Enterprise*-Crew ihre Überzeugung, daß es das Beste für *Charlie* sei, ihn wieder unter ihre Obhut zu nehmen. *Kirk* will das zuerst nicht einsehen und verweigert sich dieser Ansicht, zumal sie ein (pädagogisches) Versagen seinerseits beinhalten würde und ihm sehr wohl bewußt ist, daß die Eliminierung von Außenseitern aus der Gesellschaft keine Lösung darstellt. Im Hinblick auf die Gefahren für *Charlie* und die Gesellschaft der *Föderation* hinsichtlich der Fähigkeiten, die *Charlie* selbst nicht kontrollieren kann, entscheidet sich *Kirk* jedoch schweren Herzens, der Forderung der Außerirdischen Folge zu leisten.¹⁰

Diese Darstellung beinhaltet natürlich auch eine ambivalente Lesart des Phänomens, wie in einer Gesellschaft prinzipiell mit Außenseitern umgegangen wird, worüber ein außerirdischer Besucher hinsichtlich sozial-humanitärer Prämissen wie Gleichberechtigung und Chancengleichheit etwas verwirrt sein dürfte. Allerdings müßte *Irska* erkennen, daß sich das Problem nicht ganz so einfach darstellt, in diesem Zusammenhang von resozialisierbaren Mängeln oder gar einem sozialen Potential auszugehen. Das Beispiel symbolisiert zwar einen Defekt des Betroffenen, im eigentlichen Sinne aber nicht einen „Menschen mit Behinderung“. *Charlie* ist weder körperlich oder geistig beeinträchtigt, noch kann seine Befähigung für ihn selbst oder die Gesellschaft irgendwie bereichernd sein. Ganz im Gegenteil ist er eher zu omnipotent für eine mangelhafte Gesellschaft, und er besitzt nicht die Reife, mit seinen Möglichkeiten umzugehen. Von diesen Voraussetzungen ausgehend muß er sich deshalb einen sozialen Rahmen suchen, der für ihn angemessener ist – auch wenn dort seine Besonderheit eventuell ebenfalls als Belastung empfunden und er möglicherweise auch weiter isoliert wird. *Irska* würde nur die Verantwortlichkeit seiner ihm eher ebenbürtigen Forscherkollegen kritisieren, welche *Charlie* über-

⁹ Vgl. PFISTER: *Das Drama*, S.320

¹⁰ Dieses Thema wird im übrigen auch in mehreren DS9-Episoden variiert. Beispielsweise versucht eine Gruppe von „genetisch aufgebeSSERTen“ Mutanten in *Chrysalis* aus einer Heilanstalt zu fliehen. Allerdings stellt sich hier ebenfalls heraus, daß diese sog. „Freaks“ in der „normalen“ Welt nicht überlebensfähig sind.

haupt erst in eine solche Situation gebracht haben. Allerdings müßte der Sonderbeauftragte auch zugehen, daß jeder Spezies bei der Erforschung anderer Welten Fehler unterlaufen können.

Eine weitaus optimistischere Lösung im Umgang mit dem Außergewöhnlichen bietet dagegen die Episode *The Way to Eden*. Hier begegnet die *Enterprise* einer Gruppe von „Hippies“, die sich einem Leben frei von irgendwelchen Gesellschaftszwängen verschrieben haben und auf der Suche nach einem Planeten sind, auf dem sie diese Lebenseinstellung auch unbehindert ausleben können. Bemerkenswert daran ist außerdem, daß der Auftrag der *Enterprise*, die Ausreißer zur „Ordnung“ zu bringen, in der Tatsache ihren Ausgang nimmt, daß sich unter den „jugendlichen Herumtreibern“ auch der Sohn eines hochrangigen *Föderationspotentaten* befindet, der offensichtlich durch dessen Verhalten ein schlechtes Zeugnis der öffentlichen Meinung für sich selbst befürchtet. Allerdings beginnen die Offiziere nach und nach, sich mit den Eigenheiten der jungen Leute anzufreunden und ihren unkomplizierten Umgangston zu genießen. Schließlich erklärt sich ausgerechnet der disziplinierte *Spock* bereit, ihnen bei der Suche nach „Eden“ zu helfen. In einer gemeinsamen „Jam-Session“ (übrigens eine der wenigen Episoden, in der *Spock* auf seiner *vulkanischen Harfe* musizieren darf) finden alle Beteiligten sogar einen kleinen „gemeinsamen Nenner“: die Musik – ein Mittel der Kommunikation, das der unbeteiligte Beobachter *Irska* sicher „faszinierend“ finden würde.

Getrübt wird das Verhältnis lediglich durch den Anführer der Gruppe, den offensichtlich nicht ganz zurechnungsfähigen Wissenschaftler *Dr. Severin*. Hier zeigt sich auch die Problematik einer naturbezogenen Lebenseinstellung innerhalb einer Gesellschaft, die den technologischen Fortschritt zum Prinzip erhoben hat. Den Jugendlichen gesteht man zu, daß sie nach alternativen Lebensstilen suchen; hinsichtlich des „erwachsenen“ *Severin* erscheint dieses Motiv jedoch grotesk, wenn nicht gar (großen)wahnsinnig.¹¹ Und getreu der Devise, daß man als „Grown-up“ seinen Platz in der (vorgegebenen) Ordnung gefunden haben müsse, behandelt *Star Trek* das Phänomen auch in diesem Sinne – ungeachtet der Tatsache, daß ein alternatives, möglicherweise aber unverständliches Lebenskonzept ebenfalls eine „Ordnung“ beinhalten kann. Nichtsdestotrotz bringen *Kirk* und seine Offiziere eine gewisse Toleranz auf, als sie nach einem Fehlschlag (die Vegetation des betreffenden Planeten stellt sich als hoch giftig heraus) weiterhin nach einem Platz für die Gruppe suchen. Und so gesehen wird in dieser Akzeptanz des alten Traumes von der „Kommune“ ein Plädoyer für die Rechte des Individuums und den nachsichtigen Umgang mit alternativen Lebenskonzepten in *Star Trek* postuliert.

IV. 4. 2. Ein fliegendes Klassenzimmer und der Projektunterricht in der nächsten Generation

Anthropologisches Institut Organia. Abteilung Humanologie. Unter Menschen aufzuwachsen ist ein eigenartiges Erlebnis: sie verschwenden so viel Zeit für ihre Kleinlinge, bemühen sich wirklich um ihren Nachwuchs, damit dieser vor allem selbständig denken lernt, und sind doch traurig, wenn er den ersten Eindruck erweckt, eigene Wege zu gehen. Außerdem verstehe ich das Konzept dieser sogenannten „Erziehung“ nicht ganz. Wenn ich das richtig verstanden habe, bezeichnet man so auch die Arbeit eines Pflanzenzüchters. Ich finde es immerhin interessant, daß diese Kreaturen allen anderen Kohlenwasserstoffeinheiten zumindest in der Theorie die gleiche Fürsorge angedeihen lassen. Allerdings muß ich hinzufügen, daß soviel Aufmerksamkeit mitunter schon wieder lästig werden kann.

Aus: Forschungsbericht des Sonderbeauftragten *Irska*

¹¹ Konsequenterweise stirbt *Severin* am Ende der Episode, was in diesem Zusammenhang nicht nur symbolisch zu verstehen ist. Das angedeutete alternative Lebenskonzept hat möglicherweise auch den Effekt, daß die Aufgabe von traditionellen sozialen Sicherheiten einem (in diesem Falle kranken) Menschen die physische Lebensgrundlage entziehen kann.

Hinsichtlich der, sozialpolitisch gesehen, fortschrittlichen Tendenz der Originalserie greift *The Next Generation* tatsächlich auf vergleichsweise neokonservative Gesellschaftskonzepte zurück,¹² was sich vor allem in der Figur des einzigen Jugendlichen, der eine Hauptrolle auf der *Enterprise-D* mit ihrer mittlerweile stattlichen Anzahl dort lebender Kinder zugestanden wurde. *Wesley*, der Sohn der Witwe *Dr. Crusher* ist zum Zeitpunkt des Beginns der Serie etwa 14 Jahre alt.¹³ Allerdings unterscheidet er sich in vielem von der Mentalität seiner Altersgenossen: überdurchschnittlich begabt, strebsam, ordentlich und respektvoll gegenüber den Erwachsenen ist er eigentlich ein Musterbeispiel für das „vorbildliche“ Verhalten eines Kindes bzw. Jugendlichen. Indessen wirkt er damit aber irgendwie suspekt und ernervierend, was sich bereits dadurch ausdrückt, daß die Figur in der Popularitätsskala der Fans eher an einer unteren Stelle steht.

Daß sein bisweilen unglaublicher Charakter außerdem für die anfänglichen Schwierigkeiten der Serie, die sich mit ihren neuen Figuren und Geschichten an einem großartigen Vorgänger zu messen hatte, mitverantwortlich war, zeigt der lakonische Kommentar eines Werbetexters und erklärten Anhängers der Serie, als *Wesley* in der Episode *Final Mission* in die *Sternenflottenakademie* eintritt (und damit nicht mehr als regelmäßiger Charakter auftritt):

„Zum Glück hat auch jemand ein Einsehen gehabt und Wesley Crusher auf die Kadettenschule geschickt. Verstehen Sie mich nicht falsch, ich finde, Will Wheaton war in der Rolle des Wesley durchaus gut. Aber Picard hatte wohl recht. Kinder haben auf der Brücke eines Raumschiffs nichts zu suchen.“¹⁴

Gegen diese pauschale Beurteilung der aus der Unsicherheit *Picards* geborenen Glosse (vgl. *Encounter at Farpoint*) würde *Irskas* sicherlich erst einmal protestieren. Dennoch würde er einsehen müssen, daß die hier dargestellte Struktur der menschlichen Gesellschaft sich im wesentlichen von derjenigen der *Organier* unterscheidet, deren Nachkommen möglicherweise bereits in jungen Jahren ein ganz anderes Potential entfalten, sofern das Thema der Nachkommenschaft in seiner Gesellschaft von Energiewesen überhaupt noch eine Rolle spielt. Er würde dennoch die Bemerkung zum Anlaß nehmen, die Gepflogenheiten hinsichtlich dieser offensichtlich so ungleichen Behandlung der Menschen verschiedenen Alters genauer zu untersuchen. Dabei müßte er feststellen, daß dieser Tatbestand möglicherweise rational zu begründende Ursachen hat.

Die Bemerkung *Picards* steht dabei für eine vorläufige Quintessenz der Erziehungsvorstellungen in *The Next Generation*. Zu keiner anderen Zeit in *Star Trek* wurden Kinder und Jugendliche auf ein derart schematisiertes Rollenverständnis festgelegt. Kinder sind wichtig, aber in erster Linie für die Fortsetzung des Stammbaums (deshalb gibt es auch eine ganze Anzahl auf der *Enterprise-D*, die sich ja mittlerweile auch in weiträumigeren Missionen als ihre Vorgängerin bewegt). Ansonsten erwartet man von ihnen eine entsprechende Zurückhaltung, die ihnen zwar gewisse Freiheiten in begrenzten (Spiel-) Räumen zugesteht, sie aber im wesentlichen für die Welt der Erwachsenen (und der Ordnung der Vernunft) unsichtbar macht.

Diese Vorstellung von Kindern, welche nach *Irskas* Beobachtung die sehr wesentliche Bedeutung des (kindlichen) Spiels für die gesamte Menschheit einfach unterschlägt, wird eigentlich erst im neunten

¹² Vgl. meine Ausführungen in [Kapitel II.5](#) und [Kapitel IV.3.2](#)

¹³ Dies ist auch das ungefähre Alter, ab welchem ich einen sinnvollen Genuß der Serie durch ein jugendliches Publikum für geeignet halte. Dies deckt sich mit den Vorgaben der „Freiwilligen Selbstkontrolle“ (FSK), die das Mindestalter für die Serienableger und Filme mit „12 Jahren“ angibt.

¹⁴ D. MARINACCIO: *Alles, was ich im Leben brauche, habe ich von Star Trek gelernt*, S.102

Spielfilm *Star Trek – Insurrection* revidiert, indem ein Kind der *Ba'ku* seinem Freund *Data* den Sinn des Lebens aus seiner Sicht kundtut:

„Wenn du wissen willst, wie es ist, ein Kind zu sein, dann solltest Du spielen lernen.“¹⁵

In *The Next Generation* widmet man dagegen den Kindern und ihren vermeintlichen Bedürfnissen regelmäßig nur dann ein erweitertes Interesse, wenn sie sich entweder in einer auch von der Erwachsenenwelt akzeptierten Krisensituation befinden (wie z.B. der kleine *Jeremy* in *The Bonding*, der in Folge einer Außenmission seine Mutter verloren hat) oder wenn sie mittlerweile ein Alter erreicht haben, in dem sie als Rekruten der *Sternenflotte* in Frage kommen (z.B. in *Coming of Age*). Das einzige Kind, das sich diesen Anforderungen entzieht, ist eigentlich *Alexander*, der Sohn von *Worf*, der aufgrund persönlicher Schwierigkeiten zu einem permanenten „Störfall“ wird, weshalb sein Vater ihn in die Obhut seiner Adoptiveltern auf der Erde gibt (vgl. *Family*, *New Ground* und *Firstborn*).

Offenbar spielt die *Sternenflottenakademie* in der Serie eine nicht unwesentliche Rolle im Erziehungsprozeß junger Menschen. Zwar steht hier nicht die klassische Form der (militärischen) „körperlichen Ertüchtigung“ im Mittelpunkt, sondern die konzentrierte Schulung der geistigen Fähigkeiten (wie insbesondere die schweren Aufnahmebedingungen der *Akademie* in *Coming of Age* zeigen); die wichtigsten Ziele, welche mit dieser Einrichtung intendiert werden, sind jedoch eine entsprechende Disziplinierung der Jugend, ihre angestrebte „nützliche“ Integration in die Gesellschaft und die konsequente Schulung zu verantwortungsbewußtem (was in diesem Zusammenhang auch bedeutet: gesellschaftskonformem) Handeln. Das Sprichwort „Lehrjahre sind keine Herrenjahre!“ gehört zu einem der wichtigsten Prinzipien in dieser Ausbildungszeit (vgl. *The First Duty*).

Irska würde möglicherweise feststellen, daß Kinder in einem traditionelleren sozialen Umfeld besser „aufgehoben“ sind als in der vergleichsweise „antiautoritären“ Umgebung (NEILL) der ersten *Enterprise*. In *The Next Generation* sind den Kindern enge, aber auch klare Grenzen gesetzt, die es den Kindern leichter machen, sich in der Ordnung eines Raumschiffs zurechtzufinden, was symbolisch begriffen allgemein auf eine komplexe Zivilisation bezogen werden kann. Gerade in einer Welt, in der scheinbar alles möglich ist, aber Perspektiven und Zielsetzungen die Tendenz haben, beliebig zu werden (wie sich die Zukunftsaussichten junger Menschen in der modernen Mediengesellschaft nun einmal darstellen), ist es möglicherweise notwendig, Angebote zu konkretisieren, um sie nicht einzig einem „Peer-to-Peer-Lernen“ (wie in *Miri* angedeutet) zu überlassen.

Das muß sich nicht unbedingt derart äußern, daß den Kindern ein Lernprozeß vorgeschrieben wird, beinhaltet aber doch einen bestimmten „Kanon des Wissens“, ohne den ein Mensch eventuell seiner eigenen Kultur verlustig wird.¹⁶ Soweit *Irska* auf der *Enterprise-D* mit Kindern konfrontiert wird, erlebt er eine Mischung aus „Frontalunterricht“ und problemorientierten Projektformen, die sich durchaus dazu eignen, ein bestimmtes Grundwissen **und** das Konzept der Selbsttätigkeit bzw. Selbständigkeit zu erlernen¹⁷, sowie die Einsicht zu gewinnen, daß es bei aller möglichen Lernbegierigkeit auch um das Absolvieren von Pflichten geht. Dies geschieht natürlich auch mit modernen technologischen Mitteln, mitunter werden die Kinder aber auch dazu angehalten, altbewährte Materialien, z.B. im Rahmen einer „Kunsterziehung“, zu verwenden. Daß selbst der „erwachsene“ *Data* mitunter an sol-

¹⁵ Vgl. Synchronfassung von *Star Trek - Insurrection*

¹⁶ Vgl. [Kapitel I.7](#)

¹⁷ Vgl. AUFENANGER: *Aspekte aus medienpädagogischer Sicht*, S.179ff

chen Veranstaltungen als Schüler (!) teilnimmt, kann symbolisch so verstanden werden, daß auch eine perfekte Technologie nicht die individuelle Kreativität ersetzt (vgl. z.B. *Masks*).

Daneben würde *Irska* einsehen, daß Kindern in einem gewissen Alter nicht alle Daten zugänglich gemacht werden müssen. *Charlie* hatte noch Zugriff auf sämtliche Systeme der *Enterprise* und konnte daher auch beträchtlichen Schaden anrichten. Wenn in *Star Trek* die „Bedürfnisse der Vielen“ auch nicht über die „Bedürfnisse der Wenigen“ gestellt werden, so ist ein akkurater Umkehrschluß ebenso unzulässig.¹⁸ Indem ein Kind die Möglichkeit erhält, daß sich der Fokus ausschließlich auf ihn und seine Belange richtet, werden seine Bedürfnisse zum Thema der ganzen Gesellschaft. Neben dem Aspekt der Sicherheit kann außerdem davon ausgegangen werden, daß die in den Datenbanken gespeicherten Informationen von Kindern nicht so ohne weiteres kognitiv verarbeitet werden können, was eine entsprechende konzeptionelle „Filterfunktion“ auf jeden Fall nahelegt.¹⁹ Deswegen sind die Computerterminals der „Schulclassenräume“ auf der *Enterprise-D* in ihrem Zugang auf das Gesamtpotential des Schiffes beschränkt (vgl. *Rascals*).

Natürlich werden Kinder in ihren Bedürfnissen ernst genommen, und da sie sich selbst nicht immer angemessen vertreten können, erfährt *Irska* des öfteren, wie *Picard* oder einer der anderen Brückenoffiziere als „Anwalt eines Kindes“ (ROUSSEAU) auftritt (z.B. in *Justice* und *The Bonding*). In Form der *Holodecks* wird außerdem den Kinder eine Welt eröffnet, in der zum einen das „Lernen im geschützten Raum“ wortwörtlich möglich wird (die Sicherheitssysteme erlauben i.d.R. eine sofortige Abschaltung bei Gefahr), zum anderen kommt diese Einrichtung dem Bedürfnis der Kinder nach einer eventuellen „Erlebnispädagogik“ (DILTHEY, DEWEY) zugute.

In der Episode *Disaster* wird daneben gezeigt, daß Kinder in *The Next Generation* nicht einfach nur als „kleine Erwachsene“ begriffen werden, daß ihnen aber gerade in Extremsituationen eine Aufgabe zugeteilt werden muß, damit sie nicht ihrer eigenen Angst erliegen. Die Ausgangssituation verdeutlicht noch dazu, daß Kinder auch in der Lage sind, anspruchsvolle Aufgaben zu erfüllen und an ihnen zu wachsen. Die Gewinner eines Wettbewerbes zum besten Nachwuchsforscher (mit sehr skurilen Ergebnissen wie z.B. der genetischen Veränderung von Radieschen) dürfen einen Tag mit *Capt. Picard* verbringen, um mit ihm die *Enterprise* zu besichtigen. Natürlich wollen die Kinder ausgerechnet in diejenigen Abteilungen geführt werden, die ihnen aus Gründen der Sicherheit auch mit Begleitung untersagt sind. Außerdem merkt man dem Captain eine deutliche Unlust und Unfähigkeit an, wie er die Kinder in den nächsten Stunden beschäftigen soll. In diesem Falle ist das auch noch komisch, da der Musteroffizier *Picard* zu Beginn offenbar keinerlei Ahnung davon hat, was Kinder beschäftigt.

Plötzlich bleibt durch einen allgemeinen Energieausfall der *Turbolift* (eine Art Fahrstuhl) stecken, und der Captain ist mit den Kindern eingeschlossen. Hier zeigt sich wiederum, wie flexibel *Picard* auf eine solche Notsituation reagieren kann und entwickelt darüber hinaus sogar ein pädagogisches Talent. Nach dem ersten Schreck, dem die Kinder völlig hilflos ausgeliefert sind, ernennt er sie zu seinen „Offizieren“, die je nach ihrem Projekt einem bestimmten „Ressort“ zugeordnet werden (ausgesprochen einfach und doch phantasievoll ist die Ernennung des Wissenschaftsoffiziers mit Spezialgebiet „Radieschen“); das älteste Mädchen ernennt *Picard* zu seiner „Nummer Eins“ (eine vorbildliche neutrale Einordnung hinsichtlich der Geschlechterrolle, auch wenn man berücksichtigt, daß die anderen einfach

¹⁸ Die Synchronisation des Spielfilms *Star Trek III* legt für sich genommen eine solche Assoziation nahe, ist aber offensichtlich unsinnig bzw. zumindest widersprüchlich.

¹⁹ Vgl. ECOs Überlegungen zu *Funes oder die Erinnerung*, in ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.247ff

zu klein für einen solchen Posten sind). Mit unermüdlichem Einsatz und zur Steigerung der allgemeinen Moral gesungenen Gassenhauern, gelingt es der kleinen Truppe schließlich ins Freie zu gelangen. Selbst als *Picard* durch einen weiteren Unfall verletzt wird, sind seine Minioffiziere mittlerweile in der Lage, die Schwierigkeiten zu meistern. Daneben haben sie gelernt, daß der einzelne – ungeachtet seines Alters oder seiner Fähigkeiten – immer auch auf die anderen angewiesen ist und daß dies die anderen auch zu einer gewissen Solidarität verpflichtet. Deswegen verweigert die kleine „Nummer Eins“ auch einen direkten Befehl, den verletzten *Picard* im *Turboschacht* zurückzulassen.

IV. 4. 3. Erziehung im „Melting Pot“ – eine Raumstation als Exkursionszentrale

Anthropologisches Institut Organia. Abteilung Humanologie. *Die Menschen sind wirklich ein merkwürdiges Völkchen. Sie bestehen derart penetrant auf ihre doch eigentlich kaum wahrnehmbaren Unterschiede und übersehen dabei völlig, daß sie aus der Sicht anderer zivilisierter Wesen in der Galaxis ein nahezu identisches Erscheinungsbild haben: sie bestehen aus Kohlenwasserstoff, nehmen zur Erhaltung ihrer biologischen Körperfunktionen ineffektive Nahrung zu sich, haben vier Gliedmaßen und haben offenbar ein großes Mitteilungsbedürfnis. Vielleicht empfinden sie sich deshalb als so verschieden, damit sie weiterhin über verschiedenen Ansichten endlos philosophieren können. Ich glaube, diese Spezies ist gar nicht so sehr von unseren Ahnen verschieden. Und ich habe tatsächlich eine Gemeinsamkeit mit unserer heutigen Gesellschaft gefunden: Wie wir sind sie so etwas wie Forscher, beständig bemüht, neues Wissen zu erlangen. Allerdings ist ihr Vorstellungsvermögen in unseren Augen sehr begrenzt, obwohl ich sagen muß, daß sie eine erstaunliche Phantasie besitzen. Ein guter Einfall: Wissenschaftler finden dabei heraus, was sie sich einbilden, vorher schon gewußt zu haben.*

Aus: Forschungsbericht des Sonderbeauftragten Irska vom Planeten Organia

Auf der Station *Deep Space Nine* wird der Erziehung und Bildung auch außerhalb einer erklärten militärischen Struktur ein größeres Gewicht beigemessen. Hier gibt es zwischenzeitlich ebenfalls eine regelrechte Schule, welche *Keiko O'Brien*, die Frau des Chefindingenieurs, zu einem „zentralen pädagogischen Ort“ (im Sinne von AUFENANGER) aufzubauen versucht. Allerdings scheitert das Projekt an den kulturellen Differenzen der Station, die hier stellvertretend ausgefochten werden. Das äußert sich darin, daß sich die Vertreter der verschiedenen Rassen auf *Deep Space Nine* nicht darüber einigen können, in welchem Stil der Unterricht geführt werden soll. Die *bajoranische* Priesterin *Winn* sieht in den säkularen Wissenschaftslehren *Keikos* eine blasphemische Bedrohung für die religiöse Moral. Und die *Ferengis* der Station befürchten eine „Vermenschlichung“ ihres Nachwuchses durch „unnützen“, d.h. wirtschaftlich nicht relevanten, Wissensballast. *Keiko* lehnt dagegen zwar nicht prinzipiell die Einführung eines „Religionsunterrichts“ ab, möchte aber nicht bestimmte Wissensgebiete bzw. Fachbereiche ausklammern, die sie für die Allgemeinbildung der Kinder notwendig hält. (Vgl. *In the Hands of the Prophets*). Hier kann *Irska* einen Konflikt erleben, wie er sich auch in interkulturellen Schulklassen der modernen Industrienationen äußert und wo nicht immer klar ersichtlich ist, was wissenschaftlich relevant, weltanschauliche Propaganda oder gar kulturelle Diffamierung ist.²⁰

Allerdings wäre *Irska* begeistert, in welchem Ausmaß die Station ein ideales Umfeld für interdisziplinäre Studien bietet. Die Vielfalt der hier versammelten Kulturen ermöglicht einem Heranwachsenden eine komplexe Einsicht in verschiedene alternative Lebenskonzepte. Ganz unproblematisch ist das jedoch nicht, weil damit auch ein eventuell „geschützter Raum“ verlorengelht. Je mehr die Station an

²⁰ Diese Art Diskussion ist beispielsweise hinsichtlich der aktuellen Debatte über das Tragen eines Kopftuchs in öffentlichen Schulen in Deutschland momentan wieder akut geworden.

Bedeutung gewinnt, desto mehr ähnelt sie auch dem „Moloch“ einer modernen Großstadt mit all ihren positiven und negativen Begleiterscheinungen.

Einerseits lassen sich zum Beispiel von diesem Zentrum aus interessante Exkursionen zum nahe gelegenen Planeten *Bajor* mit seinen antiken Bauwerken und Artefakten sowie traumhaften Landschaften unternehmen. Die Kultur ist vielseitig und abwechslungsreich (vage vergleichbar mit denjenigen Asiens). Und das nahegelegene *Wurmloch* zum *Gamma-Quadranten* vermittelt das Gefühl, im Zentrum allen Geschehens zu sein. Dieses Umfeld inspiriert natürlich jeden Jugendlichen, der im Begriff ist, für sich die Welt zu erobern, und animiert möglicherweise zu Unternehmungen, die in einem gewöhnlicheren Umfeld kaum von Interesse wären. Wenn beispielsweise *Sisko* mit seinem Sohn in einer antiken Flugmaschine den Spuren der alten *Bajoraner* folgt, so ist das ein ergreifendes Moment der Filmgeschichte, der zu einem sehr menschlichen Phänomen der Neuzeit Bezug nimmt: dem historischen Traum vom Fliegen. (Vgl. *Explorers*)

Andererseits findet hier genau jene Verwirrung durch das Angebot unendlicher Möglichkeiten statt, die von Sozialtheoretikern und Erziehungswissenschaftlern so oft thematisiert wird.²¹ *Deep Space Nine* ist ein Ort nahezu unbeschränkter Potentials und gewissermaßen unbeschränkter Gefahren. Das drückt sich z.B. in dem Vorhandensein eines *Casinos* aus, das nicht nur zweifelhaft exotische Getränke und zahlreiche Glücksspiele offeriert, sondern auch „Animierdamen“ und ein nahezu unbegrenztes Angebot *holographischer* Amüsements. Dies alles – und das ist ein ungewohntes Bild in der *föderierten* Welt von *Star Trek* – kostet Geld, da der Unterhaltungsbetrieb einem *Ferengi* gehört. Daneben begünstigt die Station – und auch das war auf der *Enterprise* fast undenkbar – allerlei kriminelle Aktivitäten, die bei kleineren Diebstählen beginnen (z.B. im Zusammenhang mit dem mitunter zwielichtigen Geschäftsgebaren des *Ferengi*-Barbesitzers *Quark*) und in Bombenattentaten kulminieren (z.B. in *Improbable Cause*).

Dies ist das Umfeld, indem die beiden Kinder-Protagonisten der Serie, *Jake Sisko*, der Sohn des Commanders, und *Nog*, der Neffe des *Ferengi*-Barkeepers *Quark*, aufwachsen. Es entspricht jedoch dem Optimismus der Serie, daß beide ihren ganz persönlichen (Lebens-)Weg finden. Daneben verbindet sie eine innige Freundschaft gegen alle möglichen Vorurteile und eigene kulturelle Differenzen (vgl. *Life Support* und *The Nagus*). Mit dieser Freundschaft, die als eine Art jugendliches Äquivalent zu dem Gespann *Pille-Spock* aus der Originalserie verstanden werden kann, dessen Verbundenheit trotz oder gerade wegen aller Sticheleien immer wieder deutlich zum Ausdruck kommt,²² demonstriert *Star Trek* wiederholt ein betont anti-rassistisches Weltbild, das Kontakte auf persönlicher Ebene über alle Grenzen möglich macht. Manchmal erweisen sich dabei die jugendlichen Protagonisten weitaus offener und toleranter gegenüber dem „Fremden“ als die Generation ihrer Eltern und beweisen damit ein hohes Maß an sozialer Kompetenz (vgl. *The Jem'Hadar*).

Daneben ermuntert die Serie geradezu auch Jugendliche, von ihrem Recht als Individuum Gebrauch zu machen, selbständige und selbstbewußte Entscheidungen für das eigene Leben zu treffen. Natürlich ist der Oberkommandierende der Station anfangs nicht begeistert, als sein Sohn ihm eröffnet, daß er eine Laufbahn als Reporter und Schriftsteller anstrebt (vgl. *Shadowplay* und *The Abandoned*); allerdings zeichnet es die Toleranz des Vaters und das Verhältnis zu seinem Sohn aus, daß er ihn immer

²¹ Vgl. beispielsweise bei ECO und AUFENANGER

²² Vgl. z.B. *Star Trek III*, wenn *Spock* seinem menschlichen Kollegen seinen unsterblichen Geist anvertraut. Dies würde er kaum tun, wenn nicht ein großes Vertrauen zwischen beiden vorhanden wäre.

wieder in seinem Vorhaben unterstützt (vgl. *Explorers* und *The Visitor*). Auch *Nog* entscheidet sich für ein nonkonformes Leben gegen bestimmte Rollenerwartungen oder kulturelle Zuschreibungen, wenn er sich als erster *Ferengi* zu einer Karriere in der *Sternenflotte* entschließt, wobei dies bei seiner Familie nicht unbedingt auf ungeteilte Zustimmung stößt (vgl. *Heart of Stone* und *Family Business*).

Anhand dieser beiden Figuren präsentiert sich *Star Trek* wiederholt als Erbverwalter der Aufklärung, welche die Freiheit eines Individuums propagiert, sich ganz bewußt zu entscheiden. Bildungstheoretisch relevant wird dem Sonderbeauftragten *Irska* darüber hinaus die Maßgabe erscheinen, daß eine Entscheidung **für** einen bestimmten Standpunkt und weniger gegen etwas getroffen wird, und daß das Individuum alles unternimmt, um diese Entscheidung in die Tat umzusetzen. Jugendlisches „dissoziales“ oder oppositionales „Trotzverhalten“, das daneben auch auf *DS9* thematisiert wird (z.B. in *The Storyteller*), mag mitunter ein sinnvolles Mittel der Abgrenzung sein, ist aber ebenso wenig zielgerichtet wie die bedingungslose Folge elterlicher oder anderer sozialhierarchischer Projektionen.²³

IV. 4. 4. Identität und Persönlichkeitsbildung – ein intergallaktisches Curriculum

Anthropologisches Institut Organia. Abteilung Humanologie. Ich empfinde die humanoide Eigenart, etwas Bleibendes erschaffen zu wollen, in gewisser Weise ansteckend. Ich muß sagen, daß diese Wesen auf diese Weise amüsante und ästhetisch ansprechende Dinge herstellen, die nach unseren Maßstäben eigentlich auf eine ineffiziente Lebensführung hinweisen, bedenkt man die Tatsache, daß diese Wesen nicht besonders alt werden. Allerdings entwickle ich mit der Zeit so etwas wie Ehrgeiz, es meinen biologischen Kameraden gleich zu tun. Es hat schon etwas Erhebendes, wegen seiner Leistungen von den anderen geachtet zu werden, auch wenn dieser erhabene Eindruck meistens sehr begrenzt auf ein Phänomen bezogen wird, das die Menschen als „Zeit“ bezeichnen.

Aus: Forschungsbericht des Sonderbeauftragten Irska vom Planeten Organia

Auf der *Voyager* gibt es zu Anfang keine Kinder bzw. jugendliche Identifikationsfiguren. *Irska* würde jedoch feststellen, daß einige Protagonisten durchaus jugendliche Charaktere darstellen, die mit einem entsprechenden Entwicklungspotential und –prozeß verbunden sind. *Tom Paris* verkörpert eine solche Figur, indem er sich vom (spät pubertierenden) Kleinkriminellen zu einem verantwortungsbewußten Mitglied der Besatzung als kompetenter Steuermann entwickelt (vgl. *The Caretaker*). Auch die Figur des Fähnrich *Harry Kim* tritt in gewisser Weise eine Nachfolge des ehrgeizigen *Wesley Crusher* aus *The Next Generation* an, hier allerdings als gereifter junger Mann. Im chronologischen Sinne ist zwar die zweijährige (!) *Kes* ein Kind, was allerdings durch die Darstellung ihres Volkes, der *Ocampa*, deren Lebensspanne in der Regel nur etwa 9 Jahre beträgt, nicht so eindeutig zum Vorschein kommt. Ihre persönliche Entwicklung auf der *Voyager* und ihre Ausbildung zur Krankenschwester und Assistentin des *holographischen Doktors* skizziert dabei im wesentlichen einen klassischen Bildungsweg.

Diejenige Figur, anhand derer das Erziehungskonzept von *Star Trek* am deutlichsten zum Ausdruck kommt, ist jedoch die als Kind assimilierte, nun ehemalige *Borg Seven of Nine*, die durch die Rückverwandlung in ein Individuum erst auf der *Voyager* einen entsprechenden Erziehungsprozeß zu durchlaufen hat. Allerdings könnte *Irska* anhand dieser offensichtlich etwas widerspenstigen Figur beispielhaft die Fähigkeiten und möglichen Funktionen eines „Heranwachsenden“ für die Gesellschaft

²³ Vgl. Volker FAUST: *Dissoziales Verhalten im Kindes- und Jugendalter* ([Arbeitsgemeinschaft Psychosoziale Gesundheit](#) der Universität Ulm), sowie Martin R. TEXTOR: *Glückliche Kinder* ([Das Online-Familienhandbuch](#), Hrsg.: Staatsinstitut für Frühpädagogik, München)

in *Star Trek* studieren. Indem *Seven* viele Entscheidungen hinsichtlich der praktischen Moral und insbesondere der institutionellen Kommandostruktur in Frage stellt, entwickeln sich einige Situationen zu einem durchaus zweiseitigen Erziehungs- und Bewußtseinsprozeß (vgl. *Prey*). Dabei spielt auch eine entsprechende „Erziehung zur Emotionalität“ eine wichtige Rolle, ein klassisches Motiv in *Star Trek*, das sozusagen hier einen Höhepunkt erreicht, da *Seven* ursprünglich ein empfindsames kleines Mädchen war, bevor sie von den *Borg* assimiliert wurde. Die Konzentration auf dieses Thema soll ihr in den Augen *Janeways* helfen, ihre Menschlichkeit zurückzugewinnen.²⁴

Im Verlaufe der Serie bekommt die gelehrige Schülerin die Gelegenheit, selbst als „Pädagogin“ tätig zu werden. Zuerst wird sie mit der kleinen *Naomi* konfrontiert, die an Bord der *Voyager* geboren wurde und sich nichts sehnlicher wünscht, als „Assistentin“ des Captains zu werden. Zeitweilig strebt sie sogar an, *Borg* zu werden (eine klassische Identifikation mit archaisch verstandenen Vorbildern, welche geprägt sind von kindlicher Faszination und märchenhaften Vorstellungsschemata). Obwohl sie zunächst große Angst vor *Seven* hat (in: *Once Upon a Time*), wird die ehemalige *Borg* nach einiger Zeit für *Naomi* eine wichtige Vertrauensperson, von der sie sich regelmäßig Rat erhofft und auch bekommt (z.B. in: *Blink of an Eye*).

In der sechsten Staffel der Serie könnte *Irska* dann seine Studien bezüglich eines regelrechten „Kinderkollektivs“ erweitern, das zunächst sich selbst überlassen wurde, und anhand dieses Phänomens die Wirkungsweise familiärer Strukturen und psychiatrischer Therapieformen untersuchen. Diesem *Collective* begegnet die *Voyager* auf einem Raumschiff der *Borg*, dessen Besatzung zwar mit dem bekannten Vokabular „Resistance is futile!“ die *Voyager* zu assimilieren versucht. Dabei verhalten sich die Drohnen aber derart zögerlich und unentschlossen, daß *Seven* auf den *Kubus* beamt, um dem Phänomen auf den Grund zu gehen. Es stellt sich heraus, daß die Crew nur noch aus „Kindern“ besteht, die verzweifelt versuchen, den Kontakt zum *Hive-Bewusstsein* (eine Art „Über-Ich“, über das die *Borg* miteinander kommunizieren) herzustellen. Das Schiff selbst wurde unvermittelt mit einem kybernetischen Virus infiziert, demzufolge alle erwachsenen Drohnen dauerhaft deaktiviert (also getötet) wurden. Als geklärt ist, daß die Kontaktversuche fehlschlagen müssen, weil das *Kollektiv* nicht an schadhafte Systemen interessiert ist, wird *Seven* von *Janeway* direkt mit der Betreuung und Ausbildung der überlebenden Kinder beauftragt, eine Aufgabe, die diese nur widerstrebend anzunehmen bereit ist. In den Episoden *Ashes to Ashes* und *Child's Play* wird uns dann humorvoll vorgeführt, wie *Seven* sich einen konkreten Lehrplan für die Kinder vorstellt. Grundkurse in Naturwissenschaften, mindestens ein selbst gewähltes Hauptfach, künstlerisches Gestalten und eine effiziente Freizeitgestaltung (!) sollen dazu dienen, die Kinder auf ihre Heimatwelten bzw. wahlweise für die Rückkehr zur Erde vorzubereiten.

Sinnigerweise würde *Irska* im Zusammenhang mit diesen Kindern das erste Mal mit dem Konzept traditioneller Moralerziehung mittels eines klassischen Märchenvortrags konfrontiert werden; bemerkenswert ist darüber hinaus, daß die Märchen ohne Notepads oder dergleichen mündlich vorgetragen werden und daß der Erzähler kein Mensch ist. *Neelix* muß die Datenbanken der *Voyager* sehr aufmerksam studiert haben und dabei auf einen entsprechenden Passus von BETTELHEIM gestoßen sein, welche beruhigende und bildende Wirkung dem Erzählen von Geschichten zuzuschreiben ist. Dabei ist es eigentlich völlig unerheblich, daß er keine klassischen Volksmärchen auswählt.²⁵ In jedem

²⁴ Vgl. Jürgen Roth: *Eltern erziehen Kinder. Kinder erziehen Eltern*

²⁵ Hierin spielt die Episode *The Haunting of Deck Twelve* indirekt auf die Antithese BETTELHEIMs an, wenn *Neelix* behauptet, GRIMMs Märchen seien in seine Augen zu brutal. (Vgl. BETTELHEIM: *Kinder brauchen Märchen*, S.139)

Falle unterstreicht der Vortrag den „sense of wonder“, dem sich selbst die rational geprägten *Borgkin-*der nicht entziehen können.

Besonders hinsichtlich der Figur des *Icheb* ergeben sich dabei interessante Aspekte für erziehungstheoretische Phänomene. Bereits sein erster Auftritt als infantile *Borgdrohne* zeugt von einem großen Verantwortungsgefühl für seine „Schiffskollegen“, das weit über eine technische Notwendigkeit des Zusammenhalts hinausgeht. In gewisser Weise zeigt er damit eine emotionelle Beteiligung, die zwar für die *Borg* irrelevant sein dürfte, aber später des öfteren für seine Qualitäten als Individuum spricht. Merkwürdigerweise tut er sich anfangs dennoch schwer mit dem Konzept der Verwirklichung individueller Ambitionen. Und wie *Data* von der *Enterprise-D* hat er offenbar seine Schwierigkeiten mit dem Konzept des Humors sowie dem Grundverständnis der Ästhetik (die eben nicht unbedingt auf Perfektion beruht). Auf Effizienz bedacht und darin der gelehrigste Schüler *Sevens* entwickelt er sich in kürzester Zeit zu einem Forscher mit genialen Talenten (besonders hinsichtlich der Astronomie und der Genforschung). In der Episode *Child's Play* stellt sich dann heraus, daß er der Überträger jenes Virus war, der seinen *Borgkubus* zerstört hat. Seine Eltern hatten ihn bewußt infiziert, um sich gegen die permanenten Angriffe der *Borg* zu wehren. Hier erlebt *Irska* die symbolische Instrumentalisierung eines Kindes, die auch unter derart fatalen Umständen nicht moralisch einwandfrei zu rechtfertigen ist.

Wenn *Icheb* allerdings freiwillig ein großes Risiko eingeht, indem er sich gewaltsam und gegen den erklärten Befehl des Captains von einem seiner kybernetischen Bestandteile trennt, um seiner Gönnerin *Seven* das Leben zu retten (in: *Imperfection*), so deutet das nicht nur auf ein hohes Maß an Selbstbewußtsein, Solidarität und Mitgefühl hin. Sein Verhalten entspricht vielmehr einem der ältesten Ideale der abendländischen Welt. Sein Kalkül erinnert zudem an *Mr. Spocks* Rationalität in ähnlichen Entscheidungen. Bemerkenswert an dieser Persönlichkeitsdarstellung ist jedoch vor allem, daß hier ein ehemaliger *Borg*, der noch vor kurzem zu keiner individuellen Entscheidung fähig war, den anderen, die viel geübter in solchen Angelegenheiten sind, eine Lehrstunde zum Thema angewandter Humanität erteilt.

Daß er trotz seiner überragenden intellektuellen Fähigkeiten, die ja nicht unbedingt nur sein persönlicher Verdienst sind, und trotz der beispielhaften Präsentation menschlicher Solidarität immer noch ein Initiand an der Schwelle zum Erwachsensein ist, zeigt sich in der Episode *Nightingale*. Wie viele Teenager, welche sich das erste Mal ernsthaft verlieben, mißversteht er die Freundlichkeit einer anderen Person als sexuelle Avance und manövriert sich und die betreffende Person von einem Fettnäpfchen ins nächste – ein emotionales Chaos, das nur er selbst imstande ist aufzulösen. *Irska* würde nur überrascht sein zu erfahren, daß die erwachsene *B'Ellana* anscheinend genauso wenig mit der Situation umzugehen weiß. Sofern es um Fragen der Sexualität geht, kann sich offenbar niemand wirklich angemessen verhalten. In gewisser Hinsicht ist es beruhigend zu glauben, daß sich einige Dinge auch bis zum 24. Jahrhundert nicht ändern werden, auch wenn *Irska* diesen Wunsch nach Irrationalität kaum nachvollziehen dürfte.

IV. 4. 5. *Star Trek* als Vorbild für die Alltagsbewältigung

Anthropologisches Institut Organia. Abteilung Humanologie. Ich habe eine weitere Eigenart dieser Spezies entdeckt, welche auf ein erstaunliches Abstraktionsvermögen hinweist. Mittlerweile habe ich in diesem Zusammenhang auch das Konzept dieses ständigen Gestammels verstanden, das diese Wesen „Meinungsaustausch“ nennen. Es geht dabei weniger um das willkürliche Verteilen oder Auswechseln von Ansichten, wie die Formulierung vielleicht nahelegen mag, sondern vielmehr um die Verbreitung des jeweiligen Wissensstandes. Dabei hat diese Spezies die Angewohnheit, ihre Er-

kennntnisse in kleine Geschichten zu integrieren, welche der allgemeinen Anschaulichkeit dienen sollen. Tatsächlich bleiben so ältere „Lebensweisheiten“ für andere erhalten. Konkrete Erfahrungen werden dabei auf Ereignisse bezogen, die eigentlich in keinem kausalen oder sonst irgendwie logischen Zusammenhang stehen. Obwohl ich diese Form der Datensammlung anfangs für sehr ungenau hielt, muß ich mittlerweile zugeben, daß sie erstaunlich effektiv ist.

Aus: Forschungsbericht des Sonderbeauftragten Irska vom Planeten Organia

Neben den bisher dargestellten, mehr oder weniger offensichtlichen Erziehungskonzepten in *Star Trek* begegnet *Irska* darüber hinaus auch etlichen Lehren, die als solche vermutlich gar nicht intendiert sind bzw. auch nicht explizit erwähnt werden. Gerade diese sind aber deswegen nicht weniger wichtig, betrachtet man sie unter dem Gesichtspunkt der psychologischen Wirkung, die derartige Medienereignisse auf den Zuschauer ausüben. Wie schon gesagt, dienen die Figuren in *Star Trek* neben ihrer dramaturgischen Integration in ein Weltbild mit hohen philosophischen Ansprüchen als wichtige Identifikationsmuster, indem selbst banale Informationen noch Bedeutung erlangen.

Ganz besonders trifft dies vermutlich auf das durch *Star Trek* transportierte Alltagswissen zu, aus dem sich mittlerweile für nahezu jede Gelegenheit eine entsprechende Antwort herauslesen läßt. In seinem Buch mit dem treffenden Titel *Alles, was ich im Leben wirklich brauche, habe ich von Star Trek gelernt* schreibt Dave MARINACCIO:

„In der Serie steckt alles, was man wissen muß, und sei es in irgendeinem einfallslosen Kostüm. Man muß nur genau hinsehen. Jede Frage, die der normale Alltag aufwirft, ist von der Crew des Raumschiffs *Enterprise* [...] bereits gelöst worden. Wie begegne ich einer Herausforderung? Wie verhalte ich mich Freunden gegenüber? Wie bändle ich mit Frauen an? Wie treibe ich meine berufliche Karriere voran? [...] Alles, was es zu wissen gilt, ist aus *Star Trek* zu erfahren.“²⁶

Eine der Alltagsweisheiten, mit denen sich MARINACCIO beschäftigt, ist eigentlich eine vereinfachte Variante des großen philosophischen Forschungsauftrags von *Star Trek*: Scheue nicht das Ungewisse. Es muß hinterfragt, verstanden und akzeptiert werden. Jeder Mensch wird immer wieder mit Situationen konfrontiert, die ihm unüberwindbar, unbekannt oder gar bedrohlich vorkommen. *Star Trek* bietet hier eine anschauliche Möglichkeit, dem Problem, sofern es sich als ein solches darstellt, zu begegnen, indem man sich aktiv (!) damit auseinandersetzt. Natürlich sind etwaige Fehlentscheidungen nicht ausgeschlossen, aber irren ist sehr menschlich und schließlich lernt man am besten durch eigene Erfahrungen und nicht, indem man aus Angst, Fehler zu machen, vor ihnen davonläuft:

„Im Grunde haben wir Utopia schon gefunden; es liegt in der grenzenlosen Herausforderung. Wenn wir sie annehmen, werden wir womöglich am Ende zu uns selbst finden.“²⁷

In manchen Situationen des Lebens scheint es dagegen keinen direkten Ausweg aus einem Problem zu geben. *Star Trek* zeigt uns nun einen Weg, wie wir eine solche Situation meistern können, indem wir lernen zu improvisieren – eine Fähigkeit, die mittlerweile in den meisten Berufen eine wichtige Voraussetzung ist. Manchmal hilft auch eine nur leicht veränderte Perspektive. *Irska* würde immer wieder aufs Neue über das Geschick von *Kirk*, *Picard* und Co. erstaunt sein, denn die Captains der *Sternenflotte* sind in der Kunst der Improvisation offenbar die besten Lehrmeister. Sie ziehen selbst aus den verzwicktesten Situationen noch einen Vorteil oder messen ihr eine übergeordnete positive Bedeutung

²⁶ D. MARINACCIO: *Alles, was ich im Leben brauche, habe ich von Star Trek gelernt*, S.9

²⁷ Ebd., S.19

zu. Indem die Protagonisten der Serie nach dem Motto handeln, „du hast keine Chance, also nutze sie!“, zeigen sie der Welt ihrer Artgenossen, daß selbst die schlimmste Katastrophe noch einen Sinn ergibt, da man aus ihr immer etwas lernen kann.

Auch für den Fall, daß eine Situation einmal vollkommen außer Kontrolle geraten sollte, hat *Star Trek* eine Antwort parat, welche erlaubt, daß die Betroffenen einen möglichen Ausweg aus der Misere finden können oder zumindest Abstand zu einem akuten Problem bekommen. Wie *Irska* bei den Gepflogenheiten der Menschen beobachten kann, hat das verbissene Beharren auf einem vorgeschriebenen Weg oft den unerwünschten Effekt, daß das eigentliche Ziel aus den Augen verloren wird und die aufgewandte Energie wirkungslos verpufft. In solchen Fällen kann eine „Auszeit“ durchaus angebracht sein, welche hilft, sich auf die Ausweglosigkeit einer Handlung zu besinnen und abzuwarten, bis der klare Verstand wieder die Oberhand gewinnt. „*Beam me up!*“ ist zwar eine sehr lapidare Antwort auf jedes Problem, hat aber so gesehen immer auch eine wichtige Berechtigung:

„»Beam mich hoch ...« heißt: Ich bin an einem Punkt angekommen, an dem ich nicht mehr weiter weiß, trage aber die Schlappe mit Humor und verziehe mich. Auch Kirk gerät mitunter in Schwierigkeiten, die er aus eigener Kraft nicht meistern kann. Wenn er dann von Scotty gebeamt wird, nimmt er quasi eine Auszeit als Captain, also als berufsmäßiger Inhaber der Kontrolle. Auch wir können eine Auszeit nehmen. [...] Der Anruf ist sozusagen eine mentale Ruhepause, die uns für kurze Zeit entspannen läßt. Anschließend können wir wieder – wie der Captain – das Kommando übernehmen und weiterziehen.“²⁸

Eine weitere *Star Trek*-Alltagsweisheit besteht laut MARINACCIO darin, sich nicht mit unnötigen Dingen zu beschweren, und dies betrifft neben den über Jahre hinweg angehäuften Besitztümern auch sicherlich symbolisch eine ganze Reihe überflüssiger Gedanken an vergangene Fehlentscheidungen und Mißgeschicke, sowie verschiedene (nicht nur metaphorisch verstandene) Abhängigkeiten, sofern sie uns nicht wirklich das Leben erleichtern. Wir könnten uns vermutlich eine ganze Menge psychischer Krankheiten ersparen, wenn es uns hin und wieder gelänge, uns dieses „seelischen Mülls“ zu entledigen, anstatt ihn im Unbewußten zu konservieren:

„Auf der *Enterprise* hat keiner besonders viel Zeug dabei. Sie verstehen: Zeug. Gemeint ist all der Kram, den wir im Laufe der Jahre anschleppen.“²⁹

Ganz und gar nicht überflüssig ist jedoch der Gedanke an eine sinnvolle Freizeitgestaltung. *Irska* hat womöglich während seiner Zeit in dieser Galaxis etliche humorige Situationen erleben können, welche sich mit diesem Thema auseinandersetzen: *Mr. Spock* verbringt seine „Mußestunden“ bei einem eigens für die Serie entwickelten dreidimensionalen Schachspiel (in: *Where No Man Has Gone Before*), *Councillor Troi* entspannt sich gern bei einem Bad (z.B. in *Star Trek X*) oder bei *klingonischen* Lockerungsübungen im *Holodeck* (vgl. *Second Chances*). *Riker* bevorzugt einen Urlaub auf dem tropischen Planeten *Risa*, welcher in der Serie berühmt ist „for its beautiful beaches, resort facilities, and ist open sexuality“³⁰ (vgl. *The Game*). *Picard* entspannt sich dagegen gern bei einer Tasse Earl Grey, einem guten Buch oder geht seiner größten Leidenschaft, der Archäologie, nach (vgl. *Captain's Holi-*

²⁸ Ebd., S.42

²⁹ Ebd., S.33

³⁰ Zit. nach OKUDA/MIREK: *The Star Trek Encyclopedia*, S.278. Der Planet *Risa* ist eine Art Äquivalent zu den irdischen „Ferienparadiesen“ in der Karibik oder auf irgendeiner beliebigen Insel im Pazifischen Ozean und wird auch genau so dargestellt. In der jüngsten Serie *Enterprise* erleben die Protagonisten *Two Days and Two Nights* auf dem Planeten mit traumhaften Ferienangeboten. So gesehen spielt *Star Trek* in diesem Punkt auch des öfteren auf die „Freizeitpädagogik“ der Tourismusbranche an.

day). Welcher Stellenwert der körperlich-geistigen Entspannung zukommt, zeigt sich vor allem darin, daß die beiden *Sternenflottenärzte McCoy* (TOS) und *Dr. Bashir* (DS9) den Besatzungsmitgliedern regelmäßig einen „Erholungsurlaub“ verschreiben (vgl. *Shore Leave* und *Let He Who is Without Sin*).

Irska wäre sicherlich überrascht, welche Mittel der Konfliktbewältigung die menschliche Zivilisation erdacht hat, um ihre Differenzen weitgehend friedlich zu lösen, und in wieweit diese sogenannten „Spiele“ strukturell immer noch mit der herkömmlichen Kriegstechnik verwandt sind. Einige Protagonisten sind begeisterte Anhänger verschiedener traditioneller Sportarten, deren Wettkämpfen sie gerne beiwohnen oder an denen sie sogar aktiv teilnehmen (z.B. *Take Me Out to the Holosuite*, DS9, und *The Fight*, VOY). Besonders bemerkenswert sind in diesem Zusammenhang die *klingsonischen Bat'leth*-Wettkämpfe, die mit einer kriegerischen Waffe ausgetragen aber eindeutig als „friedliche“ sportliche Herausforderung gedacht sind. Da die *Klionsonen* als ein äußerst aggressives Volk geschildert werden, liegt der Gedanke nahe, daß der Wettkampf zwar einer körperlich-militärischen Ertüchtigung, darüber hinaus jedoch der Kompensation sozialfeindlicher Tendenzen dienen soll (vgl. *Parallels*).

Daneben kommt in der *klingsonischen* Gesellschaft der Musik ein hoher Stellenwert zu, die zwar in diesem Falle ein wenig gewalttätig klingt und dem menschlichen Ohr bisweilen Schmerzen bereitet (die *klingsonische Oper* übertrifft die Komplexität von Richard WAGNERS „Musikdramen“ bei weitem), dient aber offenbar ebenso der Entspannung und darüber hinaus auch der Erbauung, da die vertonten Geschichten immer auch alte *klingsonische* Mythen behandeln (vgl. z.B. *Firstborn*, eine weitere Erwähnung findet sich in der DS9-Ep. *The Bar Association*).

Überhaupt bekommt man den unmittelbaren Eindruck, daß die Musik, der von Psychologen auch eine therapeutische Wirkung zugeschrieben wird, eine große Rolle in *Star Trek* spielt: *Spock* musiziert auf seiner *vulkanischen* Harfe (in: *The Way to Eden*), *Data* ist Mitglied in einem Violinquartett (vgl. in: *Sarek*), *Riker* ist ein ganz passabler Saxophonist (in: *The Next Phase*) und *Capt. Picard* Flötist (seit seiner Konfrontation mit einem „anderen Ich“ in *The Inner Light*), *Ensign Kim* von der *Voyager* spielt in seiner Freizeit Klarinette (in: *Ashes to Ashes*) und der *holographische Doktor* wird sogar ein angesehener Gesangsvirtuose (in *Virtuoso*).

Irska würde womöglich feststellen, daß diese (für eventuelle Arbeitsprozesse) ineffizienten Beschäftigungen wesentlich sowohl der Förderung der allgemeinen Moral als auch der Selbstidentifikation dienen kann. Fast jeder im *Star Trek*-Universum findet nicht zuletzt mittels seiner „Hobbys“ seinen ganz persönlichen Weg, der ihm Erfüllung bzw. Zufriedenheit und Freude bereitet. Dieser Weg ist manchmal nicht einfach, wie wir im Falle des *Wesley Crusher* sehen, der offenbar allwissend geboren wurde, in seiner Ausbildungszeit in der *Sternenflottenakademie* einige gehörige Dämpfer erhält, und sich am Ende auf den unsicheren Weg einer fernen Reise begibt, zu der ihm niemand sagen kann, wohin sie ihn führt (in: *Journey's End*). Dies symbolisiert ein wichtiges, eigentlich banales Grundmotiv in *Star Trek*: Finde deinen Weg durch alle Widrigkeiten hindurch und nutze dabei **alle Möglichkeiten**, welche dir zur Verfügung stehen. Es liegt dabei an jedem einzelnen, sich einen sinnvollen Lebenszweck zu setzen. Das können die Familie, die Freunde, eine persönliche Entdeckungsreise oder die Rettung der Galaxis sein. Wichtig ist nur, daß man es aus voller Überzeugung tut.

Außerdem ist es wesentlich, wie man mit den anderen in seiner Umgebung umgeht. Gute Freunde sind ein großes Geschenk, man muß auch bereit sein, für sie im gegebenen Falle Opfer zu bringen. Das bedeutet auch, daß man hin und wieder gegen bestimmte Regeln verstoßen muß. Personen sind grundsätzlich wichtiger als Regeln – dies machen uns die Captains der *Sternenflotte* immer wieder deutlich.

Dies betrifft auch Personen, die einem nicht so nahe stehen. Versteht man sich mit einer Person überhaupt nicht, sollte man (wie *Kirk* im Falle der *Klingonen*) vorübergehend Abstand zu dem Betreffenden halten, allerdings den Kontakt nicht ganz aus den Augen verlieren. Manchmal stellt sich eine Konfrontation nicht als das heraus, wofür man sie gehalten hat. Mitunter kann sie sogar ausgesprochen inspirierend sein.

Klar ist, daß die Ergebnisse gemeinsamer Arbeit meistens effektiver und ertragreicher werden als die separaten Tätigkeiten eines einzelnen Individuums.³¹ Außerdem gestaltet sich der Arbeitsprozeß in der Gruppe oft kurzweiliger und amüsanter. Natürlich ist die gemeinsame Arbeit nur dann sinnvoll, wenn alle mit Eifer bei der Sache sind und ihren jeweiligen Arbeitsbereich kompetent ausfüllen. Auch hier ist das Geschehen auf der Brücke der *Star Trek*-Raumschiffe vorbildlich. Der Captain oder eines der Crew-Mitglieder allein könnten selten das Ziel der dargelegten Missionen erreichen. Jeder muß sich auf den anderen verlassen können. Jeder Beitrag zählt. Vielleicht verliert dabei jeder ein Stück seiner persönlichen Identität, aber zusammen gewinnen sie das Universum! Wie man sieht, bietet *Star Trek* eine unerschöpfliche Quelle der Weisheit – auch für die obligaten Einträge ins Poesiealbum.

IV. 4. 6. „Die Vergessenen“ – der Umgang mit Tod und Verlust in einer futuristischen Welt

Anthropologisches Institut Organia. Abteilung Humanologie. *Dem Tod in einer linearen Welt zu begegnen hat wirklich etwas unheimliches. Das bedeute wohl offensichtlich, daß die Welt der Kohlenwasserstoffeinheiten begrenzt ist. Ich frage mich dennoch, warum diese linearen Wesen, die doch immer mit einem Ende rechnen müssen, letztendlich von diesem Tod immer wieder überrascht sind und so wenige Fähigkeiten besitzen, mit solchen gesellschaftlichen Ausfällen umzugehen. Überhaupt ist die Emotionalität dieser Spezies sehr ausgeprägt, scheint aber im wesentlichen zu ihrer Selbstidentifikation beizutragen. Daneben zeugen die Begräbnisfeiern von einem hohen Maß rituellen Gebarens. Ich möchte empfehlen, demnächst einen unserer Zeremonienmeister einer dieser Veranstaltungen beiwohnen zu lassen.*

Aus: Forschungsbericht des Sonderbeauftragten Irska vom Planeten Organia

Es gibt einen weiteren Aspekt, dem die Serie zumindest eingeschränkte Beachtung schenkt und mit dem sie sich von vielen Produktionen des Genres eindeutig unterscheidet. Die Rede ist von Fragen bezüglich der Vergänglichkeit und dem Tod, welche in den modernen Industriegesellschaften nur allzu gern ignoriert werden. *Star Trek* ist dagegen eindeutig bemüht, dieses Thema nicht auszusparen, in einzelnen Fällen kann sogar durchaus ein lebensnaher Versuch gesehen werden, das Phänomen zu beschreiben, obwohl es sich der menschlichen Vorstellungskraft im wesentlichen entzieht. Es ist gewiß nicht leicht, eine derartige Thematik in die Science-fiction einzubinden, die im Genre nachgerade stiefmütterlich behandelt wird. Dies geschieht in der Regel aus gutem Grund, da sich das Genre, zumindest wo es erklärtermaßen normative optimistische Szenarios **aufbauen** will, im klaren Gegensatz zu Tendenzen der Auflösung mit rückläufigem Charakter befindet. Außerdem erweist sich hier die Nähe zum klassischen Volksmärchen zum Problem, denn wie soll eine Hoffnung vermittelnde Katharsis virtuell von einer Vernichtungsästhetik begleitet sein, ohne dieser Hoffnung und dem inbegriffenen „sense of wonder“ verlustig zu werden?

³¹ Von diesem Phänomen ging offenbar bereits ARISTOTELES aus, der die Gattung Mensch in seinen Abhandlungen über die *Politik* als ζοον πολιτικόν beschrieb (vgl. ebd.). Was bei ihm im Zuge gesellschaftspolitisch relevanter Handlungen zum Tragen kommt, läßt sich m.E. ohne weiteres auf die Wirkungsweise ganz alltäglicher Verrichtungen übertragen; wobei man natürlich berücksichtigen muß, daß die gesellschaftliche Tragweite nicht dieselbe ist.

Bei meiner Einschätzung lasse ich dabei ganz bewußt jene Darstellungen außer acht, welche apokalyptische Szenarios prognostizieren und damit sozusagen den Tod zum Programm erhoben haben. Auffallend ist nämlich hier, daß das kollektive Sterben vieler die Tendenz hat, in der Wirkung zu abstrakt zu sein, also nicht mehr wirklich berühren kann. Da der Tod jedoch eine ganz persönliche Erfahrung ist, die jedem widerfährt, der einen echten Verlust erleidet, kann ein Massensterben zwar schockieren aber letztendlich nicht im eigentlichen Sinne betroffen machen. Das betrifft i.d.R. auch diejenigen Filmproduktionen, welche im Kern positive Botschaften vermitteln (z.B. *The Day After Tomorrow*). Diese Darstellungen sind in diesem Zusammenhang geradezu unglaubwürdig, weil sie sich vor allem dadurch auszeichnen, daß keiner der Protagonisten sterben muß. Und das ist das Wesentliche in einem utopischen Märchen: Wenn überhaupt jemand stirbt, dann sind es zumeist die überzeichneten Vertreter des „Bösen“, welche – wie die Hexe in *Hänsel und Gretel* – im Fegefeuer verbrennen. Wenn dagegen der Protagonist verscheidet und danach durch mystische Fügung gleich welcher Art wiederbelebt wird (wie z.B. in *The Matrix Revolutions*), so setzt sich diese Darstellung noch viel weniger ernsthaft mit dem realen Problem des Todes auseinander, weil sie einem religiösen Mythos entspringt. Das Dilemma besteht vor allem darin, daß der Tod weder allein als philosophisches Konstrukt aufgefaßt, noch ästhetisch ansprechend im Rahmen einer Action-Dramaturgie adäquat behandelt werden kann.

Wie gesagt, wenn sich die Welt von *Star Trek* mit dem Tod auseinandersetzt, handelt es sich weniger um eine philosophische Abhandlung als vielmehr um die konkrete Erfahrung, welche einer der Protagonisten erleidet. Zwar liefert die Serie kaum brauchbare Angebote hinsichtlich der Erklärung des Todes, aber sie bietet viele Beispiele zu Möglichkeiten des Umgangs und der Bewältigung mit diesem Thema. Dabei bleibt sich die Serie selbst treu, indem sie etliche Seinskonzepte unserer globalen kulturellen Wirklichkeit mit einbezieht.

Allerdings fällt bei der Betrachtung der Originalserie auf, daß eine ernsthafte Auseinandersetzung mit dem Thema hier noch nicht stattfindet. Gestorben wird zwar auch hier, aber der Tod ist kein besonders nachhaltiges Ereignis: „Er ist tot, Jim!“, ist fast jedes Mal der einzige lakonische Kommentar von *Dr. „Bones“ McCoy*. Man kann darüber hinaus den Eindruck gewinnen, der Tod sei einzig ein effektvolles Mittel der Dramaturgie, um eine bestimmte Gefahr zu illustrieren. Die Betroffenheit ist groß, ein Bedauern wird ausgedrückt, eventuell führt *Spock* noch einen Diskurs. Die Grabrede, sofern überhaupt eine stattfindet, ist zumeist recht kurz, und damit scheint das Thema erledigt zu sein (vgl. z.B. *That Which Survives*). Wenn *Capt. Kirk* von seiner Verantwortung gegenüber seinen Untergebenen faselt oder als letzter ein sinkendes Schiff bei einer Außenmission verläßt, um sicher zu gehen, daß alle wieder heil an Bord der *Enterprise* gelangen (vgl. *The Tholian Web*), so hat das noch nichts mit der verantwortungsvollen Auseinandersetzung mit dem Thema an sich zu tun. Vereinzelt wird sogar ein wenig zu lapidar darauf hingewiesen, daß jedes Mitglied der *Sternenflotte* das Risiko eines gewaltsamen Todes auf sich nimmt. Diese Feststellung klingt dabei ebenso einleuchtend, wie der Gemeinplatz, daß das Leben an sich den Tod in sich birgt.³²

Eine bedeutungsvollere Darstellung findet sich erstmals in *Star Trek II - The Wrath of Khan*, als *Capt. Kirk* in einer Diskussion über die Chancen in ausweglosen Situationen überführt wird, den sog. *Kobayashi Maru Test* manipuliert zu haben (jene Prüfung der Sternenflottenakademie, in der sich der Prüf-

³² Es entspricht in gewisser Weise der Stimmung einer Gesellschaft im Wandel, welche die Jugend in den Mittelpunkt rückt, daß die Darstellung des Alters dort, wo es überhaupt zur Sprache kommt, im wörtlichen Sinne wie eine Krankheit behandelt wird (vgl. *The Deadly Years*).

ling mit der Verantwortung darüber, wer überleben kann und wer nicht, auseinandersetzen muß). Am Ende des Films vernimmt der Zuschauer das erste Mal eine Trauerrede zu Ehren eines gefallenen Helden wie sie in den späteren Serien immer wieder aufgegriffen wurde (zuletzt anlässlich *Datas* Tod in *StarTrek - Nemesis*). Allerdings vermittelt die Szene einen möglicherweise zwiespältig aufzunehmenden militärischen Pathos, ganz davon abgesehen, daß sie auch in der Sache ein wenig kitschig wirkt. Vielleicht illustriert diese Darstellung gerade deshalb aber um so deutlicher das Problem des Umgangs mit dem Tod, dessen Vorstellung beständig zwischen Verzweiflung und Lächerlichkeit pendelt. Gleich im darauffolgenden Spielfilm *The Search for Spock* gibt *Kirk* dann das erste Mal unumwunden zu, sich nie wirklich mit dem Tod auseinandergesetzt zu haben und spielt dabei neben der direkten Bezugnahme auf die Entwicklungsgeschichte der Figur ganz offensichtlich auch auf die Machart der Originalserie an.

Seitdem läßt sich eine mehr oder weniger subtile Behandlung des Themas herauslesen. Ob es sich dabei um den sinnlosen Tod der *Tasha Yar* (in: *Skin of Evil*), die verzweifelten Bemühungen um das Überleben des vorübergehend komatösen *Riker* (in: *Shades of Grey*) oder um die Nachricht handelt, daß der Bruder *Picards* mit seiner Familie tödlich verunglückt sei (in: *Star Trek – Generations*), ob es um die „unlineare“ Trauer *Siskos* um seine Frau (in: *The Emissary*, DS9), *Worfs* Hilflosigkeit gegenüber *Jadzias* Tod (in: *Tears of the Prophets*) oder die „Rückkehr“ eines toten Crewmitglieds auf die *Voyager* (in: *Ashes to Ashes*) geht – alle diese Darstellungen haben eines gemeinsam, daß der Tod ein ständiger Begleiter ist, daß er unvermittelt kommt und eine große Lücke hinterläßt. Die letzten beiden Beispiele illustrieren daneben den unwahrscheinlichen Fall einer „Wiederauferstehung“ aus der Sicht von *Star Trek*. Im ersten Falle kehrt *Dax* in einem neuen humanoiden Wirt zurück, im zweiten präsentiert sich eine Reinkarnation als fremde Spezies; beide „Heimkehrer“ sind nicht mehr dieselben Individuen, noch nicht einmal hinsichtlich ihrer sog. Kernidentität.

Der Film, welcher sich m.E. am eindrucksvollsten mit dem Thema auseinandersetzt, ist eine Episode aus der jüngsten Serie *Enterprise* (vgl. *The Forgotten*). Dargestellt wird hier das Bemühen des Chefindgenieurs *Tucker*, der Familie eines im Krieg gegen die *Xindi* getöteten Crewmitglieds ein Beileidsschreiben zukommen zu lassen. Er setzt immer wieder an und muß doch feststellen, daß er nicht die richtigen Worte finden kann. In einem Gespräch mit *T'Pol* kommt er zu der Erkenntnis, daß er bereits den Tod seiner eigenen Schwester, welche bei einem furchtbaren Anschlag auf die Erde ums Leben kam (vgl. [Kapitel III.5.4](#)), noch nicht verarbeitet habe und daß ihm dieser Tod in seinen Träumen wieder und wieder begegne. Erst als er diese Zusammenhänge geäußert und daran gelitten hat, kann er am Ende jenen Brief schreiben, wobei ein Foto der Schwester, das er währenddessen in der Hand hält, nahelegt, daß der Brief möglicherweise auch ihr gelten kann. Die Episode zeigt, daß Trauerarbeit im Zusammenhang mit der Erfahrung des Todes absolut notwendig ist, um Verzweiflung und Wut gegenüber (imaginären oder realen) „Schuldigen“, aber mitunter auch das vage Gefühl der eigenen Mitschuld bewältigen zu können. Es ist bezeichnend, daß erst nach dieser *Lysis Tucker* dem Vertreter der vermeintlichen Kriegsschuldigen die Hand zur Versöhnung reicht (in: *The Council*).

IV. 4. 7. *Star Trek* – ein normatives Modell für die moderne multikulturelle Gesellschaft?

Anthropologisches Institut Organia. Abteilung Humanologie. *Ich empfehle die Menschen einer weiteren Begutachtung vonseiten des Institutes. Ich halte es nicht für zu gewagt, wenn ich behaupte, daß wir von dieser Spezies noch viel über die Grundstrukturen lernen können, wie sie vor Millionen Jahren auch auf unserem Planeten existiert haben mögen. Ich möchte eine der oben angesprochenen menschlichen „Lebensweisheiten“ benutzen, um diese Spezies zu beurteilen, allerdings im umgekehrten Sinne: Es glänzt nicht alles, was doch ist wie Gold (ein sehr wertvoller Rohstoff der Erde).*

Trotz ihrer bedenklichen Neigung zu irrationaler Gewalt gehe ich davon aus, daß die bisherige Entwicklung Anlaß zum Optimismus gibt. Ich halte diese Zivilisation in der Grundtendenz für ausbaufähig.

Aus: **Forschungsbericht des Sonderbeauftragten Irska vom Planeten Organia**

Abschließend möchte ich noch einmal das Thema der „Phänomenologie des Fremden“ aus dem vorangegangenen Kapitel aufgreifen und die Serie auf ihren Vorbildcharakter für unsere moderne multikulturelle Gesellschaft hin konkretisieren. Die Erfahrung des Fremden und der Umgang mit dem Fremden sind Themenbereiche, die durch den fortlaufenden Prozeß der Globalisierung der Kulturen in den letzten 40 Jahren nichts von seiner Bedeutung verloren hat, aber eben auch eine ganze Reihe neuer Probleme aufwirft.

Wie gesagt, ist die Erfahrung des Fremden ein wichtiges Hauptmotiv von *Star Trek*. Immer wieder prallen hier unterschiedliche Zivilisationen, unterschiedliche Lebenskonzepte und unterschiedliche Glaubenseinstellungen aufeinander. Feindschaften entstehen durch kulturelle Widersprüche oder auch Mißverständnisse; immer wieder bilden sich aber auch Freundschaften zwischen verschiedenen Kulturen. Manchmal begegnen wir außerdem dem sehr realen Phänomen der Mischehe, die natürlich ebenfalls nicht ohne Konflikte auskommt (aber welche Beziehung ist schon frei von jeglichem Konfliktpotential!). Die wohl bemerkenswerteste Beziehung ist dabei die Ehe zwischen *Worf* und *Jadzia Dax*, zwei Charaktere, wie sie gegensätzlicher kaum sein können. Dies zeigt sich auch bei vielen Gelegenheiten. Die schlimmste Krise erleben die beiden Figuren kurz vor der Hochzeit, als die freigeistige *Jadzia* sich der *klingsonischen* Tradition verweigert, sich dem weiblichen Hausvorstand der Familie *Worfs* zu unterwerfen. Schließlich finden sie aber doch einen für beide tragbaren Kompromiß.

Der durchaus ironisch zu verstehende Titel der ihre Hochzeit thematisierenden DS9-Episode *You Are Cordially Invited* deutet an, daß zwei sich suchende Herzen keine Grenze kennen, wobei natürlich unter „Herzlichkeit“, sowie unter der „Einladung“ zu einer Feier jeder etwas anderes versteht. Denn während *Jadzia* ein rauschendes Fest gibt, verbringt *Worf* den Junggesellenabschied mit seinen engsten Freunden in einer *holographisch* erzeugten Höhle, wo alle Beteiligten extremer Hitze, Schmerz und Entbehrungen ausgesetzt werden, um auf *Klingonenart* das Ereignis zu „genießen“.

Ohne Zweifel ist es diese Art versöhnlicher Geschichten, welche die Popularität der Serie wesentlich bestimmt haben. BERNARDI schreibt in seiner Abhandlung über *Star Trek and History*:

„Trek is an enduring icon in United States popular culture. For many people, the science fiction series represents bold exploration of the unknown and humanistic respect of the foreign and the alien. In fact, many fans – many Trekkers – claim that *Star Trek's* vision of utopian future, where humans no longer engage in racism, sexism, capitalism, and many other „isms“, is a main reason for their loyalty.“³³

Allerdings versucht BERNARDI in einer über 200seitigen Abhandlung, die These, *Star Trek* transportiere tatsächlich ein derart vorbildliches Universum, zu widerlegen und findet in der Folge etliche dieser „isms“, insbesondere eine angeblich deutliche Tendenz zum reaktiven Rassismus, die er in Anlehnung an den Titel des zweiten Kinofilms als „The Wrath of Whiteness“ bezeichnet.³⁴

Irska würde hier den Einwand geltend machen, daß BERNARDI mitunter etwas einseitig argumentiert, obwohl seine Beweisführung meistens durchaus schlüssig erscheint. Er übersieht in meinen Au-

³³ D. L. BERNARDI: *Star Trek and History*, S.5

³⁴ Ebd., S.XI

gen eine simple Tatsache: daß wir uns dem Fremden immer aus der Sicht des Eigenen nähern und daß dieser Annäherungsprozeß auch etliche Fehlurteile beinhalten kann. Das Problem besteht also weniger darin, die Vorstellung des Anderen als „out-group“ von vorgefertigten Urteilen und entsprechend willkürlichen Zuordnungen (denn nichts anderes meint BERNARDI mit seiner Auslegung des Begriffes „Rassismus“³⁵) zu befreien. Viel wichtiger erscheint mir, wie wir mit diesem Phänomen umgehen, also ob wir weiter in diesem „Schubladendenken“ verharren oder ob wir in der Lage sind, unsere Ansicht auf ihren Wirklichkeitsgehalt zu prüfen und ggf. zu revidieren; das bedeutet, die Gefahr zu riskieren, sich auf ein Fremdes einzulassen. Und gerade hinsichtlich dieser Vorgehensweise kann *Star Trek* als echtes Vorbild dienen.

Es werden zwar immer wieder ganze (meist neue) Zivilisationen mittels rassistischer Stereotypen simplifiziert, in der Folge und mit einer entsprechenden Differenzierung wird dieses Weltbild aber ebenso häufig filigraner charakterisiert, bis von dem vorgezeichneten groben Feindbild eigentlich nichts mehr vorhanden ist. Manchmal gestaltet sich der Prozeß langwierig und unüberbrückbar, meistens finden die Protagonisten der *Föderation* jedoch letztendlich einen Weg der Verständigung. Wir erfahren dies der Reihe nach anhand der *Klingonen*, der *Romulaner*, der *Ferengis* und schließlich auch im Hinblick auf die *Cardassianer* und das *Dominion*, mit denen sich am Ende der DS9-Episoden ebenfalls eine Versöhnung abzeichnet. Daher ist es außerdem durchaus denkbar, daß die *Föderation* irgendwann einen Weg findet, ebenfalls mit den *Borg* eine gemeinsame Verständigungsbasis zu entwickeln, auch wenn uns diese Option nach den geschilderten Ereignissen wenig vorstellbar und möglicherweise auch nicht wünschenswert erscheint.

Aus diesem Grund erscheint mir die Beurteilung BERNARDIs etwas hart, der tatsächlich im Subtext beinahe jeder *Star Trek*-Episode ein Plädoyer für die abendländische Kultur der Amerikaner entdeckt, was er dann als „Race-ing Toward a White Future“ (Untertitel) bezeichnet. Natürlich begegnen wir hier vielen Metaphern der US-amerikanischen Zivilisation, es handelt sich dabei schließlich um eine US-amerikanische Filmproduktion. Und natürlich begegnen uns hier auch eine ganze Reihe ambivalenter Gleichnisse: z.B. in der auch von BERNARDI zitierten TOS-Episode *Platon's Stepchildren*, in der ein Kuß zwischen dem weißen *Kirk* und der farbigen *Uhura* nur unter Zwang zustande kommt und dann auch nur angedeutet wird, weil er unter normalen Umständen angeblich einem gesellschaftlichen Sakrileg nahekäme.³⁶ In der TNG-Episode *Samaritan Snare* werden die etwas unterbelichteten *Pakleds* nur als das geschildert, was sie auch zu sein scheinen: rückständig in der Entwicklung und rücksichtslos gegenüber anderen Kulturen, ein Volk von Parasiten.³⁷ Und die *Klingonen* werden tatsächlich so dargestellt, wie sich der Durchschnittsabendländer einen Afrikaner vorstellt: schwarz, aggressiv, von überschäumender sexueller Potenz, häßlich etc.

Der Serie deswegen einen latenten Rassismus zu unterstellen, erscheint mir jedoch etwas ignorant gegenüber einer sehr ambitionierten Arbeit, die erklärtermaßen genau das Gegenteil von dem bezwecken soll, was BERNARDI ihr vorwirft.³⁸ Deswegen würde *Irska* auch eher die Ansicht Albert MEM-

³⁵ Ebd., S.12ff

³⁶ Vgl. ebd., S.38f. Ich möchte jedoch anmerken, daß nichts darauf hinweist, daß Nichelle NICHOLS (die Darstellerin der *Uhura*) oder William SHATNER (*Kirk*) mit der Situation ein Problem hatten. In ihren Memoiren stellt sich die Situation weit harmloser dar, als von BERNARDI geschildert.

³⁷ *Riker* bemerkt nach ihrem ersten Erscheinen lakonisch: „some curious throwbacks.“ Und *Data* erwidert: „How they ever mastered the rudiments of space travel, is a genuine cuiosity.“ (Vgl. D. L. BERNARDI: *Star Trek and History*, S.124)

³⁸ Die Autoren von *Star Trek* wenden sich indirekt auch gegen solche symbolischen Übertreibungen der Rezension, wenn sie in der TNG-Episode *Phantasms* FREUD zitieren: „Manchmal ist eine Zigarre einfach nur eine Zigarre.“

MIs teilen, für den das Phänomen nicht allein durch eine entsprechende Zuordnung charakterisiert wird, sondern wesentlich von der intendierten Absicht einer solchen Behauptung abhängt. Und so gesehen zeigt sich, daß die von BERNARDI geführte Argumentation auf sehr unnachgiebigen Prämissen beruht. MEMMI schreibt:

„Der Rassismus ist die verallgemeinerte und verabsolutierte Wertung tatsächlicher oder fiktiver Unterschiede zum Vorteil des Anklägers und zum Nachteil seines Opfers, mit der seine Privilegien oder seine Aggressionen gerechtfertigt werden sollen.“³⁹

Allerdings würde *Irska* mit BERNARDI darin übereinstimmen, daß der Annäherungsprozeß paradoxerweise häufig eine Art Assimilation beinhaltet.⁴⁰ Die in *Star Trek* skizzierten Möglichkeiten der Annäherung laufen beispielsweise meistens darauf hinaus, daß ein Fremder in die Kultur der *Föderation* in dem Maße eingegliedert wird, wie er sich dieser Gesellschaft anpaßt. Wir erleben diesen Prozeß in der Originalserie bei *Spock* (der ja mit seiner menschlichen Seite ein gewisses Potential für diese so verstandene Anpassung genetisch mitbringt); in *The Next Generation* bei *Data* (mit seinem ausdrücklichen Bestreben, menschlich zu sein) und *Worf* (der sich seiner eigenen Kultur zu einem großen Teil entfremdet hat); der farbige DS9-Commander *Sisko* entspricht in vielen Charaktereigenschaften dem (weißen) Mittelstandsbürger (z.B. in seiner Vorliebe für Baseball und der Art seines Führungsstils; hinsichtlich seiner Laufbahn in der *Sternenflotte* ist er die Personifizierung des „American Way of Life“); und *Seven* wird nur deshalb in die Crew der *Voyager* integriert, weil sie die Prämisse, in Zukunft als Individuum ihr Dasein zu fristen, vollständig akzeptiert hat.

Allerdings gibt es auch eine ganze Reihe von Gegenbeispielen. *Worf* entdeckt auf *DS9* mittlerweile mehr und mehr seine *klingsonische* Mentalität. *Odo* entzieht sich eigentlich jeder Einordnung und wird vor allem wegen der Effizienz seiner Arbeit geschätzt. Und der geschaßte *Quark* wird zwar von den meisten Bewohnern auf *Deep Space Nine* wegen seiner Profitgier permanent öffentlich diskriminiert, in vielen Situationen ist es aber gerade er mit seiner, aus der Sicht der übrigen, angeblich amoralischen Lebensweise, der den anderen bei der Lösung delikater Probleme hilft. Besonders erfolgreich ist er aber nicht dann, wenn er sich der Strategie der *Sternenflotte* und ihren Prinzipien annähert, sondern wenn er auf seine eigene schrullige Art und Weise das Problem beseitigt, was ihm wiederum bei zahlreichen Gelegenheiten großen Respekt einbringt.⁴¹ Hier zeigt sich ein weiterer Grundsatz von *Star Trek*, der eigentlich im Widerspruch zu BERNARDI's These steht: Egal was du tust, mache es so gut du kannst, aber bleibe ganz du selbst!

Andererseits behauptet *Star Trek* tatsächlich eine „rassistische“ These, indem RODDENBERRY mit seinem „similar worlds concept“⁴² von genetischen und sozialen Gemeinsamkeiten ausgeht, die so

³⁹ A. MEMMI: *Rassismus*, S.103 – Es stellt sich natürlich hier die Frage, wie eine derartige „verallgemeinerte und verabsolutierte Wertung“ subjektiv verstanden und inwiefern die soziale „Benachteiligung des Opfers“ in einem konkreten Fall empfunden wird. In diesem Punkt bleibt MEMMI's Interpretation sehr vage und rein akademisch. Für eine vernunftgemäße Auseinandersetzung mit dem Thema, welche auch eine entsprechende Gegenpolemik vermeiden soll, halte ich die Definition durchaus für ein sinnvolles Angebot.

⁴⁰ D.L.BERNARDI: *Star Trek and History*, S.117

⁴¹ In *The House of Quark* gelingt es ihm sogar, sich den Respekt der *Klingonen* zu verdienen, die sonst jeden *Ferengi* für einen Feigling halten – seine Art der Konfliktlösung ist mutig und vorsichtig zugleich; in *The Magnificent Ferengi* befreit er ohne Blutvergießen seine Mutter aus der Gefangenschaft des *Dominion*; und in *The Sacrifice of Angels* spioniert er für *Kira* und *Sisko* wichtige Geheimnisse der *Cardassianer* aus, die der *Sternenflotte* helfen, die mittlerweile vom *Dominion* eroberte Station zurückzugewinnen.

⁴² Zit. nach D. L. BERNARDI: *Star Trek and History*, S.106

nicht ohne weiteres zutreffen müssen. Wir wurden in *Star Trek* bereits mit Kulturen konfrontiert, die eindeutig nicht humanoid waren, eventuelle genetische Verbindungen also im wesentlichen ausgeschlossen sind. Was bedeutet diese Beobachtung für eine mögliche Konfrontation zwischen zwei Kulturen, die auch sozial nicht linear aufeinander zu beziehen sind? Bricht dann nicht das gesamte Konzept der „friedlichen Koexistenz“ auseinander und forciert eine Welt, die in hierarchischen Strukturen aufgebaut ist: oben die aggressiven Industrienationen, unten die ihnen (strategisch) unterliegenden Agrarstaaten? Und entspricht das nicht genau der realen Welt, in der wir heute leben? ⁴³

WALDENFELS geht nun davon aus, daß sich das Fremde ohne irgendwelche Bezüge zum Eigenen unserem Zugriff (und unserem Verständnis von „Wirklichkeit“) vollkommen entziehe, tatsächlich erleben wir aber in der sozialen Realität immer wieder Situationen, in denen wir das Fremde sehr wohl wahrzunehmen imstande und trotzdem nicht in der Lage sind, es sinnvoll zu interpretieren. Auch *Star Trek* kann hier keine hilfreiche Antwort liefern, stützt sich die Serie doch auf die gleiche Prämisse wie die meisten Philosophen der Aufklärung: Wenn es einen „gemeinsamen Nenner“ der Menschheit gebe, so sei es die Vernunft, deren Herrschaft auch die Unterschiede zwischen den einzelnen Kulturen beseitigen könne. Wie WALDENFELS sehr treffend formuliert (und auch darin würde *Irska* ihm eindeutig zustimmen), ist die Rolle eines „überkulturellen Schiedsrichters“ überaus fragwürdig, zumal der Schiedsspruch, das Postulat der Vernunft, eindeutig zu Gunsten des Eigenen und zu Lasten des „Anderen“ geht. ⁴⁴

In *Star Trek* begegnen wir aber dennoch einem vergleichbaren Schiedsverfahren, wobei die Serie wohlthuend unbekümmert mit diesem Phänomen umgeht. Ungeachtet der zwiespältigen Botschaft, die eine derartige Verfahrensweise möglicherweise in der Realität mit sich bringt, öffnet die Fiktion derselben eine andere Blickrichtung, indem sie eine andere Perspektive schafft.

In der TOS-Episode *Let That Be Your Last Battlefield* werden beispielsweise die Konsequenzen eines kulturellen Konflikts dargestellt, der in die vollständige Ausrottung zweier Völker mündet. Nur jeweils ein Vertreter jeder „Rasse“ hat diese Katastrophe überlebt: *Lokai* und *Bele*. Die Episode beginnt damit, daß *Lokai*, der ein *Shuttleschiff* der *Föderation* gestohlen hat, an Bord *gebeamt* wird. Aus seiner desolaten Verfassung und merkwürdigen Hautfarbe (sie ist zur Hälfte schwarz, zur Hälfte weiß) schließen die Crew-Mitglieder der *Enterprise*, daß er offenbar das Resultat eines dramatischen Konfliktes ist. Kurz darauf betritt *Bele* das Schiff, der ebenfalls zur Hälfte schwarz und zur Hälfte weiß ist. *Bele* fordert nun von *Kirk*, ihn und seinen „gefährlichen politischen Gefangenen“ zu seiner Heimatwelt zu transportieren; während *Lokai* mit dem Hinweis, *Beles* Artgenossen haben den größten Teil seines Volkes ermordet, seinerseits um politisches Asyl bittet. Die Crew-Mitglieder reagieren daraufhin sehr verwirrt: Auf den ersten Blick sehen beide gleich aus; es ist nicht ganz einsichtig, wieso sie verschiedenen Völkern angehören sollen, noch worin ihr „kultureller“ Streit eigentlich besteht.

In einer Schlüsselszene des Films erläutert *Bele* diesen Unterschied: Sie seien alles andere als gleich, und das sei ja auch offensichtlich, denn *Lokai* sei weiß auf der rechten und schwarz auf der linken Seite, während er, *Bele*, schwarz auf der rechten Seite und weiß auf der linken Seite sei. Aufgrund dieser – aus der Sicht eines vernünftigen Menschen – grotesken Differenzierung ist die Crew nun völlig ratlos, philosophiert aber in der Folge über ähnliche Vorgänge auf der Erde im 20. Jahrhundert. Eines wird jedoch ganz offenbar: hier werden Ereignisse persifliert, die sich eigentlich genauso gro-

⁴³ Vgl. z.B. Eduardo GALEANO: *Die offenen Adern Lateinamerikas. Die Geschichte eines Kontinents*

⁴⁴ Vgl. WALDENFELS: *Topographie des Fremden*, S.21f.

tesk herausstellen, denn warum sollte ein Mensch sich aufgrund seiner Hautfarbe, Religion, Körperbau etc. derart von einem anderen unterscheiden, geschweige denn auf einer höheren Entwicklungsstufe befinden, daß daraus ein Völkerring resultieren könnte? *Lokai* und *Bele* sehen darin Grund genug und nutzen den allgemeinen Moment der Verwirrung, um auf ihren Planeten zu fliehen, wo sie der Folgen ihres Hasses gewahr werden. Blind vor Zorn liefern sie sich gegenseitig einen letzten Vernichtungskampf.

Nicht ganz so dramatisch endet die TOS-Episode *The Omega Glory*, die symbolische Handlung ist jedoch ähnlich skurril. Hier befinden sich ebenfalls zwei Völker im einem Kriegszustand. Interessant ist bei ihrer Schilderung, daß *Yangs* (von „Yankee“) wie weiße Amerikaner aussehen, während die *Comms* (von „Communists“) äußerlich irgendwie an mongolische oder indianische Steppenvölker erinnern. Die kulturelle Schilderung beider Völker erfolgt gegen das eventuelle Vor-Urteil genau umgekehrt: die *Yangs* sind wilde Barbaren, tragen Tierfelle als Kleidung, schlagen zu rituellen Festen die Trommel und sprechen Mantra-Gebete – eigentlich erinnern nur eine halb zerrissene Fahne in ihrem „Wigwam“ und die Worte ihrer Gebete („Freedom“ und „We are the people“) an die Kultur ihrer Namensgeber. Dagegen werden die *Comms* als überaus zivilisiertes Volk geschildert, das dem Außenteam der *Enterprise* mit Hochachtung und Zuvorkommenheit begegnet, aber im Begriffe ist, die „wilden“ *Yangs* auszurotten. Am Ende gelingt es *Kirk*, zwischen beiden Völkern zu vermitteln, indem er den *Yangs* ihre Herkunft erklärt und den *Comms* erfolgreich vermittelt, daß ihre Widersacher durchaus ein zivilisiertes Volk mit einer reichen Tradition seien. BERNARDI schreibt (und darin würde *Irska* vollkommen mit ihm übereingehen, obwohl er möglicherweise seine Folgerung nicht nachvollziehen könnte, daß sich dahinter versteckte Propagandabotschaften verbergen):

„The irony here, of course, is that in the real space-time universe, it was a horde of white Yankees that massacred millions of Native-Americans.“⁴⁵

Gerade hinsichtlich dieser großartig grotesken Situation voller ironischer Anspielungen auf die Geschichte der Erde stellt *Star Trek* für mich ein ganz außergewöhnliches Beispiel für das Bildungspotential der Serie dar. Meines Erachtens unterschätzt BERNARDI die Intelligenz des Publikums, wenn er diesen klugen Geschichten eine den Rassismus fördernde oder zementierende Wirkung unterstellt.⁴⁶ Natürlich sind sie in gewisser Weise als eine Manifestation abendländischer Kulturgeschichte zu verstehen, und dementsprechend beziehen sie auch eine eindeutige Position. Ich halte es jedoch für abwegig, diese Tatsache als pauschale Re-Zementierung westlicher Vorherrschaftsansprüche zu deuten, zumal sich *Star Trek* in Text und Bild beständig gegen eine solche Vorstellung zu richten versucht. Man kann der Serie kaum vorwerfen, daß sie einen bekannten kulturellen Kontext als Ausgangs- oder Orientierungspunkt hat. Hinsichtlich der Beschäftigung mit dem Thema Interkulturalität im Zusammenhang mit Rassismus- und Fremdheitserfahrungs-Phänomenen erscheint eine solche Setzung sogar notwendig.

Die Kritik BERNARDIs illustriert vor allem ein Dilemma, dem wir in fast allen – filmischen und literarischen – Publikationen zur betreffenden Thematik wiederbegegnen. Die Frage besteht vor allem

⁴⁵ D. L. BERNARDI: *Star Trek and History*, S.59

⁴⁶ Um eventuellen Mißverständnissen vorzubeugen, möchte ich betonen, daß die mitunter mehrdeutigen oder fragwürdigen (Sub-)Botschaften filmischer Bilderwelten **einer kritischen Betrachtung standhalten müssen**. Das gilt ganz besonders dann, wenn das betreffende Sujet einen gewissen Kultstatus erreicht, da hier von einer breiten gesellschaftlichen Resonanz ausgegangen werden muß. Dennoch wirkt eine gewisse semantisch oder metaphorisch begründete Pedanterie eher kontraproduktiv, besonders wenn der betreffende Autor keine Alternative anbieten kann.

darin, was als normativer Maßstab genommen werden kann, um bestehende Phänomene einerseits zu beschreiben und ihnen andererseits ein Alternativmodell entgegenzusetzen.

Ein weiteres Problem besteht in der Transparenz der Darstellung. Dieser Punkt betrifft insbesondere die akademischen Abhandlungen zum Thema Inter- bzw. Multikulturalität. Viele Quellen, die ich im Rahmen meiner Recherche für die vorliegende Arbeit studiert habe, können als ambitionierte Versuche gewertet werden, der betreffenden Thematik gerecht zu werden. Allerdings gelingt es nur wenigen Autoren, derart komplexe Zusammenhänge zu schildern, wie sie die Serie *Star Trek* anbietet, **und** die damit verbundene Problematik gemeinverständlich und einleuchtend darzulegen. Die Schwierigkeiten bei der Rezeption sind möglicherweise darauf zurückzuführen, daß die „Erfahrung des Fremden“ gar nicht so einfach rationalisiert und über Theorien verständlich gemacht werden kann. Die Metaphern der Serie sprechen für sich und können unmittelbar und überkulturell begriffen werden. Dabei sind sie selten simplifizierend oder demagogisch; und auf keinen Fall propagieren sie eine rassistische Programmatik. Die Serie beschränkt sich darauf, verschiedene „Fremdheitsstile“ und ihren gegenseitigen Annäherungsprozeß zu beschreiben, ohne entsprechende Deutungstheorien vorzufertigen. Und was „Anderssein“ bzw. „Fremderfahrung“ bedeutet, wird anschaulich und leicht nachvollziehbar gemacht. Außerdem ist die Serie ausgesprochen unterhaltsam, wenn sie derartige Probleme thematisiert. *Irska* könnte bestimmt aus eigener Erfahrung betätigen, daß der Lernprozeß so eher garantiert sein dürfte als durch komplizierte didaktische Unterweisungen.

Erstaunlicherweise gelingt es der Serie dabei, mit einem geringen Aufwand an Stereotypen auszukommen. Natürlich werden auch Vorurteile thematisiert, nach dem Motto, daß nichts so klar unsere Identität zu definieren imstande ist wie ein besonders kontrastreiches Feindbild, denn diese notwendige Abgrenzung scheint nun einmal ein wesentlicher Aspekt der Art und Weise zu sein, wie sich Individuen ihre Lebenswelt aneignen.⁴⁷ Besonders bezeichnend für den Optimismus der Serie aber ist, daß diese Vorurteile niemals den Status einer unüberwindbaren Grenze einnehmen. Und diese Voraussetzung könnte auch den alltäglichen Umgang mit dem Fremden in einer multikulturellen Gesellschaft wie der unsrigen durchaus erleichtern.

Gene RODDENBERRY hatte hier eine großartige Vision von der Menschheit der Zukunft, indem es ihr gelingen könne, die kulturellen Konflikte, welche in der Vergangenheit zu furchtbaren Kriegen und der systematischen Vernichtung ganzer Zivilisationen geführt haben, weitgehend beizulegen und den Mut zu Veränderung aufzubringen, um dorthin zu gehen, „wo noch niemand zuvor gewesen ist.“ Vielleicht werden wir dereinst auch die Forderung ADORNOs beherzigen können, „daß Auschwitz nicht noch einmal sei.“⁴⁸ Ich schließe meine Arbeit mit dem Credo des Schöpfers von *Star Trek*:

„Intolerance in the 23rd century? Improbable! If man survives that long, he will have learned to take a delight in the essential differences between men and between cultures. He will learn that differences in the ideas and attitudes are a delight, part of life's exciting variety, not something to fear. It's a manifestation of the greatness that God, or whatever it is, gave us. This is infinite variation and delight, this is part of the optimism we built into *Star Trek*.“⁴⁹

⁴⁷ Vgl. Mario ERDHEIM: *Das Eigene und das Fremde. Über ethnische Identität*.

⁴⁸ T. W. ADORNO: *Erziehung nach Auschwitz*, in: ders.: *Erziehung zur Mündigkeit*, S.88

⁴⁹ Gene RODDENBERRY; zit. nach BERNARDI: *Star Trek and History*, S.34

... wo noch kein Mensch zuvor gewesen ist ... – Retrospektive und Perspektive

„Surely there must be a better way to raise hairless monkeys. But what might it be? Maybe if [...] more fathers and mothers raised their children who retained a sense of wonder, and a sense of humor [...] then earth might be fair.“

James OGILVY ¹

Es gibt einen sehr sonderbaren Witz zum Thema *Star Trek*: Ein arabischer Diplomat besucht den Präsidenten der USA. Im Laufe der Gespräche stellt sich heraus, daß der Besucher ein großer Fan der Serie ist. Dennoch fügt er hinzu, daß er sich doch darüber wundere, warum niemals ein Araber auf der Brücke der *Enterprise* zu sehen ist. „Was wollen Sie“, antwortet Mr. President, „die Serie spielt doch in der Zukunft!“

Ganz davon abgesehen, daß diese Anekdote vor dem Hintergrund der politischen Ereignisse um die Jahrtausendwende alles andere als witzig ist, offenbart sie noch ein anderes Phänomen. Es zeigt sich darin, daß das Faktum interkultureller Probleme bis hin zum drohenden Völkermord, egal aus welchen Motiven, immer noch wie das sprichwörtliche „Damokles-Schwert“ drohend über uns hängt. Wir haben vielleicht die tätlichen rassistischen Übergriffe in den modernen Gesellschaften weitgehend eliminiert, eine entsprechende Stimmung von Ab- und Ausgrenzung gegenüber ethnischen Minderheiten ist jedoch immer noch ein wichtiges Thema. Manchmal gewinnt man dabei allerdings den Eindruck, daß die Anfeindungen sich nur auf globale Phänomene ausgeweitet haben. Die außenpolitischen Auseinandersetzungen unserer Tage werden scheinbar immer noch oft vor dem Hintergrund archaischer Vernichtungs- und Zerstörungsängste ausgetragen. Wie mächtig dieser Mythos sein kann, zeigen uns nicht nur die Kriege am Golf, sondern auch die Ereignisse im ehemaligen Jugoslawien und besonders in der derzeitigen Diskussion über die israelische Mauer im Westjordanland.

Die Themen Invasionsbedrohung und kulturelle Infiltrierung sind eben doch nicht nur Symbole vergangener Zeiten. Zwar hat die imperialistische Ära mit ihren Kolonien und Eroberungskriegen ebenfalls bereits derartige Befürchtungen zu nutzen gewußt, allerdings ging es dabei weit offensichtlicher um die Besitzansprüche der Industrienationen an einer Welt, die man nach bereits erfolgter Entdeckung und Inbesitznahme nur noch umverteilen konnte, bis man nach den seinerzeit unvorstellbaren Zerstörungen der beiden Weltkriege des 20. Jahrhunderts unfreiwillig zu der Erkenntnis gelangte, daß eine derartige politische Praxis nicht nur unethisch ist (weil sie den Prinzipien, auf die sich die abendländische Welt stützt, vollkommen widerspricht), sondern sich auch destruktiv auf die eigene Welt auswirkt. An den grundsätzlichen Konflikten zwischen den verschiedenen Völkern hat sich seit dieser Erkenntnis allerdings kaum etwas geändert. Wir sind zwar heute mehr denn je in der Lage, uns als selbstbewußte Bürger ein eigenes Bild von der Weltpolitik zu machen – was nebenbei zu einer durchaus annehmbaren Protestbewegung geführt hat. An dieser Kritikkapazität sind überdies die Medien Presse, Funk und Fernsehen zu einem Großteil beteiligt, so daß es heute kaum mehr einer Staatsmacht gelingt, an der öffentlichen Meinung vorbeizuooperieren. Allerdings führt der Überfluß an „Aufklärung“ oftmals zu einer Informationsermüdung, ganz davon abgesehen, daß keine Berichterstattung wirklich den Anspruch von Neutralität und Objektivität erfüllen kann. Die Entwicklung der virtuellen Welten hat zudem noch die Tendenz, eine Aufhebung der Demarkationslinie zwischen Realität und Fiktion zu forcieren, was dazu geführt hat, daß sich jeder nach seiner Façon die Welt gestaltet, ver-

¹ Zit. nach Richard SLAUGHTER: *New Thinking for a New Millenium*, S.74

bunden mit der Gefahr, daß nur das, was zuträglich erscheint, verifiziert wird. Damit übernimmt das subjektiv Imaginäre in seiner Subsumption oftmals die Funktion der archaischen Mythen. Und in dem Maße, wie dieses Imaginäre gesellschaftspolitisch als Realität wahrgenommen wird, müssen sich auch die Figuren dieses künstlichen Universums daran messen lassen, wie sie mit dem Rest der Welt umgehen. Das führt beispielsweise dazu, daß die Offiziere der *Sternenflotte* in *Star Trek* als Botschafter der neuen Zeit verstanden werden können, allerdings mit allen Konsequenzen hinsichtlich ihrer Vorbildwirkung.

Es ist offensichtlich, wie vordergründig diese Themen in der relativ jungen literarischen Gattung der Science Fiction eine Rolle spielen. Im Fernsehen oder auf der Leinwand werden die Vor-Bilder zu Darstellungen in Überlebensgröße. Vor hundert Jahren ging man gemeinhin davon aus, daß das, was „schwarz auf weiß“ in den Büchern stünde, die Wahrheit widerspiegelte. Heute beinhaltet der Terminus auch die imaginären bewegten Bilder, die in dem Maße, wie sie farbig geworden sind (und das ist durchaus nicht nur wörtlich gemeint), unsere Vorstellung von Realität weitgehend prägen. Dies beinhaltet eine soziale Verantwortung und pädagogische Aufgabe, dieses Imaginäre so zu präsentieren, daß es eine Entsprechung in der realen Welt hat. Die Handlungsplots der Science-fiction-Filme der letzten Jahre suggerieren groteskerweise trotz allem Einsatz von farbigen Metaphern und einem bunten Feuerwerk der Special Effects oftmals genau das Gegenteil: eine Welt, die sich in der Darstellung klassischer bipolarer Konflikte erschöpft – nicht selten als Ausdruck des archetypischen Kampfes von Gut und Böse. Dazwischen bleibt oft noch nicht einmal Raum für Grautöne; und die farbenprächtigen Ausstattungen dienen unverhohlen ausschließlich der imaginären Folklore, die zwar möglicherweise eine romantische Faszination hervorrufen, aber kaum die wirkliche Auseinandersetzung mit einer lebendigen Kultur fördern kann, die sich weder auf bunte Bilder noch auf bedrohliche Fremdheitsvorstellungen beschränken läßt.

Es wäre wünschenswert, die normativen Vorgaben, welche auch in derart fragmentarischen Wirklichkeitsrekonstruktionen immer noch existieren, auf reale Vorbilder beziehen zu können, welche weniger kolportiert und in ihrer Persönlichkeitsstruktur mehr Komplexität und deutlich mehr physischen „Realismus“ aufweisen. Hinsichtlich der (vom Aspekt der Ethik betrachteten) Zwiespältigkeit solcher „realen“ Vorbilder müssen wir uns jedoch mittlerweile fragen, welche historischen Gestalten uns noch für unvoreingenommene dialektische Betrachtungen des Lebens dienen können. Ist es dann nicht sinnvoller, weniger ambivalente Vorbilder zu imaginieren,² wenn sie bei einer notwendigen Selbstidentifikation helfen und noch dazu wesentlich moralischer erscheinen? Es ist eine Tatsache, daß sich eine der größten Gefahren der heutigen Zeit in der permanenten Verwechslung von virtueller und „realer“ Realität manifestiert. Virtuelle normative Szenarios können aber **auch** dem Zweck dienen, ein Idealbild zu entwerfen, an dem sich ein Individuum oder eine Gesellschaft messen kann. Wenn es darüber hinaus ein glaubwürdiges, da vielschichtigeres Vor-Bild vermittelt, wie es uns beispielsweise *Star Trek* i.d.R. präsentiert, ist es dann nicht irrelevant, daß es nur der Phantasie entspringt?

Demgemäß ist es lobenswert, daß sich einige Produktionen mit den Themen „Interkulturalität“ und „Fremdheit“ durchaus anspruchsvoll auseinanderzusetzen versuchen. Allerdings sollte man dabei nicht vergessen, daß das Medium dabei schnell an seine Grenzen stößt. Man sollte nicht den Fehler machen, ein künstlerisches Produkt wie den Film mit einem philosophischen Diskurs zu verwechseln. Die Möglichkeiten differenzierter Darstellung erschöpfen sich aufgrund einfacher Handlungsmuster relativ

² ECO weist darauf hin, daß selbst „reale“ historische bzw. sogar lebende Gestalten zum Bereich der virtuellen Welt gehören können, sofern man keinen persönlichen Kontakt zu ihnen hat. (Vgl. ECO u.a.: *Das Ende der Zeiten*, S.263f.)

schnell. Das liegt sicherlich daran, daß sich der moderne Mainstream-Film im wesentlichen auf die klassische Theaterdramaturgie stützt, weil dieses Konzept seit Jahrhunderten die besten Erfolgsaussichten hat. Bereits ARISTOTELES geht in seiner *Poetik* davon aus, daß ein Drama eine eingeschränkte Handlungsabfolge haben müsse, die sich auf wenige Figuren konzentriert und ein ausgewähltes Problem zu einem Höhepunkt führe, das in der oft zitierten „reinigenden“ Katharsis aufgelöst werde.³ Er begründet das mit der Transparenz des dargestellten „Mythos“, weil so die Glaubwürdigkeit und „Wiedererkennung“ eines Konfliktes auch hinsichtlich etwaiger Lerneffekte und positiver Identifikation durch das (virtuelle) Drama am besten gewährleistet sei.⁴ Sicherlich hat ARISTOTELES dabei auch an die wirtschaftlichen Erfolgsaussichten des Theaters gedacht, weshalb man seine Theorien schon damals als gutgemeinte Ratschläge für junge Autoren verstanden haben mag. In der Theatertradition der Aufklärung hat man diesen Hinweis zu einer Forderung nach der „Einheit der Handlung“ (eigentlich „Einheit des Mythos“⁵) verabsolutiert, was m.E. unweigerlich zu dem Dilemma führte, daß eine Konfliktbeschreibung in einer virtuellen Handlung kausale Grenzen haben muß.

Die derart forcierte Simplifizierung widerspricht allerdings der Vorstellung von einer komplexen Welt, wo so viele Ursachen und Wirkungen miteinander verwoben sind, daß sie die Darstellungsmöglichkeiten auf der Bühne in jedem Falle sprengen würden. Solange man die virtuelle Welt des Dramas als Teilbeschreibung bzw. Teilinterpretation der Wirklichkeit hinnimmt, kann eine Differenzierung im Nachhinein eventuell noch erfolgen, ganz davon abgesehen, daß Theaterstücke zumindest in der Antike nie identisch aufgeführt, d.h. durchaus in Einzelheiten den Zeitläuften angepaßt, und einem (im wahrsten Sinne des Wortes) überschaubaren Publikum präsentiert wurden. Ein Film schafft jedoch eine absolute Aussage, die der Zuschauer kaum mehr zu erwidern in der Lage ist, läßt man die Abstimmung an den Kinokassen einmal beiseite. Die Absolutheit filmischer Interpretationen wird zudem noch durch die technischen Möglichkeiten bei der beispiellosen Verbreitung und Archivierung des Mediums Film verstärkt. Was im Zusammenhang mit kulturellen oder zeitgeschichtlichen Phänomenen eventuell noch interpretierbar bleibt, entzieht sich jedoch oftmals einem internationalen Publikum oder demjenigen, der sich einfach an einer Geschichte ergötzen möchte, die er im Grunde nur ansatzweise versteht, aber als (Vor-)Bild der wirklichen Welt in diese zurücktransportiert.

Es gibt ein Bonmot von Umberto ECO, daß es auf jedes komplexe Problem eine einfache Lösung gebe, die allerdings falsch sei.⁶ Das Dilemma der Darstellung in Filmen besteht aber oft gerade darin, die Positionen zu einem Thema so zu vereinfachen, daß verschiedene Handlungsschemata mehr oder weniger sinnvoll miteinander kombiniert werden können. Zwar haben ambitionierte Filmemacher des sog. Autorenfilms immer wieder versucht, zugunsten intellektuell anspruchsvoller Gestaltung von der klassischen (einfachen) Dramaturgie abzuweichen. Das läßt jedoch manchmal die Transparenz vermissen und konfrontiert den Zuschauer mit Fragen, die er in ca. 2 Stunden Film nur als verwirrend empfinden muß. In diesem Falle bleibt das Werk zumeist einem größeren Publikum unzugänglich. Daneben hat man nicht selten den Eindruck, daß es auch den Regisseuren sog. Autorenfilme keineswegs gelingt, sich einer gewissen politischen Polemik zu entziehen. Mitunter wird die einfach strukturierte, mythologische Welt der „Blockbuster“ nur durch eine Variante der pseudomarxistischen Ideologie ersetzt. Das heißt, hier werden vornehmlich soziale Themen diskutiert, bei denen oftmals ein anderes „Böses“ auftritt (z.B. eine staatliche Behörde, ein amoralischer Kreditgeber, ein korrupter

³ Vgl. ARISTOTELES, *Poetik*, S.25 und S.57

⁴ Vgl. ebd. S.35ff

⁵ Ebd., S.77

⁶ Vgl. Umberto ECO, *Das Foucaultsche Pendel*, S.411

Polizeiapparat etc.), das eine ebenso undifferenzierte Darstellung erfordert. Da das „Böse“ in diesem Sinne allerdings oft sehr abstrakt bleibt, tendiert eine solche Produktion dazu, bei aller Zustandsbeschreibung keinerlei mehr oder weniger hoffnungsfrohe Problemlösung im Sinne einer Katharsis anzubieten. Außerdem bestätigen einige dieser Filme, daß das Argument „Unterhaltung“ eine wesentliche Rolle bei der Verbreitung von Filmen spielt. Selbst für ARISTOTELES bestand eine der „Todsünden“ des Theaters darin, Langeweile zu verbreiten; und einige der sozial ambitioniertesten Autorenfilme lassen zu keinem Zeitpunkt vergessen, daß sie anspruchsvolle Inhalte auf Kosten spannender handlungstragender Elemente vernachlässigen. Wenn sich daneben Teile des Films auf einem derart hohen intellektuellen Niveau begeben, daß der Zuschauer die dargestellten Zusammenhänge erst über einen film- oder literaturwissenschaftlichen Diskurs eruieren kann, macht das einen solchen Film für ein größeres Publikum nahezu unzugänglich.

Auch BRECHT hat bereits mit seinem Konzept des „Epischen Theaters“ versucht, den Zuschauer zu nüchternen, dialektischen Überlegungen zu animieren.⁷ Oft ist er hinsichtlich seiner dialektisch-didaktischen Instrumentarien jedoch derart polemisch, plakativ und oberflächlich, daß eine von ihm selbst eingeforderte Differenzierung⁸ verlorengelassen muß. Dagegen lassen seine Stücke dort, wo er einen geistig ansprechenden Diskurs geradezu herausfordert, manchmal eine psychologische Plausibilität seiner Figuren vermissen, der für einen unmittelbaren Zugang möglicherweise notwendig wäre. Ein „Volkstheater“, zu dem ich (bezüglich der angestrebten Wirkung) den modernen „Mainstream“-Film rechnen möchte, muß sich jedoch gerade mit der Darstellung eines beschränkten Personenkreises mit dem psychologischen Effekt der „Wiedererkennung“ beschäftigen. Eine differenzierte Thematisierung des „Fremden“ muß dabei sehr sorgfältig dosiert werden, um den Zuschauer bei Spannung zu halten. Wird dieses Maß überstrapaziert, schaltet das Publikum i.d.R. ab, und der Film „floppt“ an den Kinokassen. Das Kino bleibt bei aller medienpädagogischen Betrachtung ein „Theater der Illusionen“, das dann am wenigsten funktioniert, wenn der Zuschauer mit klischeehaften realen Problemen konfrontiert wird, welche einfach nur für die „Bühne“ adaptiert worden sind.

Komplexere Handlungsstränge scheinen daher oberflächlich gesehen eine Darstellung in einem Mehrteiler, respektive einer Serie, zu erfordern. Allerdings kenne ich kaum eine Serie, die diesem Anspruch gerecht zu werden versucht. Natürlich werden die Geschichten umfangreicher, und die Figuren werden in der Regel tatsächlich vielschichtiger. Allerdings kommt auch eine Serie selten ohne die genannten Stereotypen aus, was die angesprochene Komplexität wiederum auf Vereinfachungen reduziert. Zudem fehlt den meisten Serien eine interessante komplexe Rahmenhandlung; die inhaltlichen Bezüge sind strukturell so vage, daß dieser Art der filmischen Darstellung das Etikett „Seifenoper“ anhaftet, was mittlerweile auch als Sinnbild über die seichte (evtl. auch „schmierige“) Handlung dieser Serien dient.⁹

⁷ Vgl. Bertold BRECHT: *Schriften zum Theater: Über eine nicht-aristotelische Dramatik*, S.60ff

⁸ Vgl. BRECHT's Kritik an den „falschen Arrangements“ des Symbolismus (ders.: *Fragen über die Arbeit des Spielleiters*, in: LAZAROWICZ/BALME: *Texte zur Theorie des Theaters*, S.348)

⁹ Die Bezeichnung „Soap Opera“ geht eigentlich auf ein Phänomen des amerikanischen Hörfunks zurück. Die täglich oder wöchentlich ausgestrahlten Fortsetzungsgeschichten (= Serials) wurden dabei nicht selten von verschiedenen Sanitärartikel-Herstellern protegiert. Später wurde diese Praxis auf das Fernsehen übertragen. Das drückt sich manchmal in offener „Schleichwerbung“ aus (d.h. die Produkte der Sponsoren werden während des Films deutlich in Szene gebracht) oder führt dazu, daß manche Serien um die Werbeblöcke „herumproduziert“ werden. Die Schwarzblenden bei *Star Trek* geben noch Ausdruck darüber, daß die Werbung von vornherein Teil der Sendung ist.

So gesehen betreten auch die Produzenten von *Star Trek* kein Neuland der Filmbranche. Am eindrucksvollsten stellen sich für mich diejenigen Episoden dar, welche einen abgeschlossenen Handlungsbogen bieten: mit einer klassischen Exposition (Einführung der Protagonisten und ihre Verknüpfung mit der Handlung), einem Spannungsaufbau (Darstellung eines Problems bis zu seinem Höhepunkt), einer unvorhergesehenen Wendung und schließlich die Lösung oder Katharsis des Problems. Der einzige Unterschied zu einem ARISTOTELISCHEN Drama besteht eigentlich darin, daß man die Hauptfiguren vorher kennt bzw. manchmal sogar kennen muß, um ihre Handlungsmotivation nachvollziehen zu können. Besonders die Episoden der *Next Generation* und der *Voyager* geben darüber hinaus auch zu dialektischen Überlegungen Anlaß, wie sie für das „Epische Theater“ von BRECHT maßgeblich sind. Sowohl *Picard* als auch *Janeway* diskutierten die Problemsituation mit den Führungsoffizieren – eine Darstellung, wie sie gerade bei Schulungen für Führungskräfte mustergültig ist. Was die Serie in erster Linie zur Utopie macht, ist ihr „sense of wonder“ und die humoristische Abwandlung des Problems. In vielen Episoden erleben wir zwei getrennte Haupthandlungen, die hauptsächlich dadurch verknüpft sind, daß hier einem ernsthaften Problem eine humoristische Variante gegenübergestellt wird. Der in *Star Trek* kultivierte Humor besonders zum Ende einer Episode ist ebenfalls der klassischen Dramentheorie entliehen.¹⁰ Sie trägt dem Umstand Rechnung, daß die Katharsis im psychologisch-pädagogischen Sinne um so wirksamer ist, wenn sie humorvoll aufgelöst wird.

Deep Space Nine und *Enterprise* versuchen am deutlichsten, der Rahmenhandlung eine größere Bedeutung beizumessen, indem sie komplexere Handlungsstränge initiieren. Allerdings tritt hier derselbe Effekt ein, der die meisten amerikanischen Serien betrifft: Ohne einen klaren Anfang und ein akzentuiertes Ende gibt es auch keine regelrechte Katharsis, und die Botschaft bleibt relativ vage, was bei einer Serie mit erklärten moralischen Ansprüchen des öfteren die Kritik verwässert.¹¹ Merkwürdigerweise wird die Rahmenhandlung in beiden Fällen von der Darstellung eines intergallaktischen Krieges bestimmt. In gewisser Weise eignet sich ein solcher Hintergrund deutlich besser für die Darstellung der Standfestigkeit sozialpolitischer Ideale als die friedliche Ära von Forschern, welche in relativer kultureller Homogenität ihrer täglichen Arbeit nachgehen. Eine konfliktreichere Situation stellt viele ethische Prinzipien auf den Prüfstand. Allerdings ähnelt diese Situation zu sehr der realpolitischen Wirklichkeit, um entsprechende positive Utopien zu transportieren. Und daß man in fremden Gefilden nicht verloren gehen muß, zeigen die Episoden der *Voyager*, deren Crew sich bereits formal permanent im Ausnahmezustand befindet, Kompromisse sucht, ohne sie um jeden Preis zu erkaufen. Es sind daher auch nicht die einfachen Lösungen, welche hier der Konfliktbereinigung dienen, sondern eine beständige Bereitschaft, einen für alle Beteiligten akzeptablen Kompromiß **zu suchen** – und darüber hinaus die Konsequenzen jedweden Handelns zu tragen. Hinsichtlich der Tragweite, die jede Entscheidung der *Sternenflotte* auch auf andere, ursprünglich unbeteiligte, Zivilisationen hat, kann der Zuschauer erahnen, in welchen Dimensionen sich solche Entscheidungen auswirken. Besonders auf der *Enterprise* unter *Capt. Archer* wird die Behauptung, daß man „... keine Wahl habe ...“ zum Programm der ganzen Serie. Das paßt jedoch weder in das ursprüngliche Konzept der Serie noch in den Grundsatzkatalog der (realen) abendländischen Welt, in der man seit der Aufklärung davon ausgeht, daß alle Ereignisse dieser Welt letztendlich auf freie Willensentscheidungen zurückzuführen sind und daß wir unsere Welt auch nur mit diesem Willen ändern, d.h. besser machen, können.

¹⁰ *Star Trek* verwendet hier ein Stilmittel der *Commedia dell'arte*, deren Stereotypen fast in jeder Hollywood-Komödie wiederzufinden sind.

¹¹ Mittlerweile betrifft diese Kritik auch viele deutsche Sendungen, besonders diejenigen, welche im sog. Vorabendprogramm ausgestrahlt werden.

Daß es tatsächlich Ereignisse gibt, an denen wir nichts ändern können und die uns heimsuchen wie die biblischen Plagen im alten Ägypten, oder schlimmer noch wie die „Vorhersehung“ der Apokalypse, setzt voraus, daß wir keinen Anteil mehr an diesem Aspekt der Geschichte haben. Indem *Star Trek* derartige Phänomene stilisiert (wie z.B. in der 3. Staffel der ENT-Episoden gezeigt), rückt das auch vergangene Ereignisse in ein anderes Licht, welche die Serie ja beständig mittels kontroverser Konzepte aufzuarbeiten sucht. Zwar ginge es zu weit, *Star Trek* deshalb eine rehabilitierende Stellungnahme über den Krieg per se zu unterstellen. Genauso wenig kann von einer ausdrücklichen moralischen Aufwertung des Krieges die Rede sein. Allerdings werden im Subtext kriegsrische Maßnahmen prinzipiell als vertretbar hingestellt; und was noch bedenklicher erscheint, sind die sog. präventiven Maßnahmen, die sich nur unschwer als revanchistisch interpretieren lassen.

Wie problematisch eine derartige Argumentation ist, daß unter außergewöhnlichen Situationen auch außermoralische Maßnahmen vertretbar seien, zeigt sich in der Gegenwart an den öffentlich bekundeten Gründen für den Krieg im Irak, die sich im Nachhinein als gar nicht existent herausgestellt haben. Gesetzt den Fall, daß es theoretisch ethische Argumente für einen derartigen Einsatz gäbe, so wurden sie hier ad absurdum geführt, weil die Argumentation der Bedrohung zu keinem Zeitpunkt verifiziert werden konnte.¹² Wie normativ (im negativen Sinne) ein solche Relativierung ethischer Grundprinzipien wirken kann, zeigt beispielsweise die Bemerkung des bekannten Publizisten und Hochschullehrers an der Münchner Universität der Bundeswehr Michael WOLFFSOHN, der anlässlich eines Interviews in der ARD-Talksendung *Maischberger* sagte: „Als eines der Mittel gegen Terroristen halte ich Folter oder die Androhung von Folter für legitim.“ Mit den „herkömmlichen Methoden“ komme man nicht aus, weil der Terror „... im Grunde genommen mit den normativen Grundlagen, also mit den Bewertungsgrundlagen unserer zivilisierten Ordnung, überhaupt nichts mehr zu tun hat.“¹³

Leider kann diese Art der Polemik nicht als Ausnahmefall betrachtet werden, da die zugrundeliegende Argumentation mehr als sporadisch zum Tragen kommt. Bereits im Herbst 1977, als sich die BRD wegen des Baader-Meinhof-Terrorismus im "Kriegszustand" wähnte und Parlament und Regierung über schärfere Notstandsverordnungen nachsannen, rückte diese Diskussion schon einmal in den Brennpunkt hiesiger nationaler Sicherheitsfragen.¹⁴ Dies ist allerdings nur ein Gesichtspunkt. Gerade hinsichtlich der Politik des Staates Israel im Zusammenhang mit potentiellen palästinensischen Terroristen, werden historische Ereignisse aufgerührt, die eigentlich als symbolisches Mahnmal gegen jede Art dieser Übergriffe stehen sollten. Vergleichbar mit den Verlautbarungen der sog. Terroristen oder Freiheitskämpfer (deren Bezeichnung immer auch eine Frage der Perspektive ist), wurden Gewaltakte gegenüber einzelnen Personen bzw. ethnischen Minderheiten oder militärische Interventionen in andere Länder in der Vergangenheit fast immer mit einem akuten Sicherheitsinteresse begründet, das in der Argumentation eindeutig propagandistisch ist und in der Konsequenz zumindest eine Tendenz zu faschistoidem Staatsterrorismus hat.

¹² Die hier angesprochene Situation bezieht sich auf die Rechtfertigung der Invasion vonseiten der US-amerikanischen Politik, die sich im wesentlichen einerseits auf das Vorhandensein von atomaren, chemischen und biologischen Waffen im Irak gründete, andererseits von einer Koalition zwischen Saddam Hussein und dem Al-Quaida-Führer Bin Laden ausging. Beide Behauptungen stellten sich mittlerweile als falsch heraus.

¹³ Zit. nach: Severin WEILAND in: <http://www.spiegel.de/politik/deutschland/0,1518,299381,00.html> vom 11.05.2004

¹⁴ Die Morde an Jürgen Ponto und Günter von Drenckmann, sowie die Entführung und Ermordung von Arbeitgeberpräsident Hans-Martin Schleyer hatten dazu Anlaß geboten. Schon damals dachte der niedersächsische Ministerpräsident Ernst Albrecht laut darüber nach, ob es dem Staat angesichts dieses „inneren Notstands“ nicht erlaubt sein müsse, RAF-Gefangene zu foltern, um Auskunft über ein geplantes Attentat oder ein verschlepptes Opfer zu erfahren.

„Keine Wahl zu haben“, ist also ein wörtlich zu nehmendes „Totschlag-Argument“. Näher besehen, spielt es dabei auch keine Rolle, ob es sich bei den Mißhandelten um Einzelpersonen, ethnische Volksgruppen, ganze Völker oder aber wie in den Science-fiction um ganze Spezies handelt. Was die Diskussion zu diesem Thema zusätzlich erschwert, ist die Tatsache, daß bestimmte Analogien politisch kaum als „correct“ bezeichnet werden können, weil sie eine Vergleichbarkeit suggerieren, welche die Tendenz zur Verharmlosung fördert und die möglicherweise auch nicht zulässig ist. Ich möchte mich daher auch ausdrücklich von derart oberflächlichen Zuschreibungen, die meine Darstellung eventuell implizieren könnte, distanzieren. Mir geht es in erster Linie um die Kontinuität der Debatte über solche Phänomene, wie sie auch die Serie *Star Trek* immer wieder symbolisch aufgreift. Dabei gelingt es ihr (zumindest in den älteren Serien und überwiegend auch in den ersten beiden Staffeln der ENT-Episoden), ein Umfeld zu kreieren, das weitgehend frei von einer (in der realen Welt zu beobachtenden) Inflation der diese Thematik betreffenden Begrifflichkeiten ist, welche die notwendige Diskussion zusätzlich erschwert. Während der „Holocaust“ als mittlerweile imaginäres Schreckgespenst eine grausige Einmaligkeit zu definieren sucht, werden Formulierungen wie „Rassismus“ und „Antisemitismus“ mitunter zu bloßen Etikettierungen, die sich jeder zuziehen kann, welcher entsprechende Verlautbarungen für politische Argumente nicht sorgfältig genug auswählt. Beides behindert nachhaltig jede Form der kritischen Auseinandersetzung und macht die damit verbundenen notwendigen Lehren fast gegenstandslos.¹⁵

Indem die Serie einen imaginären Kontext wählt, können entsprechende Analogien einfacher dargestellt werden, die andernfalls aus besagten Gründen außer Diskussion stünden. Daneben schafft die „Guckkastenbühne“ eine veränderte Perspektive, durch welche der Zuschauer nur noch indirekt in das Geschehen involviert ist. Das kann der rationalen Auseinandersetzung dienlich sein, sofern man die dargebotenen Metaphern ernst nimmt. Eine der wichtigsten moralischen Erkenntnis, welche dem Zuschauer wieder und wieder vor Augen geführt wird, besteht m.E. darin, daß auch das kleinste Vergehen gegen die Menschlichkeit ein großes Unrecht bleibt. Die Figur des *Capt. Archer* schafft mittlerweile auch in der virtuellen Welt von *Star Trek* eine Reihe von Präzedenzfällen, die gerade dadurch doppelt ins Zwielficht geraten, daß sie offenbar folgenlos bleiben. Will man davon ausgehen, und dies legen die offensichtlich positiven Ambitionen der *Star Trek*-Autoren in den letzten 40 Jahren nahe¹⁶, daß die Serie sich weiterhin kritisch mit dem Potential der Zeitläufte auseinandersetzt, entspricht die Darstellung einer realen Welt der Extreme, in der eine subtile Kritik oftmals unbemerkt verhallt und nur diejenige Botschaft noch verstanden wird, die sozusagen „marktschreierisch“ verkündet zutage tritt. Wann immer ein Unrecht unter so fadenscheinigen Gründen entschuldigt wird, kann dies also auch als Warnung verstanden werden. Die vordergründige Entschuldigung, daß man „keine andere Wahl“ habe, impliziert den Anfang vom Ende des Abendlandes, indem sie alle wesentlichen Überzeugungen, auf denen unser Gesellschaftsbild beruht, negiert. Darüber hinaus ist es diese Bemerkung, welche (vielleicht viel wirkungsvoller als etwaige „Agitprop“-Vergleiche¹⁷) zweifelhafte historische

¹⁵ Wie seltsam diese Zuschreibungen sind und wie sehr die Behandlung dieses Themas einen Eingang in das allgemeine Bewußtsein der Gegenwart verhindert, zeigt die Tatsache, daß sich der Israelische Staat seinen Nachbarn gegenüber per definitionem antisemitisch verhält, denn entgegen dem allgemeinen Sprachgebrauch bedeutet der Begriff nicht „anti-jüdisch“. Genauso wenig kann jede Kritik am Staat Israel als Angriff auf die Juden gedeutet werden, wie der kanadische Historiker Yakov RABKIN in einem Artikel der SZ betonte (vgl. RABKIN, *Doppelte Pflicht. Ist jeder Gegner des Zionismus Antisemit?* In: *Süddeutsche Zeitung*, Nr.157, 10./11.07.2004, S.13

¹⁶ Dafür spricht auch die Tatsache, daß einige der ENT-Episoden von Schauspielern der älteren Serien inszeniert wurden. Außerdem spricht die dramaturgische Repetition von realpolitischen Formulierungen für eine solche Vermutung.

¹⁷ Ich benutze in diesem Zusammenhang ganz bewußt diesen ursprünglich aus der kommunistischen politischen Werbung stammenden Begriff, weil die Mittel der kolportierenden Berichterstattung der Medien heute noch oftmals dieselben sind.

Ereignisse simplifiziert und bagatellisiert und damit die Tendenz (!) fördert, Auschwitz zu rehabilitieren.¹⁸

Es ist offensichtlich, daß die Themen der *Enterprise* durchaus adäquate Zeitproblematiken widerspiegeln. Das macht die Serie nach wie vor zu einem wichtigen Gegenstand der Medienanalyse. Allerdings setzten die anderen *Star-Trek*-Serien auch einen wichtigen Fokus auf das soziale Leben innerhalb der Planetengemeinschaft der *Föderation*, der bereits einem wichtigen Teil der *Star-Trek*-Utopie Ausdruck verlieh. Indem sich die Serie immer mehr auf die (Miß-)Verhältnisse mit anderen Spezies konzentriert, erfahren wir hierüber wenig Neues. Der Zuschauer wird vielmehr mit einem Universum konfrontiert, das unserer Welt zur Zeit der großen Entdeckungen viel ähnlicher ist – eine Allegorie auf eine Gesellschaft, welche ihr missionarisches Denken in die entferntesten Winkel der Erde trägt, ungeachtet dessen, daß dort bereits Menschen mit ebenso ausgeprägter Kultur wohnen. Es entspricht der Unsicherheit *Capt. Archers* und seiner Crew, daß sie das Universum so behandeln, als ob sie im Niemandsland Utopia unterwegs wären, mit unzureichenden Sternenkarten, die in gewisser Weise den „Reiseunterlagen“ der burischen Vortreker nicht unähnlich sind.¹⁹

Getreu dem Pioniergeist der christlichen Entdecker behandeln sie diese Zivilisationen in erster Linie nach eigenen, vertrauten Maßstäben, so, als ob der Bestand dieser „unbekannten Welten“ von ihrer Entdeckung abhinge oder erst zu diesem Zeitpunkt menschlicher Wahrnehmung ihre Existenzen begründeten. Es erscheint nur konsequent, daß sich eine dieser Spezies gegen eine drohende Vernichtung vonseiten der Menschen zu wehren versucht. Das mag eine Unterstellung sein, aber hätte einer der *Xindi* die historischen Datenbanken der Erde gelesen, wäre diese Schlußfolgerung nicht ganz von der Hand zu weisen. Darin besteht die Stärke der fünften *Star-Trek*-Serie: daß sie die Eigenarten der Menschen in einen Kontrast zu dem „Fremden“ stellt, und man sich des öfteren nicht für eine Position entscheiden mag, was immerhin die Komplexität solcher Begegnungen betont. Allerdings stößt sie hierbei auch an ihre Grenzen, indem sie das Problem interkultureller Kontakte im Eigenen verortet, in diesem Falle allerdings ohne das moralische Rückgrat der *Föderation*, die eine derartige Vorgehensweise vielleicht rechtfertigen könnte.

Es wirkt glaubwürdig, daß ein Erstkontakt mittels eines Krieges stattfindet. Das ist jedoch eine Realität, von der wir versuchen sollten, uns zu verabschieden. Sicherlich wirkt die beschauliche Diplomatie der älteren Episoden etwas naiv; aber wenn wir schon in einer imaginären Welt nicht mehr an friedliche Konfliktlösungen glauben, ohne vorher jedes Mal vom Gegenteil enttäuscht zu werden, wie sollte dann eine Alternative umgesetzt werden? Das 21. Jahrhundert braucht möglicherweise eine gewisse Naivität, um die Lücke schließen zu können, die uns mit dem Bild einer erstrebenswerten Zukunft verbindet, und die mehr vom sozialen Fortschritt geprägt ist als vom bedingungslosen Einsatz neuzeitlicher Technologien. Um in der Terminologie von *Star Trek* zu sprechen: die Entwicklung des *Warpkerns* befähigt uns möglicherweise weniger zu Reisen in den Weltraum als vielmehr unsere Mentalität zur Gemeinschaftsbildung nebst dem Wunsch „unendliche Vielfalt in unendlichen Kombinationen“ zu suchen.

„Dahin zu gehen, wo noch kein Mensch zuvor gewesen ist ...“, bleibt der Traum einer alten Seefahrer-*nation*, die wirkliches Neuland nie betreten hat (von der Landung auf dem Mond einmal abgesehen), aber sich immer wieder dieser Illusion hingeben muß, weil die damit verbundenen Träume ein we-

¹⁸ Vgl. Theodor W. ADORNO, *Erziehung nach Auschwitz*, in ders., *Erziehung zur Mündigkeit*, S.88

¹⁹ Vgl. die Anekdote im [Vorwort](#) dieser Arbeit

sentlicher Antrieb für die zivilisatorische Weiterentwicklung darstellen. Wohin die *Enterprise* auch zu reisen im Begriff ist, immer ist schon jemand anderes dort gewesen. Die „letzte Grenze“ kann nicht überschritten werden, es sei denn im wiederholten Versuch der Umsetzung der ethischen Erkenntnisse unserer Kulturgeschichte. Diese Entdeckungsreise, welche die Aufgeschlossenheit und den „sense of wonder“ eines *Star-Trek*-Universums voraussetzt, ist vielleicht die aufregendste Erfahrung, etwas subjektiv Neues zu entdecken. Allerdings setzt das auch voraus, daß wir **erfahren lernen**, woher wir kommen, wer wir sind und wohin wir wollen. Wir haben die Wahl, die uns umgebende Welt nach unseren Vorstellungen zu erschaffen – im positiven wie im negativen. Wenn wir darüber hinaus ein Bewußtsein dafür entwickeln, daß der Weltenraum kein Ort der unbefleckten Empfängnis ist, wird es auch völlig unerheblich sein, daß wir vor lauter Entdeckerfreude einer Kolonie am Rande der Milchstraße den unpassenden Namen Nilstrom geben.²⁰

„We must be the change we wish to see in the world ...“, lautet ein bekanntes Zitat des indischen Bürgerrechtlers und Freiheitskämpfers Mahatma GANDHI.²¹ Diese eigentlich banale Erkenntnis wird uns in *Star Trek* immer wieder deutlich gemacht. Wenn wir uns daneben auf „a positive delight in the small differences in ideas and life forms“ besinnen, von denen RODDENBERRY spricht²² und welche einige der großen Entdecker vom Anbeginn der Neuzeit erfüllt haben mögen, so ist unsere Kultur vielleicht in der Lage, sich konstruktiv weiterzuentwickeln und einen „sense of wonder“ zu bewahren.

²⁰ Vgl. ebd.

²¹ Zit. nach <http://www.mlksymposium.umich.edu/about/2003-theme.htm> (Stand: 9/2004)

²² Vgl. eine Rede des *Star-Trek*-Schöpfers anlässlich einer Convention im Mai 1976 in New York

Anhang I: Tafeln und Bilder

Historischer Abriß der Star Trek-Geschichte

Diese Zeittafel soll einen kleinen Einblick in die Komplexität des *Star Trek*-Universums geben. Sie ist in keiner Hinsicht vollständig; aber die dargestellten Fakten geben vielleicht Ausdruck darüber, wie konsequent bei der Erstellung neuer Geschichten mit dem bereits vorhandenen Material älterer Episoden umgegangen wurde. Bemerkenswert ist dabei besonders die Vermischung „realer“ historischer Daten und fiktiver Ereignisse, die das *Star Trek*-Phänomen so einzigartig macht. Die Daten der Zeittafel wurden, sofern nicht anders angegeben, der *Star Trek Chronologie* von D. & M. Okuda entnommen.

5000 v.Chr. Der Planet Erde wird von einer Gruppe Außerirdischer besucht, die mit starken psychokinetischen Fähigkeiten ausgestattet sind und sich am Mittelmeer niederlassen. Die alten Griechen verehren sie als *Götter*. Als sich die Menschen soweit entwickelt haben, daß sie keinen kulturellen Nutzen mehr aus diesen Göttern ziehen, verlassen sie die Erde und übersiedeln auf einen anderen Planeten (vgl. TOS-Ep. *Who Mourns for Adonais*).

500 v. Chr. Erste Aufzeichnungen von Teilen des *Alten Testaments*. Geburt von *Konfuzianismus* und *Buddhismus*. Blütezeit der griechischen Philosophie.

4 v.Chr. Geburt *Jesu Christi*, dessen Lehren die Grundlage der christlichen Religion auf der Erde werden.

10 n.Chr. Die Bewohner des Planeten *Vulkan* werden in furchtbare und vernichtende Kriege verstrickt, die auf den Leidenschaften und Emotionen beruhen, von denen sich das vulkanische Volk zu dieser Zeit beherrschen läßt. Der große Philosoph *Surak* weist den Vulkanierern eine Möglichkeit zum Frieden, indem er sie den Weg von Logik und Selbstbeherrschung lehrt. Vulkanische Dissidenten, die mit der Entscheidung der Mehrheit, Gefühle fortan zu ignorieren, nicht einverstanden sind, verlassen ihren Heimatplaneten und gründen in einem anderen Sonnensystem das *Romulanische Imperium*.



um 500 Entstehung der mythischen Geschichten um den *Klingonenfürsten Kahless*.

625 *Mohamed* schreibt den *Koran* und wird damit zum Begründer des *Islam*.

1609 *Galilei* konstruiert das erste astronomische Teleskop der Erde. Auf der Grundlage der Beobachtungen des *Kopernikus* entwickelt er ein Modell des Planetensystems und wird damit zum Vater der modernen Wissenschaften.

1666 *Newton* entwirft sein Gravitationsgesetz und entwickelt grundlegende Thesen der modernen Physik.

um 1800 Eine Gruppe von außerirdischen interstellaren Anthropologen besucht die Erde.

Sie halten die Indianer auf der Erde für von der Vernichtung bedroht und verpflanzen daher eine kleine Gruppen von Delawaren und Navajos auf fernen erdähnlichen (Klasse M) Planeten (vgl. TOS-Episode *The Paradise Syndrome*).

1905 *Albert Einstein* veröffentlicht seine Relativitätstheorie.

1945 Gründung der *Vereinten Nationen* in der Stadt San Francisco auf dem Planeten Erde.

1957 *Sputnik I*, der erste künstliche Satellit der Erde, wird ausgesetzt. Damit bricht das Raumfahrtzeitalter der Erde an.



1960 Erdgebundene Funkteleskope werden dazu benutzt, nach möglichen Anzeichen außerirdischer Signale zu suchen. *Yuri Gagarin* reist an Bord des Raumschiffs *Wostok I* als erster Mensch durch den Weltraum.



1969 Flug der *Apollo 11*. *Neil Armstrong* betritt als erster Mensch den Mond der Erde.

1976 Die Raumsonde *Viking I* landet auf dem Mars.

1977 Das Space Shuttle *Enterprise* unternimmt Testflüge.

1988 *Stephen Hawking* veröffentlicht sein Buch *Eine kurze Geschichte der Zeit*, worin er der Welt neue Erkenntnisse zur Quantenmechanik (z.B. *Wurmlöcher*, *Quantenfluktuationen*) präsentiert.



1992 Die *Eugenischen Kriege* beginnen, als eine Gruppe genmanipulierter „Supermensen“ die Kontrolle über die Erde zu erlangen versucht. Als die genetischen Tyrannen gestürzt werden, gelingt es einer kleinen Gruppe unter der Führung des *Khan Noonien Singh* in der *Botany Bay* zu entkommen.

1999 Die Raumsonde *Voyager 6* startet von der Erde. Die Sonde fällt in ein „Schwarzes Loch“ und trifft nach dem Austritt auf der anderen Seite auf einen Planeten, der ausschließlich von *Maschinenwesen* bevölkert ist. Diese Wesen – möglicherweise die *Borg* – verbessern die Funktionen der Sonde und senden sie zur Erde zurück.

um 2050 Verheerende Verwüstungen der Erde durch den *Dritten Weltkrieg*. Durch die nuklearen Auswirkungen sterben ca. 37 Millionen Menschen. Jedes Rechtssystem bricht zusammen. Die Überlebenden vagabundieren in den verfallenen Städten und leben mit den Mitteln der Selbstjustiz nach dem Motto: „*Schuldig bis zum Beweis der Unschuld!*“ (vgl. TNG-Pilotfilm *Encounter at Farpoint*).



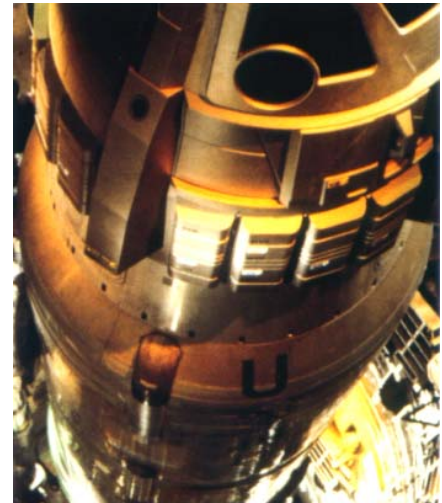
2061 Erste erfolgreiche Vorführung des *Warp-Antriebs* durch *Zefram Cochrane*. Die *Vulkanier* werden daraufhin auf sein Schiff, die *Phönix*, aufmerksam und stellen den *Ersten Kontakt* her.

2150 Jungfernflug der *Enterprise NX-01* unter dem Kommando von *Capt. Archer* (vgl. *ENT*, *Broken Bow*). Erster Kontakt mit dem *Klingonischen Imperium*. Die folgenden katastrophalen Konfrontationen führen später dazu, daß die

Sternenflotte seither neu entdeckte Zivilisationen vor einem Erstkontakt zunächst verdeckt observiert. (Vgl. *TOS*, *The Day of the Dove*)

2152 Erstkontakt mit den *Xindi*. Diese Konfrontation führt fasst zur vollständigen Vernichtung der Erde

2156 Beginn der vier Jahre währenden *Romulanischen Kriege* zwischen den Erdstreitkräften und dem *Romulanischen Imperium*.



2161 Gründung der *Vereinigten Föderation der Planeten*. Die *Sternenflotte* wird ins Leben gerufen unter dem Motto: „... fremde, neue Welten zu erforschen, neues Leben und neue Zivilisationen zu suchen, mutig dorthin zu gehen, wonoch kein Mensch zuvor gewesen ist.“ Der Sitz der *Föderation* ist in San Francisco, das Büro des Präsidenten in Paris.

2243 *Richard Daystrom* erfindet die *duotronische Computertechnologie*, auf deren Basis die Computersysteme der *Enterprise* arbeiten.

2245 Jungfernflug der *U.S.S. Enterprise NCC-1701*

2254 Reise des Raumschiffs *Enterprise* unter dem Kommando von *Captain Pike* nach *Talos VI*.

2264 *Captain Kirk* übernimmt das Kommando der *Enterprise*. Es erfolgt die erste Fünfjahresmission in das unbekannte Universum (vgl. *TOS*).

2267 Die *Botany Bay* wird aufgefunden mit dem im künstlichen Tiefschlaf befindlichen Mutanten *Khan Singh*. Nachdem dieser erfolglos versucht hat, das Schiff zu usurpieren, werden er und seine Leute auf dem Planeten *Ceti Alpha V* ausgesetzt.

2268 Zunehmende Differenzen zwischen der *Sternenflotte* und dem *Klingonischen Imperium*. Der *Hohe Rat der Klingonen* schließt eine Allianz mit dem *Romulanischen Sternenimperium*. Die Raumschiffe beider Flotten benutzen im Kampf die sog. *Tarnvorrichtung*, die eine aggressivere Angriffstechnik begünstigt.

2271 Die Besatzung der *Enterprise* verhindert erfolgreich die Vernichtung der Erde durch die wieder aufgetauchte *Voyager 6*-Sonde, deren Programm offensichtlich defekt war (vgl. *Star Trek I*).

2285 Das von *Dr. Carol Markus* initiierte *Projekt Genesis* zur Formierung toter Planetenmaterie in fruchtbare Landschaften wird gestartet. *Khan Singh* gelingt es, vom Planeten *Ceti Alpha V* zu fliehen und sich eines Schiffes der *Sternenflotte* zu bemächtigen. Er versucht, das *Genesis-Projekt* zu stehlen, das sich schließlich als Fehlschlag erweist. Durch eine Rettungsmission wird die *Enterprise* zerstört. (vgl. *Star Trek II* und *Star Trek III*)

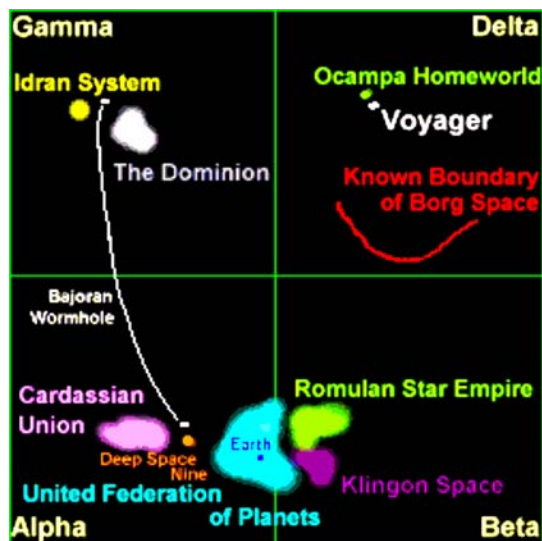


2286 Die Erde wird von einer Sonde bedroht, die merkwürdige Signale aussendet, die offensichtlich an die ausgestorbenen *Buckelwale* gerichtet sind. Die Besatzung der *Enterprise* reist zurück nach San Francisco in das Jahr 1986, um ein Paar dieser Spezies in die Zukunft zu transportieren und die Erde vor der Vernichtung durch die Sonde zu bewahren. (Vgl. *Star Trek IV*)

2293 Durch zunehmende Umweltkatastrophen sehen sich die *Klingonen* gezwungen, ihre kriegerischen Handlungen gegenüber der *Föderation* einzustellen und Friedensverhandlungen einzuleiten. Die *U.S.S. Enterprise NCC-1701-A* unter dem Kommando von *Kirk* wird dazu ausersehen, den klingonischen Kanzler *Gorkon* zu einem Gipfeltreffen nach zu eskortieren. Infolge terroristischer Eingriffe von beiden Seiten wird *Gorkon* getötet. *Kirk* und *McCoy* werden in einem klingonischen Schauprozeß (bei dem ein Großvater von *Worf* die Verteidigung übernimmt) fälschlicherweise des Mordes bezichtigt. Schließlich werden die Intrigen entlarvt, und die Verhandlungen erfahren auf *Khitomer*, einem klingonischen Außenposten an der Grenze zum *Romulanischen Imperium*, ein positives Ergebnis. (Vgl. *Star Trek VI*)



2295 Die *Enterprise-B* wird bei einer Rettungsaktion beschädigt. *Kirk* verschwindet im *Nexus*, einer Art kosmischen Energiebandes, in dem die Gesetze von Zeit und Raum aufgehoben sind. (Vgl. *Star Trek VII*)



2328 Die *Cardassianische Union* annektiert den Planeten *Bajor*, zwingt einen Großteil der Bevölkerung zur Umsiedelung und bekämpft jeden Widerstand mit brutaler Härte. Die *Föderation* hält sich mit der Berufung auf die *Oberste Direktive* neutral.

2346 Die *Romulaner* zerstören den klingonischen Außenposten *Khitomer*. Nur zwei Bewohner überleben das Massaker. Die *Enterprise-C* wird bei einer diesbezüglichen Rettungsmission zerstört. (Vgl. TNG-Episode *Yesterday's Enterprise*)

2351 Die *Cardassianer* errichten im Orbit um den Planeten *Bajor* die Raumstation *Terok'Nor*.

2364 Die *Enterprise-D* unter dem Kommando von *Captain Picard* nimmt ihren Dienst auf. Erster bekannter Kontakt mit den *Ferengi*. Erste Konfrontation mit dem *Q-Kontinuum*. (TNG)

2367 Zerstörung einer ganzen Flotte der *Föderation* durch die *Borg* bei *Wolf 359* (vgl. TNG-Ep. *The Best of Both Worlds* und DS9-Ep. *The Emissary*)

2369 Friedensverhandlungen mit der *Cardassianischen Union*, worauf diese unter Zugeständnissen auf andere Gebiete ihren Anspruch auf das *bajoranische* Territorium aufgibt. Einige Bewohner dieser den *Cardassianern* zugesprochenen Gebiete weigern sich, ihre Heimat zu verlassen und organisieren sich zu einer Widerstandsgruppe: den *Maquis*. Die *Föderation* übergibt dem Sternenflotten-Kommandanten *Benjamin Sisko* die Führung von *Terok'Nor* und nennt die Station fortan *Deep Space Nine*. Ein stabiles *Wurmloch* in der Nähe *Bajors* wird entdeckt, der eine sichere Passage in den *Gamma-Quadranten* gewährleistet. (Vgl. **DS9**)

2371 Jungferntflug der *U.S.S. Voyager*. Bei der Verfolgung eines *Maquis*-Schiffes wird die Crew unter dem Kommando von *Captain Kathryn Janeway* durch eine Plasmaeruption in eine weit entlegene Galaxis verschlagen und ihre Odyssee durch den *Delta-Quadranten* beginnt. (Vgl. **VOY**)

2373 Erstkontakt mit dem *Dominion*. Beginn eines fünf Jahre währenden intergallaktischen Krieges, an dem nahezu alle Mächte des bekannten *Star-Trek*-Universums beteiligt sind.

2374 Erstkontakt der *Voyager* mit einer Lebensform, die in der Lage ist, mit ihren aus biologischer Zellstruktur bestehenden Raumschiffen eine Symbiose einzugehen. *Seven of Nine* wird vom *Borg*-Kollektiv getrennt und tritt der Besatzung der *Voyager* bei. (Vgl. VOY-Episode *Scorpion*)

2378 Heimkehr der *Voyager* mithilfe der *Borg*-Technologie (vgl. *Endgame*).



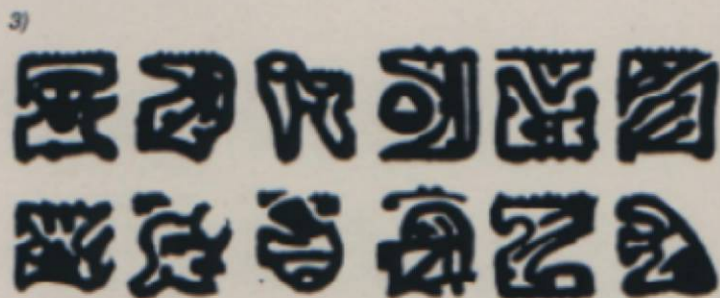
Schriftarten verschiedener Völker des *Star Trek*-Universums

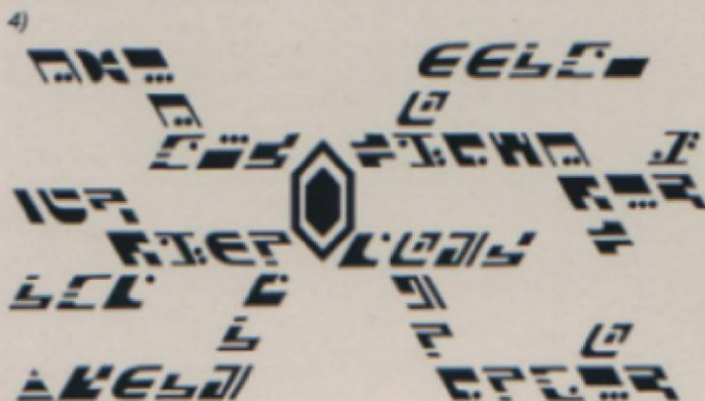
Written languages. Specimens of writing from several cultures: 1) Federation standard English. 2) Klingon. 3) Bajoran. 4) Ferengi. 5) Romulan. 6) Ancient Vulcan calligraphy from Spock's book of Vulcan wisdom in "Unification, Part II" (TNG). Note that in most cases, we have deliberately refrained from developing a translation for written alien languages. The reason is that if the words or symbols have English equivalents, it is much more difficult to organize the patterns of the writing in an alien fashion. This is why most written alien languages on Star Trek don't have "normal" word groupings or paragraph blocks. For example, Ferengi is based on a branching flow chart, using lots of 60-degree angles, whereas ancient Vulcan seems to be based on some kind of musical scales.

1)
TO EXPLORE STRANGE, NEW WORLDS.
TO SEEK OUT NEW LIFE, AND NEW CIVILIZATIONS.
TO BOLDLY GO WHERE NO ONE HAS GONE BEFORE.

2)

 A specimen of Klingon script consisting of three lines of stylized, angular characters. The characters are bold and have a jagged, geometric appearance.

3)

 A specimen of Bajoran script consisting of two lines of stylized, blocky characters. The characters are bold and have a somewhat abstract, geometric appearance.

4)

 A specimen of Ferengi script consisting of several lines of stylized, angular characters. The characters are bold and have a jagged, geometric appearance, similar to Klingon script.

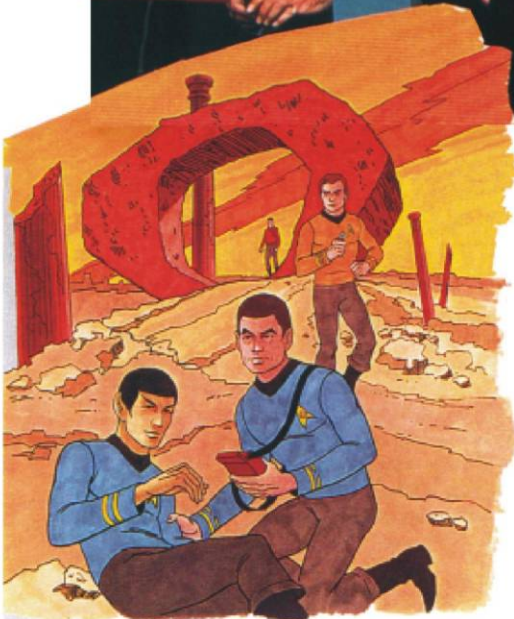
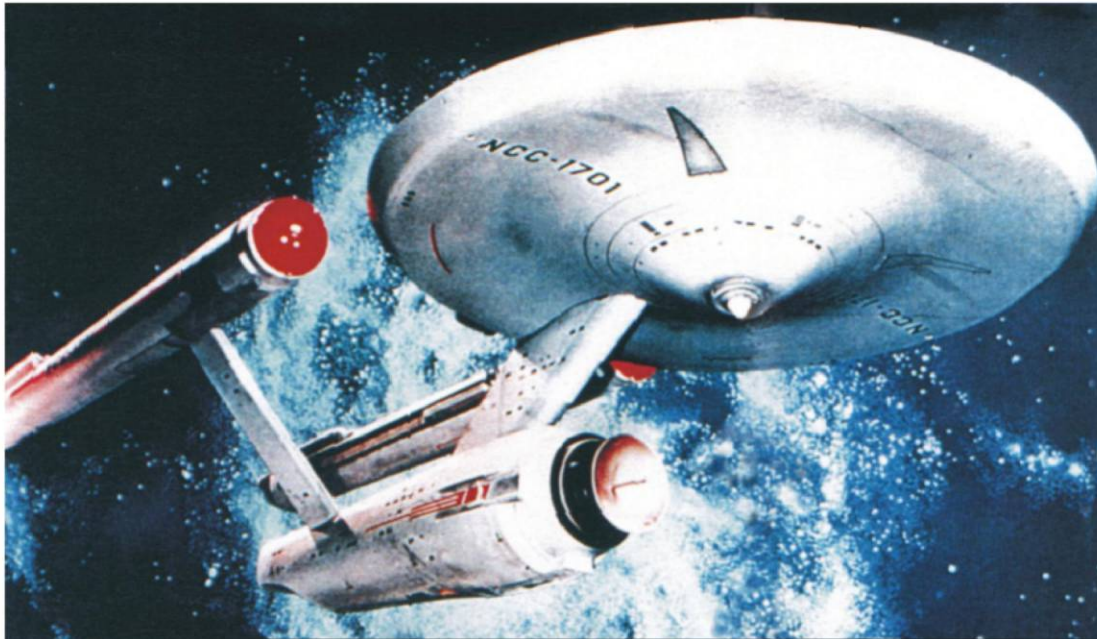
5)

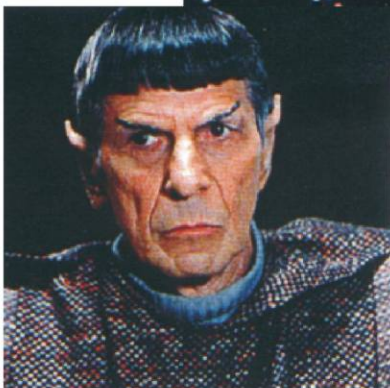
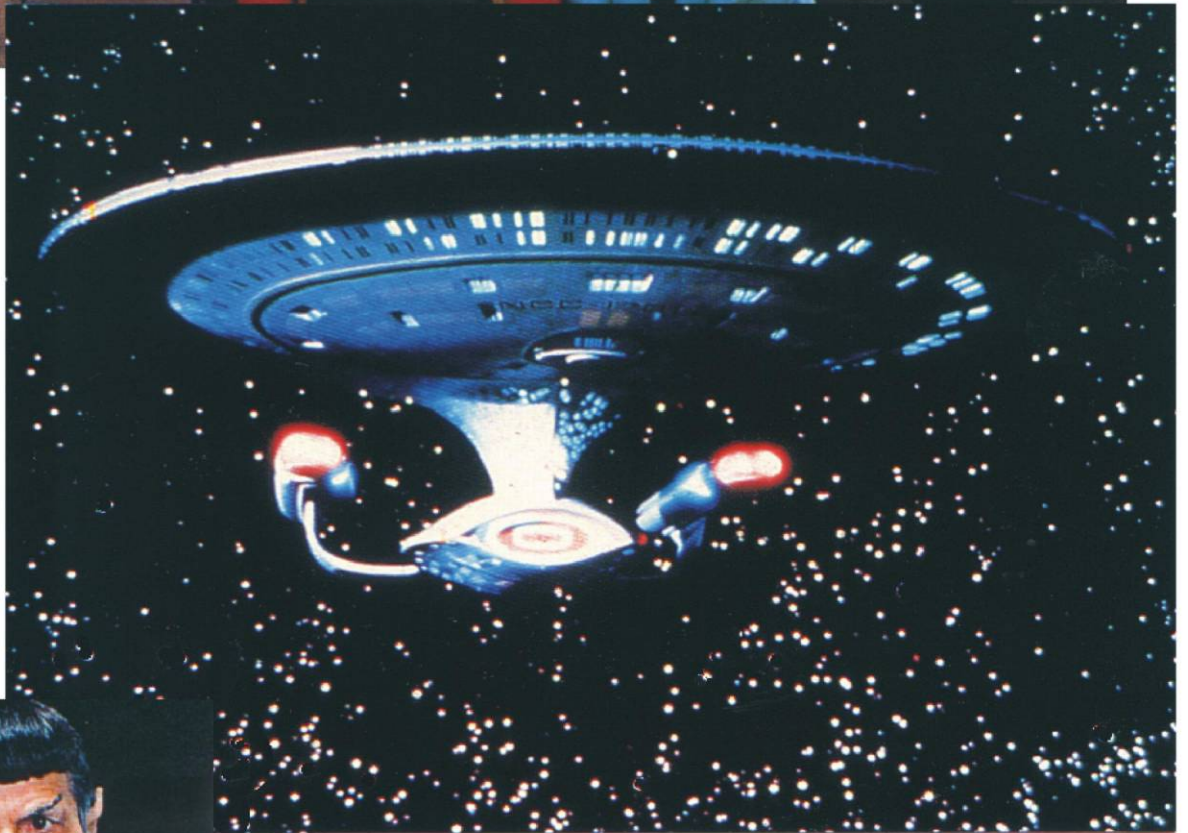
 A specimen of Romulan script consisting of two columns of stylized, angular characters. The characters are bold and have a jagged, geometric appearance.

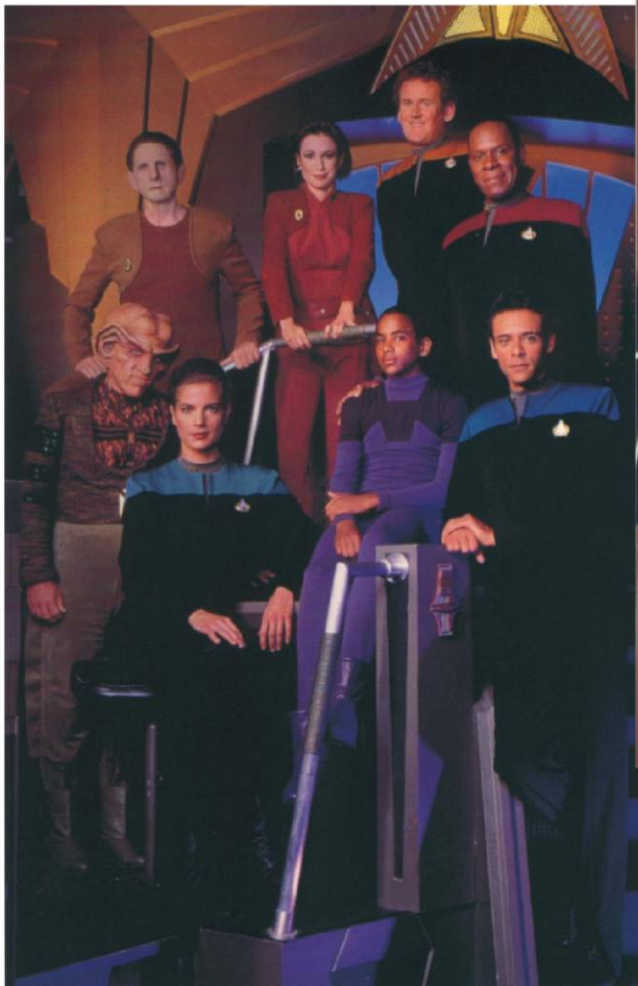
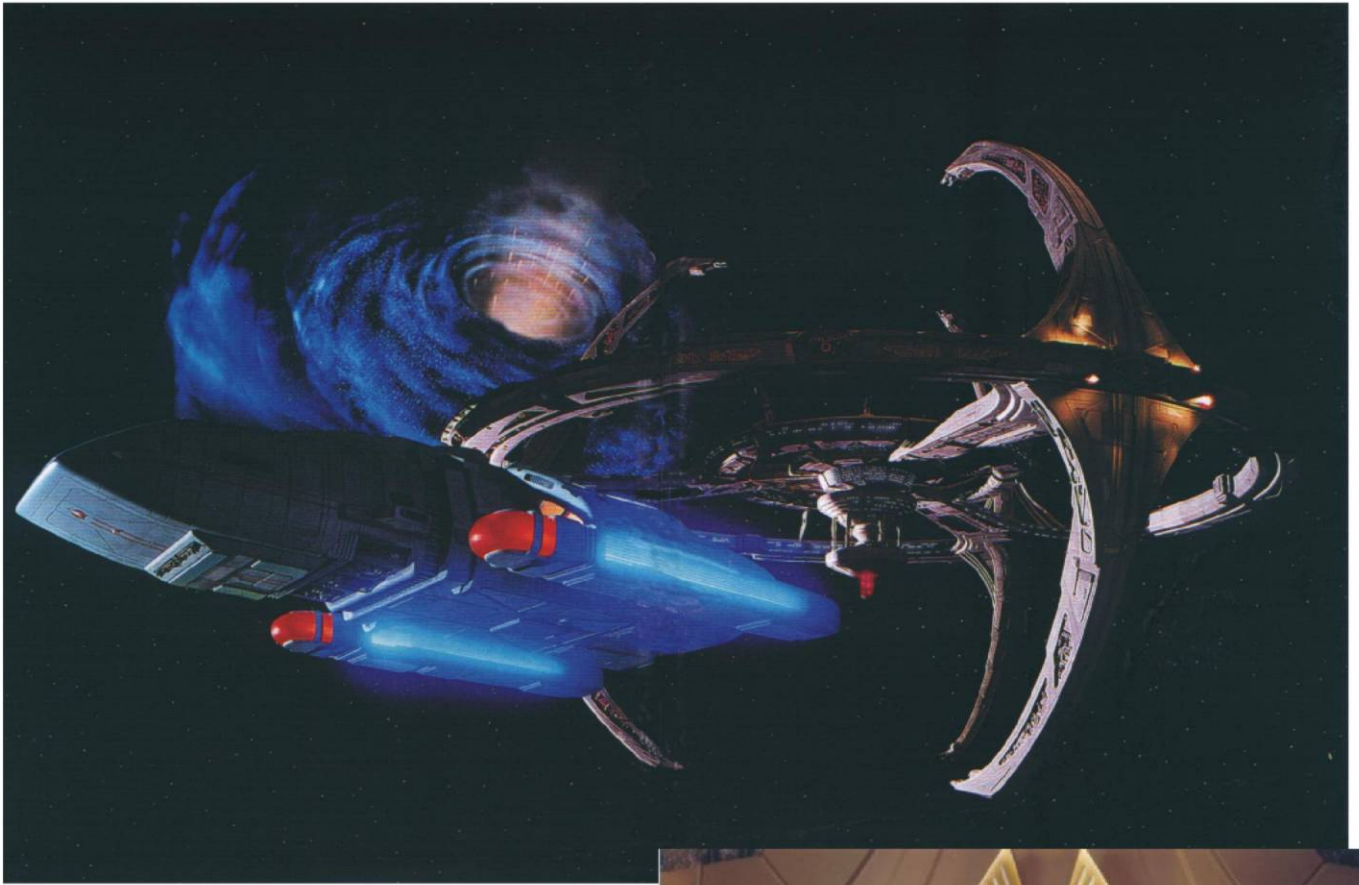
6)

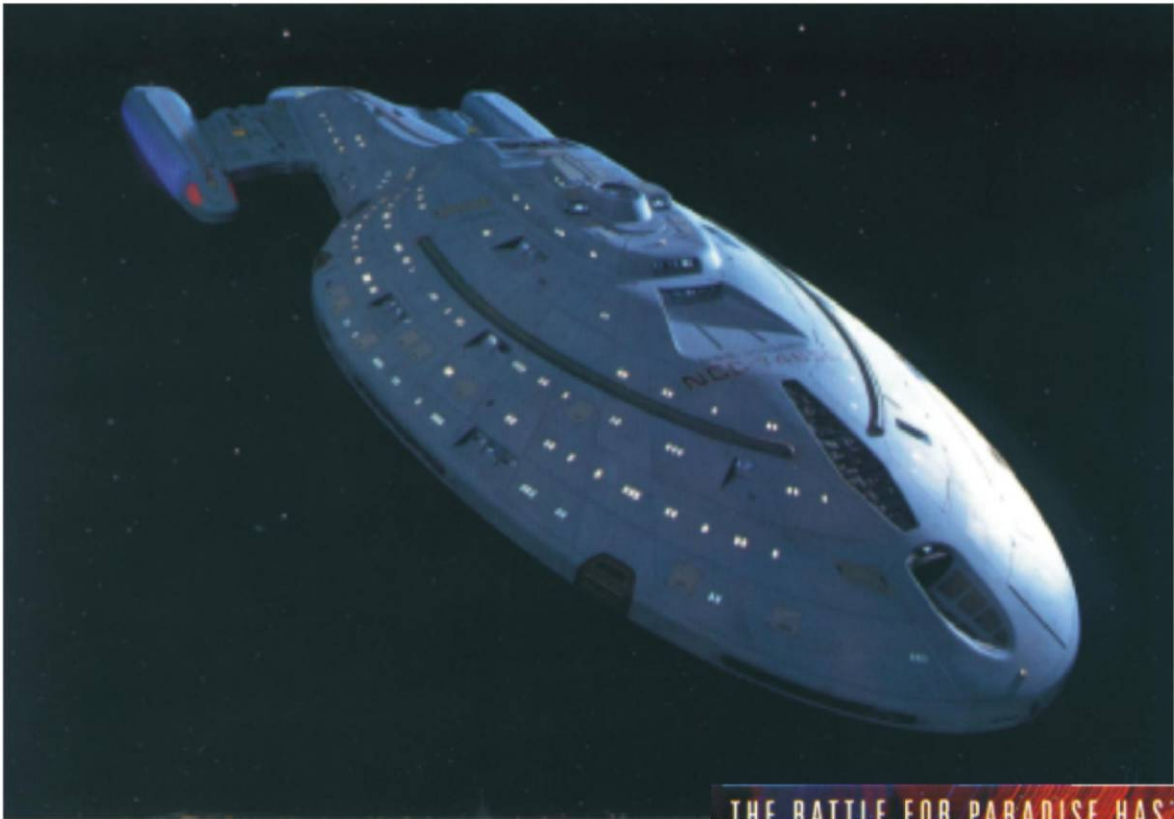
 A specimen of Ancient Vulcan calligraphy consisting of three vertical lines of stylized, flowing characters. The characters are bold and have a calligraphic, flowing appearance.

Die Protagonisten der Vereinigten Föderation der Planeten











Die Gesichter der außerirdischen Spezies im Wandel der *Star Trek*-Zeiten

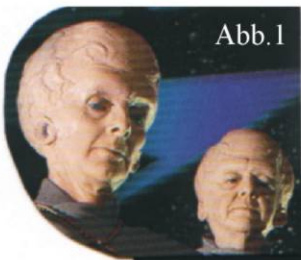


Abb.1



Abb.3



Abb.4

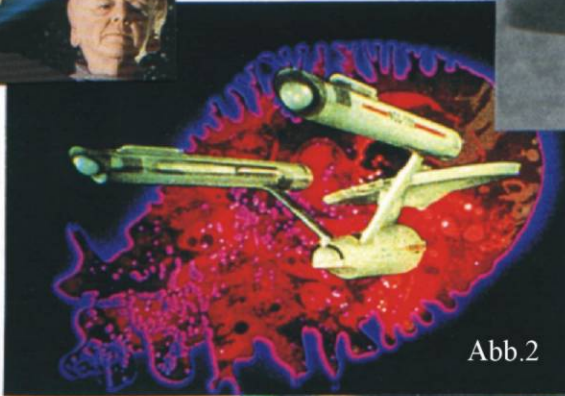


Abb.2



Abb.7



Abb.5

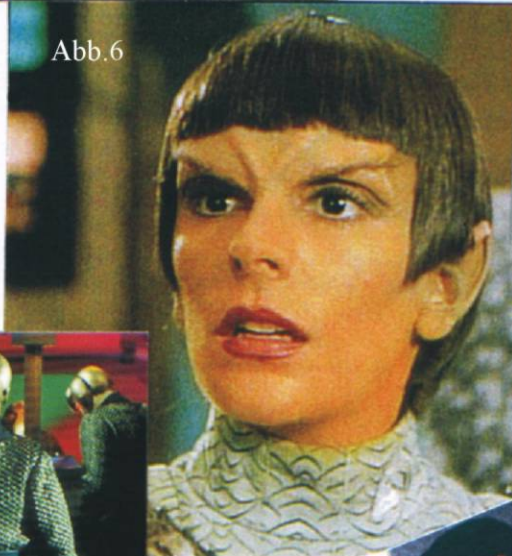


Abb.6

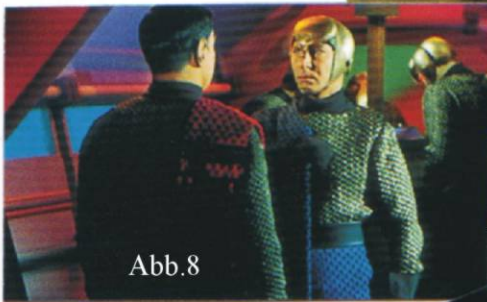


Abb.8



Abb.9



Abb.10

Abb.11



Abb.1

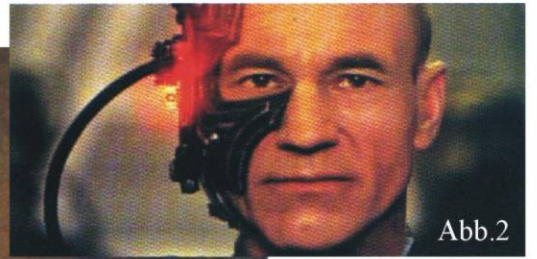


Abb.2



Abb.3

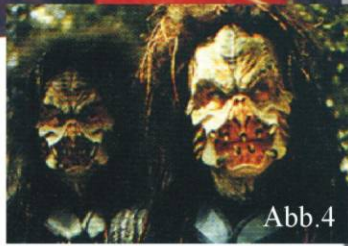


Abb.4

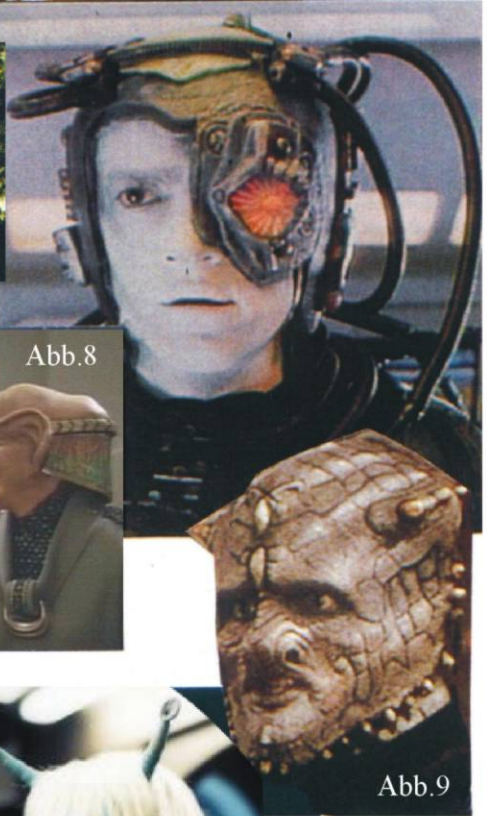


Abb.5



Abb.6

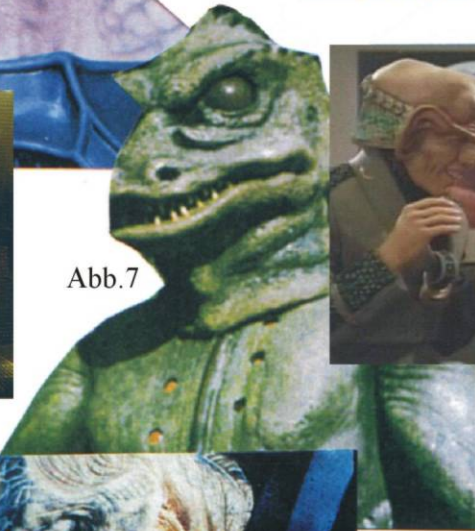


Abb.7

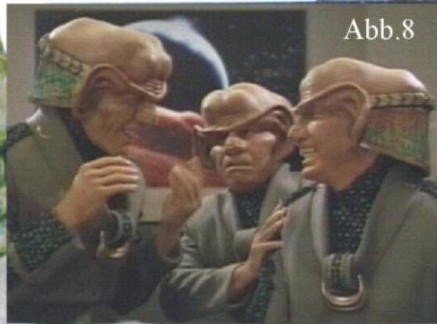


Abb.8



Abb.9

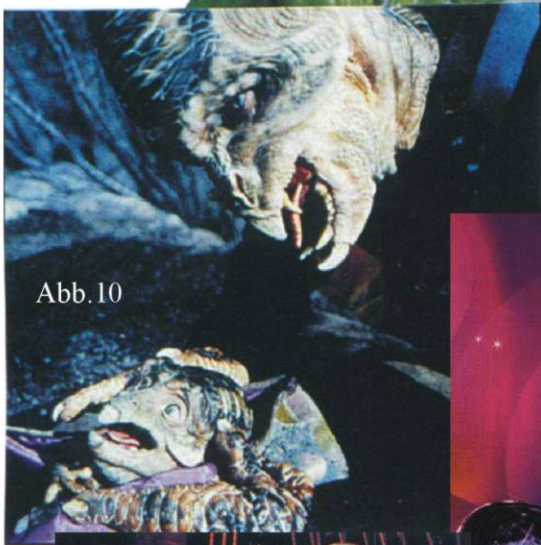


Abb.10



Abb.11



Abb.13

[HTTP://STARTTREKPICS.CC](http://starttrekpics.cc)



Abb.14

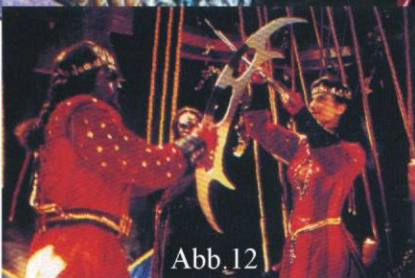


Abb.12

Das Wirtschaftsunternehmen Star Trek

Jetzt können Sie die erste und einzige offizielle Nachbildung des Strategiespiels erwerben, das Captain James T. Kirk™ und Commander Spock™ spielen ...

RAUMSCHIFF ENTERPRISE®

DAS OFFIZIELLE
DREIDIMENSIONALE SCHACHSPIEL

Die Sensation auf drei Ebenen: PARAMOUNT PICTURES autorisiert das Schachspiel der Zukunft. Es wurde an Bord der U.S.S. ENTERPRISE gespielt ... und jetzt kann es Ihnen gehören – das intergalaktische Spiel der Zukunft, das dem klassischen Strategiespiel eine völlig neue Dimension gibt!

UNITED FEDERATION OF PLANETS™



PICARD TROI RIKER



WORF LaFORGE DATA
PLAYMATES-Figuren:
7 STAR TREK - TNG

komplett nur
100,- DM!



BORG

FLAGGEN PEHL Flaggen und Fahnen aus aller Welt

STAR-TREK-FLAGGEN, limitierte Auflage - je 1000 Stück, Besatzband mit je 2 Messingösen, 100 % Polyester, lichteht und wetterfest, 90 x 150 cm, Stück DM 49,90 zzgl. Porto und Nachnahme - **FLAGGEN PEHL** -
Obermarkt 11 - D-82481 MITTENWALD - Telefon (088 23) 94187
Telefax (088 23) 2734 - Internet: www.pehl.de - E mail info@pehl.de

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
Pro Ausgabe: DM 6,90 in Briefmarken (zzgl. DM 3,00 Versand).

Heft 1 (OMA1) ... 6,90
Heft 2 (OMA2) ... 6,90

CARD-GAME

Besuchen Sie unseren
SPACE '91-SF-Laden
DI + DO ab 16⁰⁰
Modellbausätze, Figuren
Tassen, Teller, Schmuck
Videos, Bücher, Poster,
Pappaufsteller, Masken,
Trading Cards, Phaser,
...und...und...und...und...

STAR TREK ohne Ende...

HEEL BEAMS YOU UP!

STAR TREK

BRIFFPAPIER MIT WASSERZEICHEN

Star Trek Klingonisch für Fortgeschrittene
Der offizielle Sprach- und Reiseführer

je DM 19,80

Star Trek Das offizielle Wörterbuch
Klingonisch/Deutsch
Deutsch/Klingonisch

Star Trek Die Ehre der Klingonen

Star Trek The First Duty
Why Infantry Commander Wins

Schlüsselanhänger mit Light & Sound! je 19⁹⁰

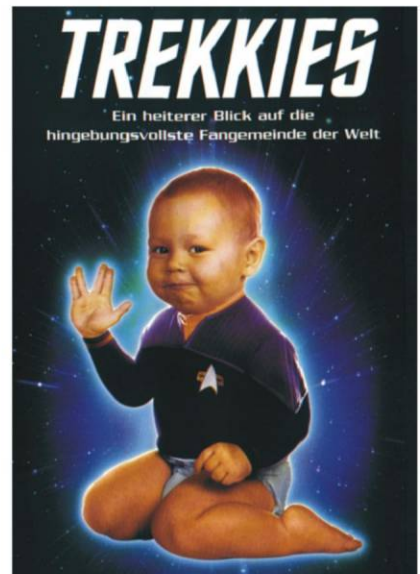


To Be Continued...



STAR TREK™ WORLD TOUR

WORLD PREMIERE



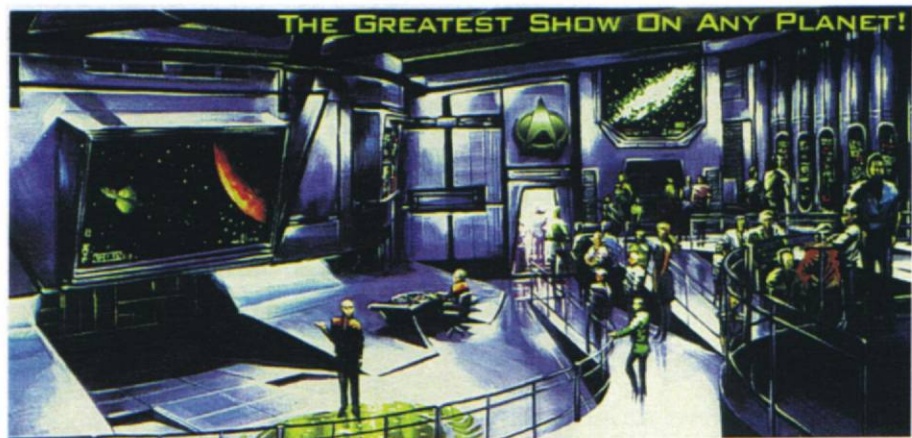
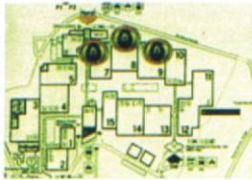
Die *U.S.S. Enterprise* kommt nach Düsseldorf.

Im Winter '98 beginnt eine *STAR TREK* Tour, die in den nächsten Jahren um die Welt gehen wird und ihre Premiere in Düsseldorf hat.

Messe und die Stadt Düsseldorf werden zum Mekka der *Star Trek*-Fans werden.

Erstmals haben in Düsseldorf alle *Star Trek*-Fans und solche, die es werden wollen, die Möglichkeit, das Raumschiff *U.S.S. Enterprise - NCC 1701-D* aus der Nähe zu besichtigen bzw. einen Flug live mitzuerleben.

In Zusammenarbeit mit *Paramount Pictures*



Turbo-Lift sein, der sich mit maximaler Beschleunigung durch das ganze Sternenschiff bewegt. Schließlich öffnen sich seine Türen auf dem Brückendeck der *Enterprise* und die Besucher werden feststellen, daß ihr Schiff gerade die Erdumlaufbahn verläßt. Die Welt unter ihnen wird immer kleiner und die *Enterprise* steuert auf die Tiefen des Weltraums zu.

Nach Ihrer galaktischen Reise bzw. vor Antritt der abenteuerlichen Reise durch das All können sich die Besucher selbst in einer atemberaubenden Bodenstation umsehen und sich dort von den Vergnügungen Ihrer ersten Raumfahrt erholen bzw. darauf einstimmen. Neben einem Sternenrestaurant und einer Planeten-Bar finden die Besucher hier alles, was das *Star Trek*-Fan-Herz höher schlagen läßt: von der Anstecknadel über Literatur bis hin zum anspruchsvollen Modell verschiedenster Raumschiffe. Außerdem gibt es eine Videospiele-Arka und eine *Star Trek* Museumsausstellung voller authentischer Requisiten und Kulissenstücke von *Paramount Pictures*.



Ein galaktisches Rahmenprogramm um die *Enterprise* voller *Star Trek*bezogener Unterhaltung wird die Gäste immer wieder zurückkommen lassen.

Organisatorische Informationen:

Veranstalter der Weltpremiere: Messe Düsseldorf in Zusammenarbeit mit *Paramount Pictures*.

Veranstaltungsort: Messengelände Düsseldorf

Veranstaltungszeit: 05.12.1998 bis 02.01.1999

Öffnungszeiten: täglich 10.00 bis 22.00 Uhr

Ticketverkauf: Start: vorauss. Anfang Juli 1998 in Reisebüros, Vorverkaufsstellen, Bahnhöfe (Vertragspartner beim Ticketverkauf sind: Start Ticket, Grease GmbH und Ticket Company in Holland) -

Reservierung unter: 0180/5152 53 1

Ticketpreise: Erwachsene: DM 45,- + Vorverkaufsgebühr / Kinder: DM 30,- + Vorverkaufsgebühr für den Enterprise Flug & Ausstellungen / Nur die Ausstellungen DM 25,-

Der Ticketpreis von DM 45,- beinhaltet:
- Istündigen Flug mit der *Enterprise* - ganztägiger Aufenthalt auf der Messe mit vielen Attraktionen (Ausstellung, Merchandising, Sternenrestaurant *Star Trek* Kunstgalerie etc.) - Besuch der ständig laufenden Filmvorführungen - freie Anfahrt mit öffentlichen Verkehrsmitteln im VRR-Verband

Das Messengelände: Eintritt über Eingang Nord

1. Halle: Aufbau der *Enterprise 1701-D*

2. Halle: Ausstellung, Restaurants, Merchandising



3. Halle: Musikveranstaltungen insbesondere an Wochenenden, Programm ist in Planung

Freigelände: weitere Attraktionen Tickets für Musikveranstaltungen werden gesondert verkauft - nähere Informationen folgen sobald wie möglich. ☺



SIE SIND UNTER UNS. Die STAR TREK Saga ab 21. November auf Sci Fi – der Science Fiction Sender auf Premiere und jetzt neu auch auf  Kabel Deutschland: 30 Sender inklusive Sci Fi für nur 9€ im Monat. Mehr Infos unter: 018.05/344.402 (0,12 €/Min.)



ANDERE WELTEN FERN SEHEN

Sci Fi ist ein Programm der Sci Fi Channel, das von der Sci Fi Channel Group, Inc. (Sci Fi Channel Group) entwickelt wurde. Sci Fi Channel Group ist ein Tochterunternehmen von Viacom Media Networks, Inc. (Viacom Media Networks). Sci Fi Channel Group ist ein Tochterunternehmen von Viacom Media Networks, Inc. (Viacom Media Networks). Sci Fi Channel Group ist ein Tochterunternehmen von Viacom Media Networks, Inc. (Viacom Media Networks).

Bildnachweise

- S.I:** **Abb.1:** der vulkanische Philosoph *Surak* (mit einer typisch vulkanischen Grußgeste) in der TOS-Episode *The Savage Curtain*
Abb.2: eine Erscheinung des legendären Klingonenfürst *Kahless* (in: *The Savage Curtain*)
Abb.3: Albert Einstein in der TNG-Episode *Time's Arrow*
Abb.4: der Physiker Stephen W. Hawking in: *Time's Arrow*
Abb.5: das Space Shuttle *Enterprise* während eines Testflugs am 13. September 1977 (Quelle: http://en.wikipedia.org/wiki/Space_Shuttle_Enterprise)
- S.II:** **Abb.1:** Zefram Cochrane (Erfinder des Warp-Antriebs) im Spielfilm *Star Trek – First Contact*
Abb.2: Cochranes Raumschiff, die *Phönix*, ist ironischerweise eine ausrangierte Atomrakete aus dem Dritten Weltkrieg (Pressefoto; vgl. *Star Trek VIII – First Contact*)
Abb.3: die Gründung der *United Federation of Planets* (so gezeigt in der ENT-Ep. *Zero Hour*)
Abb.4: *Vger*, eine von unbekanntem Maschinenwesen umgebaute Sonde aus dem 1977 gegründeten *Voyager-Programm* (so gezeigt in *Star Trek – The Motion Picture*)
- S.III:** **Abb.1:** "... guess who's coming to dinner" – ein Festessen mit ehemaligen Feinden auf der *Enterprise-A* im Rahmen der Friedensverhandlungen zwischen der Regierung der *Föderation* und dem *klingonischen Hohen Rat* (so gezeigt in *Star Trek VI – The Undiscovered Country*)
Abb.2: Die Galaxis „Milchstraße“ (Quelle: <http://privat.schlund.de/starbase472/index.htm>)
Die Unterteilung des in *Star Trek* dargestellten Milchstraßensystems in Quadranten geht ursprünglich auf eine Behauptung *Captain Kirks* zurück, die *Enterprise* sei das einzige Sternenschiff im Quadranten (vgl. *Star Trek II*). Dieser später näher bezeichnete *Alpha-Quadrant* gehört teilweise zum Einflußbereich der *Föderation der Planeten*, ebenso wie ein Teil des *Beta-Quadranten*, an deren Schnittpunkt sich die Erde befindet. Große Gebiete des *Beta-Quadranten* werden eines Teils vom *Klingonischen Imperium*, andernteils vom *Romulanischen Sternenimperium* beansprucht. Die Heimatwelt der *Borg* liegt im *Delta-Quadranten*, die „Formwandler“ des *Dominion* und ihre *Jem'Hadar-Krieger* stammen aus dem *Gamma-Quadranten*. Zwischen den verschiedenen *Imperien* eines Quadranten befinden sich *Neutrale Zonen*. Die Raumstation *Deep Space Nine* befindet sich an einer dieser Grenzen zwischen der *Föderation* und der *Cardassianischen Union* im *Alpha-Quadranten* und hat mit dem *Wurmloch* (eine Art „Subraumtunnel“) einen direkten Zugang zum weit entlegenen *Gamma-Quadranten*. Ein vergleichbarer Zugang zum *Delta-Quadranten* scheint in der TNG-Episode *The Prize* sehr aussichtsreich, doch das betreffende *Wurmloch* stellt sich als instabil heraus. In der VOY-Episode *False Profits* beschäftigt sich die Besatzung der *Voyager* mit dem selben Problem. (Vgl. Okuda/Mirek: *The Star Trek Encyclopedia*, S.6, S.28, S.72f. und S.110)
Abb.2: *Gene Roddenberry*, der Schöpfer des *Star-Trek-Universums* (aus: Solow/Justman: *Star Trek – Die wahre Geschichte*, S.36)
- S.IV:** Die Schriftsätze entstammen: Okuda/Mirek: *The Star Trek Encyclopedia*, S.379
- S.V:** **Abb.1:** die *U.S.S. Enterprise* der Originalserie (Abb. aus: Peinkofer/Raum-Deinzer: *Das große Star Trek Buch*, S.11)
Abb.2: die Besatzung der *Enterprise* (Pressefoto; v.l.n.r.): 2. Offizier/Chefingenieur *Montgomery Scott* (J. Doohan), *Dr. Leonard „Pille“ McCoy* (D. Kelley), Navigator *Pavel Chekov* (W. Koenig), Krankenschwester *Christine Chapel* (M. Barrett), Captain *James Tiberius Kirk* (W. Shatner), Kommunikationsoffizier *Nyota Uhura* (N. Nichols), Offizier/Wissenschaftsoffizier *Mr. Spock* (L. Nimoy), Steuermann *Hikaru Sulu* (G. Takei)
Abb.3: *Spock*, „Pille“ und *Kirk* in der Zeichentrick-Episode *Yesteryear*

- S.VI:** **Abb.1:** Gruppenfoto auf der Brücke der *Enterprise-D* (Abb. aus: Peinkofer/Raum-Deinzer: *Das große Star Trek Buch*, S.56/57; v.l.n.r.): 1.Offizier *William T. Riker* (J. Frakes), Counselor *Deanna Troi* (M. Sirtis), Operationsmanager *Data* (B. Spinner), Captain *Jean-Luc Picard* (Patrick Stewart), Barkeeperin *Guinan* (Whoopi Goldberg), Chefärztin *Dr. Beverly Crusher* (G. McFadden), Chefingenieur *Geordi LaForge* (L. Burton), Sicherheits-Chef *Worf* (M. Dorn)
Abb.2: die *U.S.S. Enterprise-D* aus *Star-Trek – Das nächste Jahrhundert* (Pressefoto)
Abb.3: *Mr. Spock* (Leonard Nimoy) als Botschafter in der TNG-Episode *Unification?*
- S.VII:** **Abb.1:** die Raumstation *Deep Space Nine* mit einem Shuttle-Schiff vor dem *Wumloch* zum *Gamma-Quadranten* (Abb. aus: J.M. Dillard: *Star Trek. Eine Chronik in Bildern*, S.166/167)
Abb.2: die Besatzung von *Deep Space Nine* (Pressefoto; v.l.n.r.): Barbesitzer *Quark* (Armin Shimerman), Sicherheitschef *Odo* (René Auberjonois), Wissenschaftsoffizier *Jadzia Dax* (Terry Farrell), 1.Offizier *Kira Nerys* (Nana Visitor), *Jake Sisko*, der Sohn des Captains (Circroc Lifton), Technischer Offizier *Miles O'Brien* (Colm Meaney), Captain *Benjamin Sisko* (Avery Brooks), Chefarzt *Dr. Julian Bashir* (Alexander Siddig)
Abb.3: die Protagonisten seit der 4. Staffel (Pressefoto; o.l. der neue „Strategieoffizier“ *Worf*)
- S.VIII:** **Abb.1:** das Raumschiff *Voyager* (Pressefoto)
Abb.2: die Crew der *Voyager* (Pressefoto; v.l.n.r.): die ehemalige Borg *Seven of Nine* (Jeri Ryan), Kommunikationsoffizier *Harry Kim* (Garrett Wang), Commander *Chakotay* (Robert Beltran), *Der Doktor* (Robert Picardo), Sicherheitsoffizier *Tuvok* (Tim Russ), Captain *Kathryn Janeway* (Kate Mulgrew), Navigator *Thomas Paris* (Robert D. McNeill), Chef-Ingenieurin *B'Elanna Torres* (Roxann Biggs-Dawson), Chefkoch & „Moraloffizier“ *Neelix* (Ethan Phillips)
Abb.3: Mensch und Kosmos, die Säkularisierung eines Mythos: Kinoplakat zu *Star Trek IX*
- S.IX:** **Abb.1:** die *Enterprise NX-01* im Space Dock (so gezeigt im ENT-Pilotfilm *Broken Bow*)
Abb.2: die Protagonisten der *Enterprise* (Pressefoto der 1. Staffel; v.l.n.r.): Steuermann *Travis Mayweather* (Anthony Montgomery), Sicherheitsoffizier *Malcolm Reed* (Dominic Keating), Wissenschafts- und Verbindungsoffizier *T'Pol* (Jolene Blalock), *Capt. Jonathan Archer* (Scott Bakula), Kommunikationsoffizierin *Hoshi Sato* (Linda Park), *Doktor Phlox* (John Billingsley), Chefingenieur *Charles 'Trip' Tucker* (Connor Trinneer)
Abb.3: die 7 Protagonisten in der 3. Staffel (Pressefoto)
- S.X:** **Abb.1:** zwei Bewohner des Planeten *Talos IV* (so gezeigt im Pilotfilm *The Cage*)
Der immense technologische Fortschritt auf dem Planeten führte einst zu seiner fast völligen Vernichtung. Die in unterirdischen Höhlen überlebenden *Talosiander* widmeten sich ganz der Weiterentwicklung ihrer mentalen Kräfte, während ihre technischen Fähigkeiten verkümmerten. Sie entwickelten dabei eine Verfahrensweise, die es ihnen ermöglichte, mittels Telepathie illusorische Erlebnisse mit anderen Spezies zu teilen. Schließlich finden sie allerdings heraus, daß diese erborgten Illusionen ein gefährliches Narkotikum darstellen, das ihre Zivilisation aufs neue bedroht (vgl. TOS-Episode *The Menagerie*).
Abb.2: die *Enterprise* vor einer gigantischen Raum-Amöbe in *The Immunity Syndrome* (TOS)
Abb.3: *Gomtuu*, eine Art lebendes Raumschiff, in der TNG-Episode *Tin Man*
Abb.4: ein mineralisches Lebewesen vom Planeten *Excalbia* in *The Savage Curtain* (TOS)
Abb.5: ein *Vulkanier* stellt den *Ersten Kontakt* her (*Star Trek VIII*)
Abb.6: Counselor Troi in der Maske einer *Romulanerin* in: *Unification* (TNG)
Abb.7: „Das letzte seiner Art“ aus: *The Man Trap*
Abb.8: *Centurios* eines *romulanischen* Schlachtkreuzers in: *Balance of Power* (TOS)
Abb.9: *Bele* vom Planeten *Cheron* (vgl. TOS-Episode *Let That Be Your Last Battlefield*)

- S.X:** **Abb.10:** Die *Klingonen* Kor, Koloth und Kang in der Originalserie und in ihrer Reinkarnation auf der Raumstation *Deep Space Nine* (aus: Dillard: *Star Trek: eine Chronik in Bildern*, S.202)
Abb.11: Eine kriegerische *Klingonin*
- S.XI:** **Abb.1:** *Q* in: *Encounter at Farpoint* (TNG)
Abb.2: *Locutus* bzw. *Capt.. Picard* in: *The Best of Both Worlds*
Abb.3: der *Cardassianer* Gul Dukat aus *Deep Space Nine* (Abb. aus: Denker: *Star Trek*. #4)
Abb.4: das angeblich „personifizierte Böse“ *Nemesis* (VOY)
Abb.5: ein Mitglied des *Borg*-Kollektivs in der TNG-Episode *I, Borg*
Abb.6: *Spezies 8472* aus der VOY-Episode *Scorpion* (der Name ist eine *Borg*-Bezeichnung)
Abb.7: ein Gorn-Krieger aus der TOS-Episode *Arena*
 In der Episode wird von einer Spezies erzählt, deren Hauptbeschäftigung darin besteht, Kämpfe unter anderen Bewohnern der Galaxis zu initiieren und darauf Wetten abzuschließen.
Abb.8: eine Gruppe von *Ferengis* aus: *The Last Outpost* (TNG)
Abb.9: *The Jem'Hadar* aus dem *Gamma-Quadranten* (DS9)
 Die *Jem'Hadar* sind moderne Söldner, die von den *Gründern* eigens für den Kampf geklont und ausgebildet wurde und durch die Kampfdroge *Tetra-white* gefügig gehalten wird.
Abb.10: ein saurierähnliches Zwitterwesen mit Kind aus der VOY-Episode *Parturition*
Abb.11: eine *Andorianerin* aus der ENT-Episode *Cease Fire*
Abb.12: der symbolische Kampf zwischen *Jadzia Dax* und *Worf* während ihrer Hochzeitszeremonie in *You Are Cordially Invited* (DS9)
Abb.13: ein genetisch veränderter *Suliban* und Mitglied der Terrororganisation *Kabal* aus dem ENT-Pilotfilm *Broken Bow*
Abb.14: drei Vertreter der insgesamt 6 verschiedenen *Xindi*-Rassen (ENT-Ep. *The Council*)
- S.XII:** Verschiedene Merchandising-Artikel aus der Zeitschrift *Star Trek. Das offizielle Magazin*
- S.XIII:** Ankündigung einer *Star Trek*-Convention (Abb. aus: O. Denker: *Star Trek*. #2)
 kleine **Abb.** oben rechts: Filmplakat der TV-Dokumentation *Trekkies*
- S.XIV:** Werbung des Pay-TV-Senders *Premiere Sci Fi* (Quelle: *TV-Spielfilm*, 25/2004)

Die Direktiven der Sternenflotte

Zusammenstellung: *Arno Steinwender* (Internet: <http://holodeck.freesevers.com/direktive.html>)

Oberste Direktive (Hauptdirektive)

Betrifft: Nichteinmischung in die Entwicklung fremder Zivilisationen.

Die Hauptdirektive verbietet allen Raumschiffen und Angehörigen der *Sternenflotte* jegliche Einmischung in die normale Entwicklung fremder Kulturen und Gesellschaften. Die Einhaltung dieser Richtlinie steht über dem Schutz von Raumschiffen und Angehörigen der *Sternenflotte*. Verluste werden toleriert, soweit sie zur Einhaltung dieser Direktive erforderlich sind. Mit Einmischung ist bei einem Planeten, der in seiner Entwicklung zu einer technologischen Zivilisation Fortschritte macht, insbesondere gemeint, Hinweise über den Weltraum, andere Planeten oder Zivilisationen zu geben.

2. Direktive

Betrifft: Schutz fremder intelligenter Lebewesen

Unter keinen Umständen, auch nicht, um sich oder das Leben seiner Besatzung zu schützen, darf ein Offizier der Raumflotte einer intelligenten Lebensform vorsätzlich Schaden oder Verletzungen zufügen, außer wenn eine solche Handlung im Interesse der Hauptdirektive benötigt wird.

3. Direktive

Betrifft: Schutz fremder intelligenter Lebewesen

Es ist die Pflicht eines Offiziers, sich mit allen Hilfsmitteln seines Kommandos zu bemühen, um die Leben intelligenter Lebensformen zu beschützen, auch wenn er dabei sich selbst oder sein Schiff in Gefahr bringt. Tätigkeit oder Untätigkeit, die indirekt einer intelligenten Lebensform Schaden zufügt, ist eine gleichwertige Verletzung wie Verstoß gegen die [Direktive 2](#).

4. Direktive

Betrifft: Befolgung der Befehle Vorgesetzter

Ein Offizier soll die ihm gesetzlich gegebenen Befehle seiner Vorgesetzten nach seinen besten Kräften befolgen und ausführen, außer wenn sich diese gegen die Direktiven [1](#), [2](#) und [3](#) wenden.

5. Direktive

Betrifft: Schutz der Föderation

Ein Offizier soll seine gesamte Kraft einsetzen, um die Sicherheit der Vereinten Föderation der Planeten, dessen Mitgliedsplaneten, deren Vertreter und die Raumflotte zu beschützen, außer wenn diese Handlungen gegen die [Direktiven 1 bis 4](#) verstoßen.

6. Direktive

Betrifft: Selbstzerstörung bei Verseuchung

Wenn das gesamte Bordpersonal eines Schiffes umgekommen ist, oder am Ende von 24 Stunden durch eine Krankheit handlungsunfähig geworden ist, sollte das Schiff zerstört werden, um andere Lebensformen oder Schiffe vor der Verseuchung zu bewahren.

7. Direktive

Betrifft: Quarantäne von *Talos IV* (bereits aufgehoben)

Unter welchen Bedingungen auch immer, sei es ein Notfall oder etwas anderes, ist es einem Schiff der Föderation verboten, *Talos IV* zu besuchen. Nicht befolgen dieses Befehls zieht die Todesstrafe nach sich.

8. Direktive

Betrifft: Verbot des Eintritts in *Klingonisches/Romulanisches* Gebiet (Im Jahr 2297 Direktive geändert: Klingonisches Gebiet entfernt)

Keinem Föderationsschiff ist es erlaubt, in das *Romulanische Sternenimperium* einzutreten, außer wenn dieser Verstoß durch die [Direktiven 1 bis 5](#) gerechtfertigt ist.

9. Direktive

Betrifft: Verbot des Anflugs von unter Quarantäne gestellten Planeten und Sonnensystemen

Kein Föderationsschiff darf einen Planeten oder ein Sonnensystem besuchen, das von der Vereinten Föderation der Planeten unter Quarantäne oder kulturelles Verbot gestellt wurde, außer wenn dieser Kontakt durch die [Direktiven 1 bis 5](#) nötig wird.

10. Direktive

Betrifft: Verantwortung und Strafverfolgung

Ein Offizier der Raumflotte ist unter den Gesetzen und Verordnungen der Vereinten Föderation der Planeten, seiner Mitgliedsplaneten und seiner Vertreter, die Raumflotte eingeschlossen, verantwortlich. Er ist der Bestrafung bzw. Strafverfolgung durch Außenautoritäten für jede Verletzung der besagten Gesetze und Verordnungen unterworfen.

11. Direktive

Betrifft: Vertragsordnung und Hilfestellung für die Vertragspartner

Ein Offizier der Raumflotte soll bei Verträgen und Vereinbarungen der vereinten Föderation der Planeten und seiner Mitgliedsplaneten jede Hilfe oder Beistand zur Verfügung stellen, die von den Unterzeichneten der besagten Verträge und Vereinbarungen benötigt wird.

12. Direktive

Betrifft: Hilfestellung für planetarische Zivilisationen (siehe auch [Direktive 11](#))

Es ist die Pflicht eines Offiziers, Hilfe und Unterstützung zugeben, die von einer planetarischen Zivilisation in Krisenzeiten benötigt wird, außer wenn ein solcher Planet in den Bedingungen der Hauptdirektive steht oder die Hilfe gegen die [Direktiven 1 bis 5](#) verstößt.

13. Direktive

Betrifft: Verbot der Informationsweitergabe an feindliche Lebewesen

Solange er die Uniform der Raumflotte trägt, ist es einem Offizier verboten, Feinde der Vereinten Föderation der Planeten mit Informationen oder ähnlichem zu unterstützen, ebenso wie Gruppen, die eine Gefahr für die Sicherheit der Föderation, seine Mitgliedsplaneten oder seine Vertreter darstellen.

14. Direktive

Betrifft: Gebührliches Benehmen

Ein Offizier soll nicht in ein ungehöriges oder ungebührliches Benehmen zurückfallen oder anderen Lebensformen ein offensives oder belästigendes Verhalten zeigen.

15. Direktive

Betrifft: Pflichtentbindung

Ein Offizier kann jeder Zeit von seiner Pflicht entbunden werden, wenn er vom Schiffsarzt oder von mindestens 2 Offizieren des Kommandostabs, die eine zuständige Prüfung durchgeführt haben, medizinisch oder psychologisch für untauglich befunden wird.

16. Direktive

Betrifft: Verurteilung an Bord

Ein Offizier kann von mindestens drei Offizieren vom Kommandorang durch ein Kriegsgericht an Bord verurteilt werden für Verbrechen, die er in Verletzungen von allgemeinen Direktiven der Raumflotte oder von Gesetzen der Föderation begangen hat.

17. Direktive

Betrifft: Kommandoübernahme bei Abwesenheit des kommandierenden Offiziers

In der Abwesenheit des kommandierenden Offiziers oder wenn dieser getötet wird, als untauglich oder unfähig betrachtet wird, soll der ranghöchste Offizier, auch wenn er nicht zum stehenden Bordpersonal gehört, das Kommando übernehmen.

18. Direktive

Betrifft: Verbot der Meuterei

Es ist einem Offizier verboten, eine Meuterei gegen seinen Vorgesetzten anzuzetteln oder an ihr beteiligt zu sein. Meuterei zieht die gleiche Bestrafung nach sich wie der Verstoß gegen [Direktive 4](#).

19. Direktive

Betrifft: Verbot von Rauschmitteln während des Dienstes

Es ist einem Offizier verboten, irgendeine berauschende Substanz während des Dienstes, Alarmzustandes oder in übermäßigen Mengen zu benutzen. Dazu zählen: Halluzinogene, Beruhigungs- und Aufputzmittel, Ethylalkohol, Nikotin und Cannabisprodukte. Akzeptable Mengen dieser Stoffe dürfen außer Dienst, oder wenn sie von einem Arzt verschrieben sind, benutzt werden.

20. Direktive

Betrifft: Hilfe sowie Maßnahmen gegenüber Föderations- und anderen Schiffen

Föderationsschiffe sollen jede Hilfe und Unterstützung geben, die von registrierten privaten oder kommerziellen Schiffen der Vereinten Föderation der Planeten gebraucht wird, und sie sind befugt, disziplinarische oder offensive Handlungen gegen gesetzesbrechende Schiffe, die im Gebiet der Vereinten Föderation der Planeten operieren, zu unternehmen.

21. Direktive

Betrifft: Verbot des Transportes illegaler Substanzen, Waffen; Beschlagnahme von Schmuggelware

Einem Föderationsschiff ist es verboten, irgendeine Substanz oder Fracht, die von der Föderation als illegal betrachtet wird, oder eine Menge, die illegal ist, oder eine nicht von der Handelsbehörde der Föderation registrierte Waffe zu transportieren. Föderationsschiffe sind bevollmächtigt, ein Schiff zu durchsuchen, welches verdächtigt wird, Schmuggelware zu transportieren, die dann beschlagnahmt werden kann.

22. Direktive

Betrifft: Hilfe für in der Entwicklung stagnierender oder von Nichteingeborenen beherrschten Planeten (siehe auch [Hauptdirektive](#))

Beim Kontakt mit einem Planeten, der in seiner Entwicklung oder Entfaltung keine Fortschritte macht, der beherrscht oder auf eine andere Art von Nichteingeborenen kontrolliert wird, darf ein Offizier Veränderungen in der sozialen Struktur vornehmen, mit dem Ziel den besagten Planeten auf den Kurs in eine technologische Zivilisation zu setzen. Jeder Mißbrauch dieser Direktive ist gleichwertig mit einer Verletzung der [Hauptdirektive](#).

23. Direktive

Betrifft: Vernichtung intelligenten Lebens (siehe auch [Direktive 2](#))

Die Vernichtung einer oder mehrerer intelligenter Lebensformen ist nur erlaubt, um einen Verstoß gegen die Hauptdirektive zu verhindern, und auch nur falls keine andere Möglichkeit zur Verhinderung dieses Verstoßes zur Verfügung steht. Jeder Mißbrauch dieser Order ist gleichwertig mit einem Verstoß gegen die [Direktive 2](#).

24. Direktive

Betrifft: Vernichtung des gesamten intelligenten Lebens auf einem Planeten (siehe auch [Direktive 23](#))

Die Vernichtung des gesamten intelligenten Lebens auf der Oberfläche eines Planeten ist nur dann genehmigt, wenn die Einwohner des besagten Planeten einen schwerwiegenden Verstoß gegen die Hauptdirektive begangen haben. Solch eine Aktion darf nur von einem kommandierendem Offizier vom Rang eines Captains oder höher befohlen werden. Der Offizier trägt die alleinige Verantwortung für diesen Befehl. Jeder Mißbrauch ist gleichwertig mit einer Verletzung der [Hauptdirektive](#).

Anhang II: Glossar und Namenregister

Lexikon der Fachbegriffe und Abkürzungen

(unter Verwendung der folgenden, auch in der nachfolgenden Bibliographie aufgeführten lexikalischen Werke: *Encarta 99*, *dtv-Brockhaus-Lexikon*, *Duden – Das Fremdwörterbuch*, *Wikipedia*, sowie James MONACOs *Film und neue Medien*)

Abendland

mit Abendland (auch: Okzident), dem Land der untergehenden Sonne, wurde ursprünglich Europa bezeichnet, im Gegensatz zum Morgenland (dem Orient), das heute für den Nahen Osten bzw. für die arabische Welt steht. Im Sinne der vorliegenden Arbeit ist der Kulturkreis des gesamten Westen bzw. die westlich gelegenen Länder (einschließlich den USA) gemeint

Adaption

hier: Bearbeitung eines literarischen Werkes (Roman, Bühnenstück) für den Film

Agitprop

ursprünglich aus der kommunistischen politischen Werbung stammender Begriff, der sich aus "Agitation" und "Propaganda" zusammensetzt; im vorliegenden Zusammenhang als Beschreibung einer bestimmten Medienberichterstattung gemeint, welche dazu tendiert, komplexe Zusammenhänge zu simplifizieren und dabei besonders effektiv in Szene zu setzen

Akt

vom Theater her übernommene dramaturgische Bezeichnung der Filmteile

Analog

Aufzeichnungs- oder Übermittlungssystem, welches das Originalsignal als Wellenform wiedergibt; hier auch in einem rein technischen Sinne gemeint: als nicht-digitales, physikalisches Quellmaterial.

Analogie

hier im Sinne der eher soziologisch verstandenen interpretativen Assoziation des virtuell Dargestellten mit realen Phänomenen aufgrund formaler ästhetischer oder rhetorischer Ähnlichkeiten bzw. auch in einem rein literaturwissenschaftlichen Sinne als Gleichnis oder direkte Übertragung beschreibender Elemente von hier nach dort

Animationsfilm

Methode, Gegenstände mittels der Filmtechnik (Zeichentrick, Slowmotion, Computertechnik etc.) zu beleben; populär Trickfilm genannt

Anime

japanischer Gattungsbegriff für den Animationsfilm

ARPAnet

Abk.: Advanced Research Projects Agency network; 1969 vom US-Verteidigungsministerium etablierter Zusammenschluß militärischer und akademischer Forschungseinrichtungen, aus dem das Internet entstand

Arrangement

theaterwissenschaftliche Formulierung, unter der BRECHT die sinnreiche Umsetzung eines Dramas (bzw. seiner Dramaturgie; ebd.) versteht: "... das heißt das Plazieren der Personen, das Festlegen ihrer Stellung zueinander, ihrer Stellungswechsel, ihrer Auftritte und Abgänge." (zit. nach: LAZAROWICZ/BALME: *Texte zur Theorie des Theaters*, S. 348

Autorenfilm

aus der sog. "politique des auteurs" entwickeltes Konzept besonders des neuen deutschen Films der 1970er und 1980er Jahre, wonach ein Filmmacher fast alleiniger Schöpfer (Regisseur, Autor, Produzent etc.) eines Filmwerks ist

Avantgarde

Vorhut eines linear verstandenen Kunstprozesses, die intellektuell und ästhetisch den Zeitgenossen voraus ist

B-Film

billig und schnell gedrehter Film, der für die zeitweise in US-amerikanischen Lichtspielhäusern üblichen Double-Feature-Programme als zweiter Film eingesetzt wurde

BBC

Abk.: British Broadcasting Corporation; öffentlich-rechtliche britische Rundfunkgesellschaft, gegründet 1927

Bild

hier je nach Zusammenhang eher als sprachlich-rhetorische Kategorie (z.B. in Form einer Allegorie oder Metapher) gemeint

Blockbuster

Der Jargonausdruck bezeichnet einen kommerziell besonders erfolgreichen Spielfilm - oder einen, der so kostspielig war, daß er sehr hohe Kosten einspielen muß, um Gewinn zu machen. Der Begriff entstand in den USA in den 1970er Jahren, als Filme wie *Jaws* (1975) und *Star Wars* (1977) so viele Kinobesucher anlockten, dass die Schlangen an den Kinokassen um mehrere Blocks (Häuserblocks) reichten.

CBS

Abk.: Columbia Broadcasting System; US-amerikanisches Fernseh- und Rundfunk-Netzwerk,

wurde ursprünglich als Konkurrenzunternehmen zur NBC aufgebaut und nahm 1927 den Sendebetrieb auf

Cliffhanger

Unter dem Begriff Cliffhanger versteht man jenen Höhepunkt, der am Ende einer Story den Zuschauer dazu bewegen soll, auch die Fortsetzung zu verfolgen. Vor allem bei "Daily-Soaps" wird ein Cliffhanger eingesetzt, um den Zuseher zu motivieren, auch bei der nächsten Folge wieder einzuschalten. Eine der ältesten Geschichtensammlungen, welche bereits dieses dramaturgische Mittel in diesem Sinne benutzt, ist der persisch-arabische Märchenzyklus aus *Tausendundeine Nacht*. Entgegen der landläufigen Meinung handelt es sich nämlich hierbei nicht um 1001 Geschichten, die *Shahrasad* ihrem König offeriert; sie erzählt selten eine Geschichte in einem Stück zu Ende, welches wiederum fast immer mit dem Beginn einer neuen Geschichte verknüpft ist. Streng genommen ist in den Überlieferungen auch nur von 282 Nächten die Rede. Man kann daraus schließen, daß mittlerweile ein Teil der Sammlung verlorengegangen ist oder der im Titel angesprochene Zeitraum nur eine Dauer von "unerhörter" Länge andeuten soll. Doch auch im letzten Falle wäre diese Sammlung einer langlebigen Soap vergleichbar: z.B. hat jede Star Trek Serie maximal nur 180 Folgen. (siehe auch: Serial, Soap)

CNN

Abk.: Cable News Network; 1980 in Atlanta gegründete TV-Station, die 24 Stunden am Tag nur Nachrichten sendet, prägte in den 1980er Jahren maßgeblich das Image des US-amerikanischen Fernsehens

Commedia dell'arte

Der Ausdruck Commedia dell'Arte (italienisch: "Lustspiel über Berufe") bezeichnet ein Genre der sog. Stegreifkomödie, deren Typen und Kostüme feststehen, während Text und Ausschmückung der Figur weitgehend der freien Improvisation überlassen bleibt. Die Direktheit des Spiel ist immer schon ausgesprochen wirkungsvoll gewesen bezogen auf die Resonanz bei den Zuschauern. Und es gab na-

türlich auch "Stars" (z.B. die Darsteller des "Arlecchino" und der "Pantalones"). In diesem Sinne ist eine italienische Theaterform aus dem 17. Jahrhundert, die sich aus dem römischen Volkstheater entwickelt hat, durchaus glaubwürdig als Genre mit gutem "Blockbuster"-Potential zu begreifen. Nach der Französischen Revolution wurde sie in Europa verboten, da sie als Stegreiftheater nicht zensurierbar war. In Rußland war sie noch bis 1917 eine lebendige Theaterform, dann auch dort verboten. Die Dramaturgie der Commedia dell'Arte dient als Grundlage für Theaterstücke (Shakespeare, Molière, Nestroy, etc), Comics (Donald Duck, Mickey Mouse), Fernsehserien (Dallas, etc) und Filmdrehbüchern mittlerweile verschiedener Genres. (Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Commedia_dell%27arte)

Convention

Eine Convention (meist auch nur "Con" genannt; aus dem Lateinischen: „convenire“ = zusammenkommen) ist eine Veranstaltung, auf der Menschen mit gleichartigen Interessen (Jongleure, Animefans, Rollenspieler, Fantasyfreunde und -spieler etc.) sich treffen, um andere Gleichgesinnte kennenzulernen, sich mit ihnen über ihr Hobby auszutauschen und teilweise diesem auch nachzugehen. Viele Conventions beinhalten auch Möglichkeiten zum Einkauf an Verkaufsständen. Dabei werden neben offiziellen Produkten auch inoffizielle oder von Fans selbstentwickelte Werke angeboten: Bilder und Zeichnungen, Druckerzeugnisse mit Kurzgeschichten und Abenteuern, Spiele und Basteleien und insbesondere auch "Fanzines" genannte Fanzeitschriften. Conventions sind ein wichtiger Teil der entsprechenden Szene (hier: das allgemeine Star-Trek-Fandom)

Cyberspace

Konzept einer virtuellen Gegenrealität, die auf Online-networks und digitalen Darstellungen von Realität basiert

Cyborg

Der Begriff Cyborg bezeichnet einen Menschen, der aus biologischen und künstlichen Teilen besteht. Der Cyborg ist ein Mischwesen zwischen lebendigem Organismus und Maschine. Der Name

leitet sich vom englischen „cybernetic organism“, (=kybernetischer Organismus) ab. Cyborgs sind keine Roboter und sollten auch nicht mit Androiden verwechselt werden, welche rein anorganisch sind. Erstmals wurde der Begriff im Zusammenhang mit der Frage nach einer möglichen Anpassung des Menschen an die lebensgefährliche Umwelt im Weltraum benutzt, wie diese sich seit den ersten Gehversuchen im Weltall seit den 1960er Jahren darstellte. Als Kurzwort wird der Begriff ebenfalls verwendet als Name für die *Borg*, eine außerirdische Macht verschiedener kybernetischer Rassen in der Science-Fiction-Serie *Star Trek*

Deep Space Nine

der Name der dritten *Star-Trek*-Serie, welche im wesentlichen eine Raumstation und deren Bewohner im "deep space" zum Thema hat

Desilu Studios

ursprünglich eines der vielen mehr oder weniger unabhängigen Filmstudios in Hollywood, produzierte bereits in den 1960er Jahren hauptsächlich für die Paramount und wurde im Laufe der Jahrzehnte auch rechtlich dem größeren Unternehmen angegliedert. Die Desilu Studios zeichneten u.a. für die Originalserie *Star Trek* verantwortlich

Digital

Datenspeichersystem, das im Unterschied zu analogen Systemen aus Zahlenwerten besteht und dessen Benutzung nur mittels einer virtuellen Software möglich ist

Dokudrama

vor allem im Fernsehen seit den 1960er Jahren beliebte Behandlung tatsächlicher Ereignisse in Form eines Spielfilms; erlebte mittels Computereanimation in jüngster Zeit eine Renaissance besonders im Zusammenhang historischer und urzeitlicher Themen.

Dramaturgie

Vom griechischen "dramaturgein" (ein Drama verfassen) bezeichnet Dramaturgie einerseits das

Kompositionsprinzip (z.B. Einteilung in Akte und Szenen) eines Theaterstücks, das je nach Epoche variiert, oder auch die Kunst, im Bereich Literatur, Theater, Film und Fernsehen Spannung zu erzeugen z.B. mittels akustischen oder visuellen „special effects“), zu erhalten und zu steigern. Hier auch: Lehre der innerlogischen, strukturellen Gesetzmäßigkeiten eines Dramas, literaturwissenschaftliche Rezension und künstlerische Interpretation; BRECHT setzt für diese Prozedur den Begriff "Arrangement" (ebd.)

Drehbuch

engl. „Screenplay“; schriftliche Fixierung der Ideen, technischen Anweisungen und Dialogen, nach denen ein Film gedreht wird

DS9

Abk. für *Star Trek - Deep Space Nine* (1993-1999)

Dystopie

(auch: Anti-Utopie, von griechisch dys=un-, topos=Ort) Geschichte, die in einer negativen virtuellen Gesellschaft spielt. Häufig wollen die Autoren dystopischer Szenarien mittels eines negativen Zukunftsbildes vor Entwicklungen in der Gegenwart warnen; Charakteristika einer Dystopie sind z.B.: ein mechanisiertes bzw. oligarchisches Machtssystem nimmt dem Individuum jegliche Freiheiten, die Kommunikation der Menschen untereinander ist eingeschränkt oder gestört bzw. das Bewusstsein für die eigene Kultur ist nicht mehr vorhanden.

Einschaltquote

(engl. „Rating“) System zur Erfassung der Hörer- bzw. Zuschaueremenge von Radio- und Fernsehprogrammen, beispielsweise zur Bestimmung der Preise für die Werbeeinblendung

ENT

Abk.: *Star Trek - Enterprise* (2001-?)

Enterprise

sofern sich nichts anderes aus dem Kontext ergibt, ist hier das Raumschiff der jüngsten Serie (Produktionsstart: 2001) – gemeint.

Enterprise-A

die Enterprise aus der Originalserie; von mir zur Abgrenzung gegenüber den anderen Raumschiffen gleichen Namens benutzt

Enterprise-D

die Enterprise aus *The Next Generation*; von mir zur Abgrenzung gegenüber den anderen Raumschiffen gleichen Namens benutzt

Episches Theater

von Bertold BRECHT entwickelte Theorie der Inszenierung, durch die beim Zuschauer vermittelt eines Verfremdungseffektes der Verstand, statt - wie in der aristotelischen Dramatik - das Gefühl angesprochen wird

Event

Das Wort Event (engl. urspr. gleichbedeutend für „Ereignis“) wird im Deutschen in manchen Zusammenhängen an Stelle des Wortes Ereignis verwendet: im gesellschaftlichen Leben meint es ein lokales Fest oder einen staatlichen Festakt, im Unterhaltungsgewerbe meint es eine Veranstaltung größeren Ausmaßes. Der Begriff wird mittlerweile eindeutig inflationär gebraucht, insbesondere als Verkaufsargument

Faschismus

Der Begriff stammt ursprünglich aus dem lateinischen "fascis" für Rutenbündel, das den römischen Imperatoren und Statthaltern als Symbol ihrer Macht vorangetragen wurde. Im 20. Jahrhundert galt die Bezeichnung zunächst als Name für die Bewegung Mussolinis in Italien. Seit Stalin wurde er von der kommunistischen Lehre weitgehend dem Antikommunismus oder Spätkapitalismus gleichgesetzt. Nach der Interpretation von Ernst Nolte (1970) umfasst der Begriff ganz allgemein alle antilibera-

len, antidemokratischen und antikommunistischen Ideologien und schließt damit ganz besonders den deutschen Nationalsozialismus mit ein. – Im Sinne der vorliegenden Arbeit werden ähnlich repressive Systeme (besonders in der konkreten Darstellungswelt der Science-fiction), welche sich z.B. in der Legitimierung systemtreuer, mitunter systematischer Gewaltakte äußern, als "faschistoid" bezeichnet.

Feature Film

in der wörtlichen Bedeutung der "Hauptfilm" bei einer Kino-Vorführung, behauptet der Begriff auch eine Abgrenzung gegen andere Filme, besonders hinsichtlich der TV-Produktionen und Serials (ebd.)

Föderation

Die Begriff bezeichnet im weitesten Sinne einen Staatenbund, der sich aus weitgehend souveränen Gebieten zusammensetzt. In *Star Trek* spielt besonders die "United Federation of Planets" eine Rolle, die ideell eine Adaption der "United Nations" darstellt, sich strukturell aber eher an heute bestehenden Bundesstaaten (United States of America, Bundesrepublik Deutschland) orientiert.

Figuren

dramaturgischer Begriff für die virtuellen Charaktere in einem Film oder Theaterstück

FSK

Freiwillige Selbstkontrolle, 1949 als Kontrollorgan der deutschen Filmwirtschaft gegründet, um über die Altersfreigabe von Filmen zu entscheiden; ersetzt in der Praxis die vom Grundgesetz verbotene Zensur; die höchste Stufe zugänglicher Filme trägt das Prädikat "strafrechtlich unbedenklich"; darüber hinaus sind etliche Filme indiziert (z.B. Veit HARLAN's *Jud Süß*)

Gordischer Knoten

Der Ausdruck bezeichnet kunstvoll verknotete Stricke, die angeblich am Streitwagen des Königs Gordios von Phrygien durch die Götter befestigt waren. Sie sollten die Deichsel des dem Zeus ge-

weihten Wagens untrennbar mit dem Zugjoch verbinden. Der Legende nach prophezeite ein Orakel, nur derjenige, der diesen Knoten löse, könne die Herrschaft über Asien erringen. Im Frühjahr 334/333 v. Chr. soll Alexander der Große diesen Knoten einfach mit seinem Schwert durchschlagen und damit seinen darauf folgenden Siegeszug durch Asien eingeläutet haben. Heute meint die Redewendung von der Lösung des gordischen Knotens die Lösung eines als überaus schwer geltenden Problems.

Gothic Novel

(deutsch: Schauerroman) seit Horace WALPOLES *The Castle of Otranto* (1764) Genrebegriff einer Literaturgattung, die sich besonders durch romantisch-mystische Darstellungen des (gotischen) Mittelalters ausdrückt. Sie ist außerdem gekennzeichnet durch die Betonung eines Imaginären gegenüber der Vernunft. Der weithin bekannteste Roman dieser Gattung ist Mary SHELLEY's *Frankenstein* (1818).

Heisenberg'sche Unschärfrelation

In der Quantenphysik besagt die Heisenberg'sche Unschärferelation bzw. Unbestimmtheitsrelation, daß der Ort und der Impuls eines Teilchens nicht gleichzeitig beliebig genau bestimmt werden können. Dieses Phänomen wurde 1927 von Werner HEISENBERG entdeckt. – In der symbolischen Sprache von *Star Trek* kann der Begriff auch in dem soziologischen Sinne gemeint sein, daß ein Beobachter niemals eine Teilhabe an seinem observierten Objekt oder Subjekt haben kann, **ohne es dabei wesentlich und aktiv zu verändern**, und daß viele Untersuchungsprämissen (besonders die „ethnologischen“) damit ad absurdum geführt werden können.

Held

Hauptfigur eines Dramas oder Szenarios, die sowohl als positive Identifizierungsfigur als auch im Sinne eines negativen Gegenparts (als sog. "Anti-Held") verstanden werden kann

Hermeneutik

griechisch „hermeneutike“, Kunst des Interpretierens, Übersetzens, Erklärens und Auslegens; abgeleitet von *Hermes* dem Götterboten, der den Menschen den Götterwillen immer verschlüsselt, also interpretationsbedürftig gebracht habe. Ursprünglich die Lehre vom Verstehen eines Textes, hat SCHLEIERMACHER unter dem Begriff der Hermeneutik das Programm einer umfassenden Lehre vom Verstehen entworfen

Hollywood

hier: Bezeichnung für die amerikanische Filmindustrie, obwohl sich tatsächlich nur noch ein großes Filmstudio („Paramount“) dort befindet; zwei liegen in Burbank (Disney, Warner Bros.), je eins in Universal City bei Burbank (Universal/MCA), in Culver City (Sony) und Century City (Fox) – alles geographisch oder politisch gesehen Teile von Los Angeles

Holodeck

fiktives, primär aus dem *Star-Trek*-Universum bekanntes "Freizeitangebot", bei dem beliebige virtuelle Welten mittels Holographien (basierend auf der 3D-Laser-Fotographie-Technik) simuliert werden. Obgleich das Holodeck eigentlich nur ein durchschnittlich großer Raum ist, können damit sehr große Areale dargestellt werden, in denen sich auch mehrere Personen frei bewegen können. Die Simulation ist dabei so perfekt, daß sie fast nicht von der Realität unterschieden werden kann. Sie dient in erster Linie der Unterhaltung. In den verschiedenen Serien der *Star-Trek*-Welt wurden sie vielfach für Handlungen eingesetzt, welche glaubhaft das Zusammentreffen der Crew mit Ereignissen vermitteln sollten, die sich außerhalb des Schiffes und seiner Realität ergeben sollten.

holographischer Emmitter

Gerät („Hardware“) zur Erzeugung oder Unterstützung digitaler Personen oder Welten. Der holographische Doktor der *Voyager* trägt einen *mobilen Emmitter* bei sich, der es ihm erlaubt, sich auch außerhalb des Holodecks bzw. unabhängig von stationären Apparaturen zu bewegen.

Homo faber

Umschreibung des Menschen mit seiner Fähigkeit, für sich Werkzeuge und technische Hilfsmittel zur Naturbewältigung herzustellen ("faber" = "Verfertiger")

Homo futuris

Umschreibung für das Bild des Menschen der Zukunft als Weiterentwicklung des "Homo Sapiens" („vernunftbegabter Mensch“)

Internet

Abk. für Interconnected Local Area Networks (als hierarchisch strukturiertes interglobales Computersystem); ein weltweites Computernetzwerk einzelner voneinander unabhängiger Computer, die über ein System von Datenverbindungen aneinander gekoppelt sind. Es dient der elektronischen Kommunikation und dem Austausch von Informationen. Jeder Rechner des Netzes kann dabei prinzipiell mit jedem anderen kommunizieren. Die Kommunikation der einzelnen Rechner erfolgt über eine Reihe definierter Protokolle zum Datenaustausch, die im wesentlichen über den TCP/IP-Protokollstapel beschrieben werden. Als nicht-fachsprachliche Bezeichnung wird "Internet" allerdings meist gleichbedeutend mit dem Begriff des World Wide Web verwendet, das jedoch nur eine der möglichen Anwendungen des Internets ist

Maquis

französisch: „le maquis“, italienisch und korsisch: „la macchia“; bezeichnet wörtlich den undurchdringlichen Buschwald in den Mittelmeerländern, in dem traditionell Banditen und Gesetzlose Zuflucht nehmen. Daher wird Maquis häufig als Synonym für „Untergrundbewegung“ verwendet. Im besonderen bezeichnet man so die französischen Partisanen während des Zweiten Weltkrieges, welche sich in den Wäldern, Bergen und anderen wenig bevölkerten Gebieten versteckten und von dort aus die deutschen Besatzungstruppen bekämpften. In der Science-Fiction-Serie *Star Trek* ist der *Maquis* eine Gruppe abtrünniger Föderationsbürger und Außenweltler, die ihre Gebiete gegen das *Cardassianische Reich* zu verteidigen suchen, aber mitunter auch gegen die *Sternenflotte* kämpfen.

Martial Art

Das Wort leitet sich wahrscheinlich vom lateinischen 'Ars Martialis' (für die „Kunst“ des römischen Kriegsgottes Mars) ab. Im vorliegenden Sinne ist das vom japanischen und hongkongchinesischen Genre-Kino beeinflusste Action-Kino gemeint, das spezielle Kampftechniken zum Repertoire hat (z.B. *Kill Bill* oder *The Matrix*)

Merchandising

Vertrieb von Sekundärprodukten (Soundtrack, Spielzeug, Kostüme, Spiele etc.), welche einerseits die Popularität eines Filmes fördern sollen, andererseits eine zusätzliche Einnahmequelle der Studios darstellen; mittlerweile ist dieses Konzept oftmals wirtschaftlich erfolgreicher als der Film selbst

Metabolismus

eigentlich ein Begriff aus der Biologie; bezeichnet den Prozeß, im Verlauf dessen Nahrung zu einem lebenden Wesen aufgebaut oder durch den ein lebendes Wesen in Komponenten aufgebrochen wird; in der japanischen Architektur eine Vorstellung von idealer Städteplanung, als Analogie zur (biologischen) Funktionalität lebendiger Organismen

Metapher

Übertragung eines konkreten Vor-Bildes auf einen anderen Handlungszusammenhang (sprachlich z.B.: das „Haupt“ der Familie)

Multimedia

Kombination von Text, Tönen, Fotos und bewegten Bildern in einer Veröffentlichung, meistens interaktiv vermittelt einer CD-ROM oder DVD-ROM

Mythologie

urspr. "Gesamtheit der sagenhaften Überlieferungen eines Volkes" wurde der Begriff von HÖLDERLIN für das Sinnliche, Künstlerische menschlicher Kreativität im Gegensatz zur bloßen Vernunft gesetzt. In der vorliegenden Arbeit werden beide Bedeutungen genutzt. Eine ausdrückliche Unterscheidung ist aus dem Zusammenhang ersichtlich

Mythos

überlieferte Dichtung, Sage, Erzählung o.ä. aus der Vorzeit eines Volkes, die sich besonders mit Göttern, Dämonen, der Entstehung der Welt und der Erschaffung des Menschen befaßt; auch die Glorifizierung einer bestimmten Person, Sache oder Begebenheit mittels meist irrationaler Vorstellungen; bei ARISTOTELES auch die allgemeine Handlung im Drama

Naturalismus

literaturwissenschaftliche Epoche des ausgehenden 19. Jahrhunderts, die einen entsprechenden Realismus der Darstellung in der möglichst detailgenauen Abbildung der Wirklichkeit sucht; diese Prämisse ist vermutlich auf die Entstehung der Fotografie und des Films jener Jahre zurückzuführen; von ARNO HOLZ (1863-1929) stammt der Versuch, künstlerische Darstellungen konsequent mit mathematischen Gesetzen zu beschreiben (Kunst = Realität - x, wobei x => minimal) Vgl. Helmut HOFFACKER [u.a. Hrsg.] *Deutsche Literaturgeschichte* (1992)

NBC

Abk.: National Broadcasting Company; 1926 gegründetes US-amerikanisches Rundfunk-Netzwerk

Network

System miteinander verbundener Rundfunkstationen (Radio und TV) in den USA (z.B. CBS, NBC)

Nouvelle Vague

Gruppe französischer Vertreter des Autorenfilms (GODARD, TRUFFAUT, CHABROL etc.), die als Kritiker der Zeitschrift "Cahiers du cinéma" begannen und ab 1959 zur Regie wechselten

Oberste Temporale Direktive

von der eigentlich räumlich gemeinten Hauptdirektive abgeleitetes Gesetz in Star Trek, wonach sich Angehörige der Sternenflotte während einer eventuellen Zeitreise nicht in die Belange anderer Zeitperioden einmischen dürfen.

Opening Title

Ritualisierter Vorspann in einer Serie, der oftmals erst nach der ersten Szene gezeigt wird und die Namen der Darsteller und künstlerischen Leiter (die sog. "Credits") präsentiert.

Paramount

eigentl. Paramount Pictures Corporation; 1914 gegründete Filmverleihfirma, welche u.a. Alfred HITCHCOCK unter Vertrag hatte; eines der 6 großen Filmstudios in Großraum Los Angeles, befindet sich als einziger Medienkonzern direkt in Hollywood.

Perfektibilität

Der Begriff bezeichnet eine Programmidee insbesondere der französischen Aufklärung. Im Gegensatz zur "Perfektion" geht es hierbei nur um das (menschliche) Streben, sich beständig weiter zu entwickeln - ganz im Sinne der Star-Trek-Philosophie, "sich selbst zu verbessern und den Rest der Menschheit" (vgl. einen Ausspruch Capt. Picards in Star Trek - First Contact).

Pilotfilm

ein oftmals abendfüllender Fernsehfilm, der das Konzept (Personen, Situationen, Stil) einer geplanten Fernsehserie erproben bzw. vorstellen soll. Viele Produktionen der für das US-amerikanische Fernsehen konzipierten Serien werden nach einem Mißerfolg des „Piloten“ eingestellt

Plot

grober Abriß einer (Film-)Story

Prädestination

(lat. praedestinatio: „Vorherbestimmung“) ist der persönliche, unerforschliche Ratschluß Gottes mit personalem Charakter über das ewige Heil oder die ewige Verdammnis des Menschen. Die Prädestinationslehre ist eine religiöse Glaubensvorstellung, die besagt, dass das Schicksal eines Menschen allein von der Willkür Gottes bestimmt wird. - Die erste strenge Prädestinationslehre entwickelte Au-

gustinus. In der katholischen Kirche hat sich dagegen allgemein die Auffassung von einer bleibenden Entscheidungsfreiheit des Menschen gegenüber den Gnadengaben durchgesetzt. Die reformierte Theologie (Calvin, Zwingli) vertrat ursprünglich – in manchen Kreisen bis heute – die schärfste Prädestination, d.h. die grundsätzliche Vorherbestimmung jedes einzelnen Menschen entweder zur Seligkeit (ohne Verdienst) oder zur Verdammnis (ohne Schuld) als doppelte Prädestination. Martin Luther stellte die Erwählung zum Heil in den Vordergrund. Eine strenge Prädestinationslehre vertritt auch der orthodoxe Islam

Prequel

ein später gedrehtes, in der Chronologie der Handlung jedoch vorher spielendes Sequel (vgl. ebd.)

Preview

eine besonders in Hollywood tradierte Praxis, Filme vor der Premiere in einer Testvorführung auf ihre Publikumswirksamkeit zu prüfen; die Auswertung von diesbezüglichen Fragebögen bewirkt oft Schnittänderungen oder den Neudreh bestimmter Szenen; manchmal auch im Sinne einer Vorschau gemeint (vgl. Teaser, Trailer)

Produzent

(engl. Producer) Verantwortlicher für die Gesamtherstellung (Finanzierung, Engagierung der Techniker und Künstler) eines Filmes; in Hollywood traditionell auch oft der stilbildende Ideenlieferant (z.B. war Gene RODDENBERRY als "kreativer Produzent" für *Star Trek* tätig)

Remake

mehr oder weniger werkgetreue Neuverfilmung eines bereits verfilmten Stoffes (z.B. *The Time Machine*, 1960/2002; *Solaris*, 1972/2002)

Replikatoren

Ein Replikator (lat. replicare: wiederholen) ist ein Software-Werkzeug, mit dem Daten, die auf einem zentralen Server gespeichert sind, mit den Informationen einer dezentralen Speicherung abgeglichen

werden (z.B. der Abgleich von Kalender-Daten in Programmen wie Lotus Notes oder Microsoft Outlook). Der fiktive Replikator auf den Raumschiffen in *Star Trek* ist ein Gerät, das eine bestimmte "Rohmasse" in eine andere Form (Essen, Kleidung, Werkzeuge etc.) "rematerialisiert".

Reverse Engineering (RE)

bedeutet: umgekehrt entwickeln, rekonstruieren, bezeichnet den Vorgang, aus einem bestehenden, fertigen System oder einem meist industriell gefertigten Produkt durch Untersuchung der Strukturen, Zustände und Verhaltensweisen die Konstruktionselemente zu extrahieren und auf dieser Basis die Weiterentwicklung des betreffenden Produkts zu ermöglichen; allerdings ist die industrielle Praxis nicht immer einwandfrei ethisch vertretbar (vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Reverse_Engineering)

Score

Musik eines Films (auch: Soundtrack)

Screwball Comedy

ein besonders in den 1930er Jahren beliebtes Genre der Hollywood-Komödien, das sich durch hohes Tempo, Sprachwitz und erotische Beziehungen als bedeutende Elemente auszeichnete; stilistisch orientiert sich dieses Genre auch an der klassischen Commedia dell'arte (ebd.)

Seifenoper

(engl. Soap Opera) ein zunächst im Radio, dann im Fernsehen populäres Genre, das in täglichen oder wöchentlichen Sendungen in unbegrenzter Serie alltägliche Probleme einer festen Personengruppe behandelt; die Bezeichnung geht darauf zurück, daß die Sendungen zu Beginn hauptsächlich von Seifenkonzernen gesponsert wurden

Selbstähnlichkeit

Der Begriff wird in mehreren wissenschaftlichen Disziplinen verwendet und bezieht sich unter Vermeidung des Wortes "Identität" auf die prinzipielle Unveränderlichkeit bestimmter Strukturen (z.B. geometrische, biologische oder soziale Systeme)

Semiotik

eine z.B. von BARTHES für die Literatur sowie METZ, ECO und WOLLEN für den Film entwickelte kritische Untersuchungsmethode, die Zeichen, Symbole und ihre Bedeutung analysiert; sie benutzt Theorien der Linguistik, speziell de SAUSSURES Konzept von „Signifikant“ und „Signifikat“, als Beschreibung des Funktionierens verschiedener kultureller Kommunikationsformen wie Film, Fernsehen, Kinesis sowie der geschriebenen und gesprochenen Sprachen

Sense of Wonder

für diesen häufig in der Science-fiction-Literatur verwendeten Begriff gibt es keine angemessene deutsche Übersetzung; inhaltlich läßt sich "Sense of Wonder" als "Gefühl oder Bewußtsein des Wunderbaren" oder "ehrfürchtiges Staunen vor den Wundern des Universums" interpretieren. (vgl. Anmerkung des Übersetzers in RICHARDS *Star Trek. Philosophie eines Universums*, S.12)

Sequel

Fortsetzung eines Filmerfolgs mit möglichst den gleichen Stars und ähnlicher bzw. wenig variiertes Handlung

Serial

Inhaltlich oder personell zusammenhängende oft billig produzierte Filmserie, bei denen die einzelnen Feature Films nur Teile einer Gesamthandlung bilden; bereits in der frühen Stummfilmzeit in Europa und den USA üblich (vgl. Serie, Soap)

Serie

regelmäßige Folge von täglichen oder wöchentlichen Fernsehsendungen, bei der den einzelnen Episoden das Personal und die Grundsituation gemein ist, die Handlung aber jeweils variiert wird (vgl. Soap, Serial)

Siècle de lumière

wörtlich: "Zeitalter des Lichts" - französisches Äquivalent zur "Epoche der Aufklärung"

Space opera

Subgenre der Sciencefiction, welche die abenteuerliche Reise der oder des Helden durch das ferne Weltall mittels sagenhafter technischer Fortbewegungsmittel ("Lichtgeschwindigkeit") und effektreicher Weltraumschlachten thematisiert; die Haupthandlung beinhaltet fast immer einen interstellaren Konflikt und konzentriert sich auf die Charakterentwicklung des Helden

Spezial Effect

Sammelbegriff für ein weites Spektrum vom Filmtricks, die entweder optisch-, film- bzw. computertechnisch digital nachbearbeitet oder vor der Kamera analog hergestellt werden

Staffel

bezogen auf TV-Serien meint die Bezeichnung einen Abschnitt der Produktion, bestehend aus einer bestimmten Anzahl Einzelsendungen; zwischen zwei Staffeln derselben Serie liegen oft auch längere Drehpausen (bei *Star Trek* üblicherweise die Sommerpause)

Star

Kultperson, welcher sich durch besondere Prominenz (Celebrity) auszeichnet; besitzt ein gewisses Image (Persona), das über eine einzelne Rolle weit hinausgeht, und hat eine gewisse Ausstrahlung, von der sich die Produzenten eines Films höhere Einnahmen versprechen; Popularität hatten bereits Musiker und Schauspieler anderer Kunstformen (z.B. der Komponist ROSSINI oder die Theaterkoryphäen SHAKESPEARE oder MOLLIÈRE); doch erst die Massenmedien eignen sich für eine weltweite Verbreitung des Kult-Phänomens; Schauspielerpersönlichkeiten in diesem Sinne waren bereits PICKFORD, CHAPLIN und FAIRBANKS;

Strukturalismus

Untersuchung der Gesellschaft, der Psyche und ähnlicher Phänomene bzw. die Entwicklung des Sinns eines literarischen Textes oder Films aufgrund der genauen Analyse seiner Konstruktion; die anthropologischen Studien von LÉVI-STRAUSS in den 1950er Jahren bildeten deren Grundlage

Studio

Anlage zur Herstellung von Filmen oder Fernsehsendungen, bestehend aus Schneideräumen, Garderoben, Büros, Werkstätten etc.; auf Hollywood bezogen die großen Produktions- und Verleihfirmen, welche die amerikanische Filmindustrie beherrschen und in Los Angeles eigene Produktionsstätten unterhalten (z.B. Paramount)

Stummfilm

rein technisch ein Film ohne Ton; historisch die Epoche der Kinematografie bis zur Einführung des Tonfilms Ende der 1920er Jahre

Synchronisation

Neuaufnahme von Dialogen in einer anderen Sprache; in Deutschland werden seit den 1930er Jahren nahezu alle Import-Filme synchronisiert; die im Ausland verbreitete Alternative sind Untertitel

Szenario

der szenisch gegliederte Entwurf eines Filmdramas; im Sinne der Darstellung auch als innerlogisches, plausibles Gesamtkonzept gemeint

Szene

vom griechischen "skene" (Hütte oder Zelt) abgeleitet und auf Theatervorstellungen jeder Art bezogen; seit dem europäischen Theater der Neuzeit dient der Begriff als Unterkategorie der dramaturgischen Konstruktion. Im Gegensatz zum "Akt", der einen größeren Teil des Handlungsablaufs umfaßt, beschreibt die "Szene" oftmals nur den Auf- oder Abtritt einer Figur.

TAS

Abk.: *Star Trek - The Animated Series* (Zeichentrickserie 1973-1974)

Teaser

(auch: Appetizer) im Fernsehen oder im Kino vorgeführter Werbefilm, der Appetit auf ein kommendes Programm machen soll (vgl. Trailer)

TNG

Abk.: *Star Trek - The Next Generation* (deutsch: *Star Trek - Das nächste Jahrhundert*, 1987-1994)

TOS

Abk.: *Star Trek - The Original Series* (deutsch: *Raumschiff Enterprise*, 1966-1969)

Trailer

kurzer, meist aus Szenen des betreffenden Werks montierter Werbefilm für einen Spielfilm; ursprünglich an den Abspann eines anderen Filmes "angehängt", werden Trailer mittlerweile auch in Werbeblöcke innerhalb eines Filmes eingebettet oder vor dem Hauptfilm ausgestrahlt (vgl. Preview, Teaser)

Transporter

ein fiktives Gerät in *Star Trek*, mit dessen Hilfe es möglich wird, Gegenstände oder auch Personen in kürzester Zeit von einem Ort zu einem anderen zu teleportieren; der Vorgang wird üblicherweise als "Beamen" bezeichnet.

User

in diesem Zusammenhang in erster Linie Nutzer des Internets oder anderer medialer Software

utopistisch

Atribut für Geschichten mit wünschenswerten, normativen Inhalten; hier als Abgrenzung zu "utopisch", da letzteres in der Alltagssprache der Gegenwart zu negativ (unrealistisch, unfunktional) belegt ist

Voortreker

Historischer Begriff aus dem Afrikaans, der die ersten burischen Einwanderer in Südafrika bezeichnet – vergleichbar mit der allgemein gebräuchlichen Formulierung „Pionier“.

Voortrekking

abgeleitet aus dem historischen Vorbild der burischen "Voortreker" (siehe ebd.) im Zusammenhang mit dem englischen Wort "Trekking", das die Wanderung einer geführten Gruppe durch unwegsames Gebiet im Hochgebirge beschreibt

VOY

Abk.: *Star Trek - Voyager* (1995-2001)

Voyager

das Flaggschiff der Föderation aus der 4. *Star-Trek*-Serie; auch der Name eines NASA-Programms, mittels dessen seit 1978 mehrere Sonden mit Zielen außerhalb unseres Sonnensystems versendet worden sind

Warpantrieb

hypothetischer Raumschiffantrieb, der mittels einer sog. "Warp-Blase" eine Raumkrümmung erzeugt, wodurch im Resultat (nicht in der Wirkung) die „Lichtgeschwindigkeit“ überschritten werden kann; entsprechende Abhandlungen über die theoretische Funktionstüchtigkeit einer solchen Apparatur finden sich z.B. bei Stephen W. HAWKING

WTC

Abk.: World Trade Center (New York); das Gebäude wurde bei einem Terror-Anschlag am 9. September 2001 komplett zerstört

Wurmloch

Wurmlöcher sind eine spezielle theoretische Lösung der Gleichungen, die nach EINSTEIN Raum und Zeit beschreiben. In diesem Spezialfall wäre es möglich, eigentlich weit entfernt liegende Regionen des Alls (oder besser: zwei verschiedene Bereiche der Raumzeit) miteinander zu verbinden. Man geht allerdings davon aus, daß es keine stabilen Wurmlöcher geben könne, die die Passage eines Raumschiffes erlauben.

Index der wichtigsten im Text erwähnten Autoren und Filmregisseure

Zur besseren Übersicht sind hier die Namen der Filmregisseure kursiv gesetzt. Die in Anführungsstrichen gesetzten Titel gehen auf anonyme Autoren zurück

- Adams, Douglas 164
Adorno, Theodor W. 32f., 89f., 93, 161, 172, 225, 233
Altmann, Mark A. 52ff, 95, 151
Aristoteles 16, 20, 22, 91, 100, 144ff, 217, 228f.
Arnold, Jack 49
Asimov, Isaac 7, 30f., 57
Aufenanger, Stefan 9, 35, 207, 209f.
Bacon, Francis 19
Ballard, J.G. 30
Baum, Frank L. 150
Benjamin, Walter 32, 37, 39
Berger, Peter L. 30, 92, 100, 106
Bernardi, Daniel Leonard 7, 54, 62, 147, 155, 175, 195, 220ff
Bettelheim, Bruno 165ff, 212
Bloch, Ernst 13, 32
Booth, Walter 43
Bradbury, Ray 29, 31
Brauneck, Manfred 144
Brecht, Bertold 83, 144, 157ff, 229f.
Brentjes, Burchard 15ff
Burgess, Anthony 56
Burroughs, William S. 29
Cameron, James 65, 72
Campanella, Tommaso 18, 37
Camus, Albert 28f.
Carrère, Jean-Claude 42
Clair, René 44f.
Clarke, Arthur C. 168
Clausewitz, Carl von 198f.
Clavell, James 199
Comte, Auguste 24
Cyrano, Hector-Salivinién 11, 13, 26
Da Vinci, Leonardo 26
Darwin, Charles 85, 137
De Las Casa, Bartholomé 17
Delumeau, Jean 34, 36, 39, 83
Descartes, René 66, 107
Dewey, John 208
Dick, Philip K. 30, 72, 74f., 87
Diderot, Denis 106, 148
Dilthey, Wilhelm 208
Dish, Thomas 30
Eco, Umberto 36ff, 75, 82f., 113, 125, 128, 208, 210, 227f.
Eichendorff, Joseph von 105
Einstein, Albert 27f., 50, 75, 120, 162
Eisner, Lotte H. 44
Elvey, Maurice 46
Emmerich, Roland 64, 218, 72, 76f., 79
Engels, Friedrich 24, 165
Erdheim, Mario 225
Everman, Welch 12, 69
Faust, Volker 211
Feuerbach, Ludwig 24
Flagge, Nils 40, 183
Fleischer, Richard 57
Freud, Sigmund 57, 112, 119, 165, 169, 196, 221
Fromm, Erich 85
Galeano, Eduardo 68, 223
Galilei, Galileo 26
Gance, Abel 43
Garaudy, Richard 105
Gennep, Arnold von 149
Gernsback, Hugo 12
Giradoux, Jean 138
Godard, Jean-Luc 56
Godwin, Francis 26
Goethe, Johann Wolfgang 22, 82, 91
Gould, Stephen Jay 35
Gross, Edward 52ff, 95, 151
Gustafsson, Lars 19, 28f.
Gutsch, Jürgen 12
Habermas, Jürgen 33
Hawking, Stephen W. 7, 120, 162
Heer, Friedrich 19
Hegel, Friedrich 24, 105
Heinlein, Robert A. 31, 50
Herbert, Frank 145
Hobbes, Thomas 20f., 37, 112, 130, 172

Hölderlin, Friedrich 22f., 48
 Homer 57, 84, 143
 Horkheimer, Max 32f., 89f., 90, 93, 161
 Hoyle, Fred 77
 Huxley, Aldous 28, 48
 Jettke, Ralf 38
 Jørgensen, Sven-Aage 14, 28
 Kant, Immanuel 22, 33, 90
 Kästner, Erich 124
Kaufman, Philip 57
 Kniebe, Tobias 74
 Kopernikus, Nikolaus 26
 Krauss, Lawrence M. 7, 96, 120, 162, 168
Kubrick, Stanley 56ff, 73, 85f., 100, 119
Lang, Fritz 44f.
 Laotse 144
 Leibniz, Wilhelm 21
 Leiner, Friedrich 12
 Lem, Stanislaw 7, 29, 89
 Locke, John 21
Lucas, George 59, 70ff, 85, 89
 Luckmann, Thomas 30, 92, 100, 106
 Lukian von Samosata 26
 Machiavelli, Niccolò 19ff, 169, 187, 199
 Manuel, Frank u. Fritzie 14
 Marc Aurel 91
 Marcuse, Herbert 33
 Marinaccio, Dave 181, 206, 214f.
 Marquet, Denis 34
 Marschak, Jacob 170, 184
 Marx, Karl 24, 39, 44, 49, 105, 172
 Mead, George Herbert 203
Méliès, Georges 43
 Melville, Herman 87, 92, 160
 Memmi, Albert 222
 Menzies, William Cameron 47
 Mohl, Robert von 32
 Monaco, James 39
 Montesquieu, Charles de Secondat 21
 Montessori, Maria 203
 More, Thomas 11, 13, 17ff, 37, 91, 172
 Morus, Thomas Siehe "More, Thomas"
 Moser, Heinz 6f.
 Murnau, Friedrich Wilhelm 44
 Neill, Alexander Sutherland 207
 Nerdinger, Friedemann W. 185, 191
 Neuberger, Oswald 185
 Nichols, Nichelle 54, 221
 Nimoy, Leonard 53, 79
 Okuda, Denise u. Michael 61, 94f., 162f., 215
 Orwell, George 28, 37, 48, 65, 154
 Ovid 26, 84
 Palla, Rudi 17ff, 28, 33, 115
Petersen, Wolfgang 143
 Pfister, Manfred 152, 164, 204,
 Platon 13, 15ff, 21, 37, 90f., 109, 128, 172, 177,
 200
 Poe, Edgar Allen 12, 30
Porter, Edwin S. 43
 Powell, James N. 85
Protasonow, Jacow 45
 Raynal, Guillaume 106, 148
 Richards, Thomas 7f., 36, 58, 62, 86ff, 92, 97,
 100ff, 129, 151ff, 163, 164ff, 173, 178
 Roberts, Wess 163, 183, 190f., 200
 Roddenberry, Gene 62, 79, 95, 105, 113, 147,
 150f., 163, 166, 169, 172, 222, 225, 234
Roeg, Nicolas 58
 Ross, Bill 163, 183, 190f., 200
 Roth, Jürgen 212
 Rousseau, Jean-Jacques 21f., 76, 98, 208
 Salewski, Michael 70, 83
 Scheer, Herbert 29
 Schmalt, Heinz-Dieter 185
 Schulten, Adolf 16
Scott, Ridley 30, 34, 58, 86, 103
 Seeblen, Georg 12f., 23, 29ff, 43f., 46ff, 56ff,
 145
 Seibt, Ferdinand 13, 14, 21, 32, 52,
 Shakespeare, William 28, 50, 88, 103, 164
 Shatner, William 70, 79, 141, 221
 Shelley, Mary 23f., 26f., 43, 73, 175
Siegel, Donald 57
 Singer, Peter 33
 Skinner, Burrhus Frederic 115
 Slaughter, Richard A.
 Smith, Adam
 Solow, Herbert F. 52ff, 169
 Sperber, Dan 178
 Spielberg, Steven 59, 72ff, 86, 124
 Sproul, Barbara C. 14
 Stevenson, Robert Louis 23f., 47, 71
 Sunzi 198f.
 Swift, Jonathan 55
 Textor, Martin R. 211
 Thorne, Kip S. 120
 Tolkien, John Ronald Reuel 145

Tönnies, Ferdinand 93, 106, 154
Truffaut, François 29, 56
 Turner, Victor 84, 149
 Twain, Mark 27, 146
 Updike, John 34
Verhoeven, Paul 30f., 48, 65, 172
 Verne, Jules 7, 24, 27, 43, 56, 72, 86
 Voltaire 89f.
 Wachowski, Andy u. Larry 48, 65f., 70ff, 158,
 182, 193, 218
 Waldenfels, Bernhard 106ff, 185, 201, 223
 Walpole, Horace 43
 Wanning, Nicola Ruth 7
 Weber, Max 19
Welles, Orson 7, 49
 Wells, Herbert George 7, 27f., 37, 43, 47, 64, 72,
 86, 146, 154
Wiene, Robert 43f.
Wise, Robert 50
 Wolfram von Eschenbach 71
 Yahya, Harun 71
 "Artus-Roman" 27, 59, 104, 170
 "Bibel" 5, 14, 24, 28, 84, 86
 "Gilgamesch-Epos" 85, 104
 "Heilige Schrift" Siehe "Bibel"
 "Parzival" Siehe "Wolfram von Eschenbach"

Anhang III: Filmographie

Verzeichnis der *Star Trek* Serien und Filme

The Cage. (Der Käfig). Urspr. Pilotfilm von Gene Roddenberry. Regie: Robert Butler. USA 1964

Star Trek. (TOS; Raumschiff Enterprise). Die Originalserie. USA 1966-69

Star Trek Animated. (TAS; Die Enterprise). Zeichentrickserie. USA 1973-74

Star Trek: The Motion Picture. (ST I; Star Trek – Der Film). Spielfilm.

Drehbuch: Harold Livingston, Alan Dean Foster. Regie: Robert Wise. USA 1979

Star Trek II: The Wrath of Khan. (ST II; Star Trek II – Der Zorn des Khan). Spielfilm.

Drehbuch: Jack B. Sowards. Regie: Nicholas Meyer. USA 1982

Star Trek III: The Search for Spock. (ST III; Star Trek III – Auf der Suche nach Mr. Spock).

Spielfilm. Drehbuch: Harve Bennett. Regie: Leonard Nimoy. USA 1984

Star Trek IV: The Voyage Home. (ST IV; Star Trek IV – Zurück in die Gegenwart). Spielfilm.

Drehbuch: Steve Meerson, Peter Krikes, Harve Bennett, Nicholas Meyer. Regie: Leonard Nimoy. USA 1986

Star Trek V: The Final Frontier. (ST V; Star Trek V – Am Rande des Universums). Spielfilm.

Drehbuch: David Loughery, William Shatner, Harve Bennett. Regie: William Shatner. USA 1989

Star Trek VI: The Undiscovered Country. (ST VI; Star Trek VI – Das unentdeckte Land). Spielfilm.

Drehbuch: Nicholas Meyer, Danny Martin Flinn. Regie: Leonard Nimoy. USA 1991

Star Trek: The Next Generation. (TNG; Star Trek – Das nächste Jahrhundert).

2. Serie. USA 1987-1994

Star Trek: Deep Space Nine. (DS9). 3. Serie. USA 1993-1999

Star Trek: Generations. (ST VII; Star Trek VII – Treffen der Generationen). Spielfilm.

Drehbuch: Ronald D. Moore, Brannon Braga. Regie: David Carson. USA 1994

Star Trek: First Contact. (ST VIII; Star Trek VIII – Der erste Kontakt). Spielfilm.

Drehbuch: Ronald D. Moore, Brannon Braga. Regie: Jonathan Frakes. USA 1996

Star Trek: Voyager. (STV; Star Trek – Raumschiff Voyager). 4. Serie. USA 1995-?

Star Trek: Insurrection. (ST IX; Star Trek IX – Der Aufstand). Spielfilm.

Drehbuch: Michael Piller, Rick Berman. Regie: Jonathan Frakes. USA 1998

Star Trek: Enterprise. (ENT; Enterprise). 5. Serie. USA 2001-?

Star Trek: Nemesis. (ST X; Star Trek X – Nemesis). Spielfilm. Regie: Stuart Baird. USA 2002

Star-Trek-Dokumentationen

William Shatner's Star Trek Memories. Dokumentation von Michael Mahler. USA 1995

Trekkies. Ein heiterer Blick auf die hingebungsvollste Fangemeinde der Welt, präsentiert von Denise Crosby. Dokumentation von Roger Nygard. USA 1999

Mind Meld – Secrets behind the Voyage of a Lifetime. Dokumentation von Peter Jaysen. USA 2001

Verzeichnis der im Text zitierten Star Trek Episoden

Die folgende Aufstellung zeigt die englischen Originaltitel alphabetisch. In Klammern dahinter stehen jeweils die Synchronitel der deutschen Erstaussstrahlung. Falls nicht angegeben, sind die betreffenden Episoden bis Dezember 2004 nicht im deutschen Sprachraum gesendet worden.

- A Fistful of Datas (Eine Handvoll Datas) *TNG-Ep.134*
- A Journey to Babel (Reise nach Babel) *TOS-Ep.39*
- A Matter of Time (Der zeitreisende Historiker) *TNG-Ep.109*
- A Night on Sickbay (Eine Nacht Krankenstation) *ENT-Ep.31*
- A Piece of Action (Epigonen) *TOS-Ep.46*
- A Taste of Armageddon (Krieg der Computer) *TOS-Ep.23*
- All good things (Gestern, heute, morgen) *TNG-Ep.177*
- Alliances (Allianzen) *VOY-Ep.30*
- Amok Time (Weltraumfieber / Pon Farr) *TOS-Ep.30*
- And the Children shall lead (Kurs auf Marcus 12) *TOS-Ep.59*
- Anomaly (Die Anomalie) *ENT-Ep.54*
- Aquisition (Raumpiraten) *ENT-Ep.19*
- Arena (Ganz neue Dimensionen) *TOS-Ep.18*
- Ashes to Ashes (Asche zu Asche) *VOY-Ep.138*
- Author, Author (Die Veröffentlichung) *VOY-Ep.166*
- Azati Prime *ENT-Ep.70*
- Babel (Babel) *DS9-Ep.5*
- Balance of Terror (Spock unter Verdacht) *TOS-Ep.14*
- Blaze of Glory (Glanz des Ruhms) *DS9-Ep.121*
- Blink of an Eye (Es geschah in einem Augenblick) *VOY-Ep.132*
- Blood Oath (Der Blutschwur) *DS9-Ep.39*
- Breaking the Ice (Das Eis bricht) *ENT-Ep.8*
- Broken Bow (Aufbruch ins Unbekannte) *ENT-Ep.1*
- Captain's Holiday (Picard macht Urlaub) *TNG-Ep.67*
- Cease Fire (Waffenstillstand) *ENT-Ep.41*
- Chain of Command (Geheime Mission auf Celtris Drei) *TNG-Ep.136*
- Charly X (Der Fall Charlie) *TOS-Ep.2*
- Child's Play (Icheb) *VOY-Ep.139*
- Chrysalis (Sarina) *DS9-Ep.155*
- Civilization (Die Saat) *ENT-Ep.9*
- Cold Front (Kalter Krieg) *ENT-Ep.11*
- Collective (Kollektiv) *VOY-Ep.136*
- Coming of Age (Prüfungen) *TNG-Ep.19*
- Concerning Flight (Apropos Fliegen) *VOY-Ep.79*
- Contagion (Die Iconia Sonden) *TNG-Ep.37*
- Crossover (Die andere Seite) *DS9-Ep.43*
- Damage *ENT-Ep.71*
- Dark Frontier (Das ungewisse Dunkel) *VOY-Ep.109*
- Darmok (Darmok) *TNG-Ep.102*
- Dax (Der Fall Dax) *DS9-Ep.8*
- Dear Doctor (Lieber Doktor) *ENT-Ep.13*
- Deja Q (Noch einmal Q) *TNG-Ep.61*
- Desert Crossing (Durch die Wüste) *ENT-Ep.24*
- Detained (In sicherem Gewahrsam) *ENT-Ep.21*
- Distant Origin (Herkunft aus der Ferne) *VOY-Ep.65*
- Dr. Bashir, I Presume (Dr. Bashirs Geheimnis) *DS9-Ep.114*
- Encounter at Farpoint (Der Mächtige / Mission Farpoint) *TNG-Ep.1*
- Endgame (Endspiel) *VOY-Ep.171*
- Ensign Ro (Fähnrich Ro) *TNG-Ep.103*
- Equinox (Equinox) *VOY-Ep.120*
- Errand of Mercy (Kampf um Organia) *TOS-Ep.26*
- Faces (Von Angesicht zu Angesicht) *VOY-Ep.14*
- Facets (Facetten) *DS9-Ep.71*
- False Profits (Das Wurmloch) *VOY-Ep.47*
- Family (Familienbegegnung) *TNG-Ep.76*
- Family Business (Familienangelegenheiten) *DS9-Ep.69*
- Fascination (Das Festival) *DS9-Ep.56*
- Final Mission (Die letzte Mission) *TNG-Ep.83*
- First Flight (Erstflug) *ENT-Ep.50*

Firstborn (Ritus des Aufsteigens) *TNG-Ep.173*
 Force of Nature (Die Raumkatastrophe) *TNG-Ep.161*
 Fortunate Son (Familienbande) *ENT-Ep.10*
 Fusion (Verschmelzung) *ENT-Ep.17*
 Future Tense (Die Zukunft) *ENT-Ep.42*
 Future's End (Vor dem Ende der Zukunft) *VOY-Ep.50*
 Galaxy's Child (Die Begegnung im Weltraum) *TNG-Ep.90*
 Harbinger *ENT-Ep.67*
 Heart of Stone (Herz aus Stein) *DS9-Ep.60*
 Hide and Q (Rikers Versuchung) *TNG-Ep.10*
 Homefront (Die Front) *DS9-Ep.83*
 Homeward (Die Oberste Direktive) *TNG-Ep.165*
 Horizon (Horizon) *ENT-Ep.46*
 I, Borg (Ich bin Hugh) *TNG-Ep.123*
 Images in the Sand (Das Gesicht im Sand) *DS9-Ep.151*
 Imperfection (Unvollkommenheit) *VOY-Ep.148*
 Improbable Cause (Der geheimnisvolle Garak) *DS9-Ep.66*
 In the Hand of the Prophets (Blasphemie) *DS9-Ep.20*
 In the Pale Moonlight (In fahlem Mondlicht) *DS9-Ep.143*
 In Theory (Datas erste Liebe) *TNG-Ep.99*
 Initiations (Der Namenlose) *VOY-Ep.18*
 Inter arma silent leges (Unter den Waffen schweigen die Gesetze) *DS9-Ep.166*
 Is there in Truth no Beauty? (Die fremde Materie) *TOS-Ep.60*
 Journey's End (Am Ende der Reise) *TNG-Ep.172*
 Justice (Das Gesetz der Edo) *TNG-Ep.8*
 Learning Curve (Erfahrungswerte) *VOY-Ep.16*
 Let He Who is without a Sin (Die Reise nach Risa) *DS9-Ep.105*
 Let That Be Your Last Battlef (Bele jagt Lokai) *TOS-Ep.70*
 Life Line (Rettungsanker) *VOY-Ep.144*
 Life Support (Der Funke des Lebens) *DS9-Ep.59*
 Lineage (Abstammung) *VOY-Ep.158*
 Loud as a Whisper (Der stumme Vermittler) *TNG-Ep.31*
 Marauders (Marodeure) *ENT-Ep.32*
 Masks (Der Komet) *TNG-Ep.169*
 Menage a Troi (Die Damen Troi) *TNG-Ep.72*
 Metamorphosis (Metamorphose) *TOS-Ep.38*
 Miri (Miri, ein Kleinling) *TOS-Ep.8*
 Mirror, Mirror (Ein Parallel-Universum) *TOS-Ep.33*
 Muse (Die Muse) *VOY-Ep.142*
 Natural Law (Ein natürliches Gesetz) *VOY-Ep.168*
 New Ground (Die Soliton-Welle) *TNG-Ep.110*
 Nightingale (Nightingale) *VOY-Ep.154*
 Once Upon a time (Es war einmal) *VOY-Ep.99*
 Parallels (Parallelen) *TNG-Ep.163*
 Parturition (Der Höllenplanet) *VOY-Ep.23*
 Pathfinder (Das Pfadfinder-Projekt) *VOY-Ep.130*
 Patterns of Force (Schablonen der Gewalt) *TOS-Ep.50*
 Pen Pals (Brieffreunde) *TNG-Ep.41*
 Persistence of Vision (Rätselhafte Visionen) *VOY-Ep.24*
 Phantasms (Traumanalyse) *TNG-Ep.158*
 Platon's Stepchildren (Platons Stiefkinder) *TOS-Ep.65*
 Prey (Die Beute) *VOY-Ep.84*
 Q Who (Zeitsprung mit Q) *TNG-Ep.42*
 Q-less (Q - Unerwünscht) *DS9-Ep.7*
 Rascals (Erwachsene Kinder) *TNG-Ep.133*
 Redemption (Der Kampf um das Klingonische Reich) *TNG-Ep.100*
 Regeneration (Regeneration) *ENT-Ep.49*
 Rejoined (Wiedervereinigt) *DS9-Ep.78*
 Relics (Besuch von der alten Enterprise) *TNG-Ep.130*
 Reunion (Tödliche Nachfolge) *TNG-Ep.81*
 Revulsion (Der Isomorph) *VOY-Ep.73*
 Rightful Heir (Der rechtmäßige Erbe) *TNG-Ep.149*
 Rocks and Shoals (Entscheidungen) *DS9-Ep.126*
 Sacred Ground (Das Ritual) *VOY-Ep.49*
 Samaritan Snare (Das Herz eines Captains) *TNG-Ep.43*
 Sarek (Botschafter Sarek) *TNG-Ep.71*
 Scientific Method (Verwerfliche Experimente) *VOY-Ep.75*
 Scorpion (Skorpion) *VOY-Ep.68*

Second Chances (Riker : 2 = ?) *TNG-Ep.150*
 Second Skin (Die zweite Haut) *DS9-Ep.51*
 Shades of Grey (Kraft der Träume) *TNG-Ep.48*
 Shadowplay (Die Illusion) *DS9-Ep.36*
 Shadows and Symbols (Schatten und Symbole)
DS9-Ep.152
 Shadows of P'jem (Im Schatten von P'Jem)
ENT-Ep.15
 Shattered Mirror (Der zerbrochene Spiegel)
DS9-Ep.92
 Shockwave (Schockwelle) *ENT-Ep.26*
 Shore Leave (Landurlaub) *TOS-Ep.15*
 Silent Enemy (Lautloser Feind) *ENT-Ep.12*
 Similitude (Ebenbild) *ENT-Ep.62*
 Sins of the Fathers (Die Sünden des Vaters)
TNG-Ep.65
 Skin of Evil (Die schwarze Seele) *TNG-Ep.23*
 Sleeping Dogs (Schlafende Hunde) *ENT-Ep.14*
 Space Seed (Der schlafende Tiger) *TOS-Ep.22*
 Spectre of a Gun (Wildwest im Weltraum)
TOS-Ep.61
 Strange New World (Geistergeschichten) *ENT-*
Ep.4
 Stratagem *ENT-Ep.66*
 Take me out to the Holo-suite (Wettkampf in
 der Holo-suite) *DS9-Ep.154*
 Tapestry (Willkommen im Leben nach dem
 Tode) *TNG-Ep.141*
 Tears of the Prophets (Tränen der Propheten)
DS9-Ep.150
 Terra Nova (Terra Nova) *ENT-Ep.6*
 That Which Survives (Gefährliche
 Planetengirls) *TOS-Ep.72*
 The Abandoned (Der Ausgesetzte) *DS9-Ep.52*
 The Alternate (Metamorphosen) *DS9-Ep.32*
 The Andorian Incident (Doppeltes Spiel) *ENT-*
Ep.7
 The Apple (Die Stunde der Erkenntnis) *TOS-*
Ep.34
 The Assignment (Die Erpressung) *DS9-*
Ep.103
 The Bar Association (Der Streik) *DS9-Ep.88*
 The Best of Both Worlds (In den Händen der
 Borg / Angriffsziel Erde) *TNG-Ep.74*
 The Bonding (Mutterliebe) *TNG-Ep.53*
 The Caretaker (Der Fürsorger) *VOY-Ep.1*
 The Catwalk (Der Laufsteg) *ENT-Ep.38*
 The Chase (Das fehlende Fragment) *TNG-*
Ep.146
 The Child (Das Kind) *TNG-Ep.27*
 The City on the Edge of Forever (Griff in die
 Geschichte) *TOS-Ep.28*
 The Cloud Minders (Die Wolkenstadt) *TOS-*
Ep.76
 The Conscience of the King (Kodos, der
 Henker) *TOS-Ep.13*
 The Council *ENT-Ep.74*
 The Day of the Dove (Das Gleichgewicht der
 Kräfte) *TOS-Ep.62*
 The Deadly Years (Wie schnell die Zeit
 vergeht) *TOS-Ep.41*
 The Defector (Der Überläufer) *TNG-Ep.58*
 The Devil in the Dark (Horta rettet ihre
 Kinder) *TOS-Ep.25*
 The Dogs of War (In den Wirren des Krieges)
DS9-Ep.174
 The Drumhead (Das Standgericht) *TNG-Ep.95*
 The Emissary (Der Abgesandte) *DS9-Ep.1*
 The Enemy Within (Kirk : 2 = ?) *TOS-Ep.5*
 The Expanse (Die Ausdehnung) *ENT-Ep.52*
 The Explorers (Die Erforscher) *DS9-Ep.68*
 The Fight (Der Fight) *VOY-Ep.113*
 The First Duty (Ein mißglücktes Manöver)
TNG-Ep.119
 The Forgotten *ENT-Ep.72*
 The Forsaken (Persönlichkeiten) *DS9-Ep.17*
 The Game (Gefährliche Spielsucht) *TNG-*
Ep.106
 The Gift (Die Gabe) *VOY-Ep.70*
 The Haunting of Deck Twelve (Der Spuk von
 Deck Zwölf) *VOY-Ep.145*
 The Host (Odan, der Sonderbotschafter) *TNG-*
Ep.97
 The House of Quark (Das Haus des Quark)
DS9-Ep.49
 The Icarus Factor (Rikers Vater) *TNG-Ep.40*
 The Immunity Syndrom (Das Loch im
 Weltraum) *TOS-Ep.47*
 The Inner Light (Das zweite Leben) *TNG-*
Ep.125
 The Interface (Das Interface) *TNG-Ep.155*
 The Jem'Hadar (Der Plan des Dominion) *DS9-*
Ep.46
 The Last Outpost (Der Wächter) *TNG-Ep.5*
 The Magnificent Ferengi (Der glorreiche
 Ferengi) *DS9-Ep.134*

The Man Trap (Das letzte seiner Art) *TOS-Ep.1*

The Mark of Gideon (Fast unsterblich) *TOS-Ep.71*

The Measure of a Man (Wem gehört Data?) *TNG-Ep.35*

The Menagerie (Talos IV - Tabu) *TOS-Ep.11*

The Nagus (Die Nachfolge) *DS9-Ep.11*

The Neutral Zone (Die neutrale Zone) *TNG-Ep.26*

The Next Phase (So nah und doch so fern) *TNG-Ep.124*

The Nth Degree (Die Reise ins Ungewisse) *TNG-Ep.93*

The Offspring (Datas Nachkomme) *TNG-Ep.64*

The Omega Directive (Die Omega-Direktive) *VOY-Ep.89*

The Omega Glory (Das Jahr des roten Vogels) *TOS-Ep.52*

The Outcast (Verbotene Liebe) *TNG-Ep.117*

The Paradise Syndrome (Der Obelisk) *TOS-Ep.58*

The Perfect Mate (Eine hoffnungslose Romanze) *TNG-Ep.121*

The Prize (Der Barzanhandel) *TNG-Ep.56*

The Q and the Grey (Die "Q"-Krise) *VOY-Ep.53*

The Sacrifice of Angels (Sieg oder Niederlage?) *DS9-Ep.130*

The Savage Curtain (Seit es Menschen gibt) *TOS-Ep.77*

The Schizoid Man (Das fremde Gedächtnis) *TNG-Ep.32*

The Search (Die Suche) *DS9-Ep.47*

The Storyteller (Die Legende von Dal'Rok) *DS9-Ep.14*

The Survivors (Die Überlebenden auf Rana-Vier) *TNG-Ep.51*

The Tholian Web (Das Spinnennetz) *TOS-Ep.64*

The Trouble with Tribbles (Kennen Sie Tribbles?) *TOS-Ep.44*

The Visitor (Der Besuch) *DS9-Ep.75*

The Void (Die Leere) *VOY-Ep.161*

The Way to Eden (Die Reise nach Eden) *TOS-Ep.75*

The Xindi (Die Xindi) *ENT-Ep.53*

Thine Own Self (Radioaktiv) *TNG-Ep.168*

Time's Arrow (Gefahr aus dem 19.Jahrhundert) *TNG-Ep.126*

Tin Man (Der Telepath) *TNG-Ep.68*

Transfigurations? (Wer ist John?) *TNG-Ep.73*

Trial and Tribble-ations (Immer die Last mit den Tribbles) *DS9-Ep.104*

Turnabout Intruder (Gefährlicher Tausch) *TOS-Ep.79*

Two Days and Two Nights (Zwei Tage auf Risa) *ENT-Ep.25*

Unexpected (In guter Hoffnung) *ENT-Ep.5*

Unification? (Wiedervereinigung?) *TNG-Ep.107*

Virtuoso (Der Virtuose) *VOY-Ep.133*

Vox Sola (Vox Sola) *ENT-Ep.22*

Waking Moments (Wache Momente) *VOY-Ep.81*

Waltz (Das Gute und das Böse) *DS9-Ep.135*

When It Rains (Ein Unglück kommt selten allein) *DS9-Ep.171*

Where No Man Has Gone Before (Die Spitze des Eisbergs) *TOS-Ep.3*

Whispers (O'Briens Identität) *DS9-Ep.34*

Who mourns for Adonais (Der Tempel des Apoll) *TOS-Ep.31*

Who watches the Watchers (Der Gott der Mintakaner) *TNG-Ep.52*

Wrongs darker than Death or Night (Tiefes Unrecht) *DS9-Ep.141*

Year of Hell (Ein Jahr Hölle) *VOY-Ep.76*

Yesterday's Enterprise (Die alte Enterprise) *TNG-Ep.63*

Yesteryear (Das Zeitportal / Die Täuschung) *TAS-Ep.1*

You Are Cordially Invited (Klingonische Traditionen) *DS9-Ep.131*

Zero Hour (Zero Hour) *ENT-Ep.76*

Verzeichnis der sonstigen im Text zitierten Filme

Angaben nach: *Internet Movie Database* (IMDb), Dirk Manthey u.a. [Hrsg.]: *Das große TV Spielfilm Filmlexikon*; Welch Everman: *Cult Science Fiction Films*; Georg Seeßlen: *Kino des Utopischen*; Harald Keller: *Kultserien und ihre Stars*.

- 11'09''01 – September 11.** Episodenfilm. Großbritannien/Frankreich/Bosnien-Herzegowina/Ägypten/
Israel/Japan/Mexiko/USA 2002
- 12 Monkeys.** Spielfilm. Regie: Terry Gilliam. USA 1995
- 1984.** Spielfilm. Drehbuch und Regie: Michael Radford. GB 1984
- 2001 – A Space Odyssey.** (*2001 – Odyssee im Weltraum*). Spielfilm.
Drehbuch: Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke. Regie: Stanley Kubrick. GB/USA 1968
- A Clockwork Orange.** (*Uhrwerk Orange*). Spielfilm. Drehbuch und Regie: Stanley Kubrick. GB 1971
- A Trip to Mars.** Spielfilm. Regie: Bud Fisher. USA 1920
- A.I. – Artificial Intelligence.** (*A.I. – Künstliche Intelligenz*). Spielfilm. Regie: Steven Spielberg. USA 2001
- Aelita.** Spielfilm. Regie: Jakow Protasonow. UdSSR 1924
- Alien.** Spielfilm. Regie: Ridley Scott. USA 1979
- Allmacht Amerika – Die Welt im Griff.** (*Allmacht Amerika, Teil 1 – Die Welt im Griff*).
TV-Dokumentation von Claus Kleber und Angela Andersen. BRD 2003
- Alphaville – Une étrange aventure de Lemmy Caution.** (*Lemmy Caution gegen Alpha 60*). Spielfilm.
Regie: Jean-Luc Godard. Frankreich 1965
- Andromeda.** (*Andromeda*). TV-Serie nach Entwürfen von Gene Roddenberry. Kan./USA 2000-?
- Apollo 13.** Spielfilm. Regie: Ron Howard. USA 1995
- Auftrag ausgeführt – Der Präsident, das Öl, die Amigos.** TV-Dokumentation von Helmut Grosse. D 2003
- Babylon 5.** TV-Serie. USA 1994-1998
- Batman.** Spielfilm. Regie: Tim Burton. USA/Großbritannien 1989
- Blade Runner.** Spielfilm. Regie: Ridley Scott. USA 1982
- Brazil.** Spielfilm. Drehbuch und Regie: Terry Gilliam. GB 1984
- Bush und das Böse.** Beitrag zum Jugendpolitmagazin „quer“ von Christoph Thees. D 2003
- Close Encounters of the Third Kind.** (*Die unheimliche Begegnung der dritten Art*). Spielfilm.
Drehbuch und Regie: Steven Spielberg. USA 1977
- Das Arche Noah-Prinzip.** Spielfilm von Roland Emmerich. BRD 1984
- Das Cabinet des Dr. Caligari.** Spielfilm. Regie: Robert Wiene. Deutschland 1919
- Der müde Tod.** Spielfilm. Regie: Fritz Lang. Deutschland 1921
- Der Student von Prag.** Spielfilm. Regie: Henrik Galeen. Deutschland 1926
- Dr. Mabuse, der Spieler.** Spielfilm. Regie: Fritz Lang. Deutschland 1921/22
- Dr. Strangelove, or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb.** (*Dr. Seltsam oder wie ich lernte, die Bombe zu lieben*). Spielfilm. Regie: Stanley Kubrick. USA 1963
- Dune.** (*Der Wüstenplanet*). Spielfilm. Drehbuch und Regie: David Lynch. USA 1984
- E.T. – The Extraterrestrial.** (*E.T. – Der Außerirdische*). Spielfilm. Regie: Steven Spielberg. USA 1982
- Fahrenheit 451.** Spielfilm. Drehbuch und Regie: François Truffaut. GB 1966
- Fantastic Voyage.** (*Die Phantastische Reise*). Spielfilm. Regie: Richard Fleischer. USA 1966
- Final Fantasy: The Spirits Within** (*Final Fantasy – Die Mächte in dir*). Animationsfilm. Japan/USA 2001
- Forbidden Planet.** (*Alarm im Weltall*). Spielfilm. Regie: Fred McLeod Wilcox. USA 1956
- Frankenstein.** Spielfilm. Regie: James Whale. USA 1931
- Galaxy Quest.** (*Galaxy Quest – Planlos durchs Weltall*). Spielfilm. Regie: Dean Parisot. USA 1999
- Helen of Troy.** (*Helena von Troja*). TV-Film. Malta/Griechenland/USA 2003
- High Treason.** Spielfilm. Regie: Maurice Elvey. GB 1929

Hulk. (*Hulk*). Spielfilm. Regie: Ang Lee. USA 2003

Independence Day. Spielfilm. Drehbuch und Regie: Roland Emmerich. USA 1996

Invasion of the Body Snatchers. (*Die Dämonischen*). Spielfilm. Regie: Don Siegel. USA 1956

Invasion of the Body Snatchers. (*Die Körperfresser kommen*). Spielfilm. Regie: Philip Kaufman. USA 1977

Island of Lost Souls. (*Die Insel des Dr. Moreau*). Spielfilm. Regie: Erle S. Kenton. USA 1933

It Came from Outer Space. (*Gefahr aus dem Weltall*). Spielfilm. Regie: Jack Arnold. USA 1953

JAG. (*J.A.G. – Im Auftrag der Ehre*). TV-Serie. USA 1995-?

Jaws. (*Der Weiße Hai*). Spielfilm. Regie: Steven Spielberg. USA 1975

Jud Süß. Propagandafilm von Veit Harlan. Deutschland 1940

Judging Amy. (*Für alle Fälle Amy*). TV-Serie. USA 1999-?

Just Imagine. Musical. Regie: David Butler. USA 1930

Kill Bill, vol.1. Spielfilm von Quentin Tarantino. USA 2003

La folie du Docteur Tube. Spielfilm. Regie: Abel Gance. Frankreich 1914

Le voyage dans la lune. (*Reise zum Mond*). Spielfilm. Regie: Georges Méliès. Frankreich 1902.

Lifeforce. Spielfilm. Regie: Tobe Hooper. GB1985

Logan's Run. (*Flucht ins 23. Jahrhundert*). Spielfilm. Regie: Michael Anderson. USA 1976

Lost in Space. (*Verschollen zwischen fremden Welten*). TV-Serie. USA 1965-68

Lost in Space. Spielfilm. Regie: Stephen Hopkins. USA 1998

Mad Max. Spielfilm. Drehbuch und Regie: George Miller. Australien 1978

Mary Shelley's Frankenstein. Spielfilm. Regie: Kenneth Branagh. USA 1995

Metropolis. Spielfilm. Drehbuch und Regie: Fritz Lang. Deutschland 1927

Minority Report. Spielfilm. Regie: Steven Spielberg. USA 2002

Mission Impossible. (*Kobra, bitte übernehmen Sie*). TV-Serie. USA 1966-72

Mission: Impossible. Spielfilm. Regie: Brian de Palma. USA 1996

Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens. Spielfilm. Regie: Friedrich Wilhelm Murnau. Deutschland 1922

Paris qui dort. Spielfilm. Regie: René Clair. Frankreich 1923

Paycheck. (*Paycheck – Die Abrechnung*). Spielfilm. Regie: John Woo. USA 2003

Phase IV. Regie: Saul Bass. USA 1974

Planet of the Apes. (*Planet der Affen*). Spielfilm. Regie: Franklin J. Shaffner. USA 1968

Raumpatrouille Orion. TV-Serie. BRD 1966

Shaft. Spielfilm. Regie: Gordon Parks. USA 1971

Solaris. (*Solaris*). Nach dem gleichnamigen Roman von Stanislaw Lem. Spielfilm. Regie: Steven Soderbergh. USA 2002

Solyaris. (*Solaris*). Spielfilm. Nach dem gleichnamigen Roman von Stanislaw Lem. Spielfilm. Regie: Andrei Tarkovsky. UdSSR 1972

Soylent Green. (*... Jahr 2022 ... die überleben wollen*). Spielfilm. Regie: Richard Fleischer. USA 1973

Species. Spielfilm. Regie: Roger Donaldson. USA 1995

Star Wars. (*Krieg der Sterne*). Spielfilm. Drehbuch und Regie: George Lucas. USA 1977

Star Wars – The Empire Strikes Back. (*Star Wars – Das Imperium schlägt zurück*). USA 1980

Star Wars – Episode I: The Phantom Menace. (*Star Wars I – Die dunkle Bedrohung*). USA 1999

Star Wars – Episode II: Attack of the Clones. (*Star Wars II - Der Angriff der Klonkrieger*). USA 2002

Star Wars – Episode III: Revenge of the Sith. (*Star Wars III. Die Rache des Sith*). USA 2005

Stargate SG-1. (*Stargate*). TV-serie. USA/Kanada 1997-?

Starship Troopers. Spielfilm. Regie: Paul Verhoeven. USA 1997

Superman. Spielfilm. Regie: Richard Donner. USA 1978

Tears of the Sun. (*Wenn die Sonne weint*). Spielfilm. Regie: Antoine Fuqua. USA 2003

Terminator II – Judgement Day. (*Terminator 2: Der Tag der Abrechnung*). Spielfilm. Regie: James Cameron. USA 1991

Terminator III – Rise of the Machines. (*Terminator 3: Der Aufstand der Maschinen*). USA 2003

The Airship Destroyer. Spielfilm. Regie: Walter Booth. GB 1909

The Avengers. (*Mit Schirm, Charme und Melone*). TV-Serie. USA 1961-69

The Avengers. (*Mit Schirm, Charme und Melone*). Spielfilm. Regie: Jeremiah S. Chechik. USA 1998

The Bicentennial Man. (*Der 200-Jahre-Mann*). Spielfilm. Nach der Erzählung „Der positronische Mann“ von Isaac Asimov. Regie: Chris Columbus. BRD/USA 1999

The Core. (*The Core – Der innere Kern*). Spielfilm. Regie: Jon Amiel. USA 2003

The Day After Tomorrow. Spielfilm. Regie: Roland Emmerich. USA 2004

The Day the Earth Stood Still. (*Der Tag, an dem die Erde stillstand*). Spielfilm. Regie: Robert Wise. USA 1951

The Empire Strikes Back. (*Star Wars: Das Imperium schlägt zurück*). Regie: Irvin Kershner. USA 1980

The Fifth Element. (*Das fünfte Element*). Spielfilm. Drehbuch und Regie: Luc Besson. F 1997

The General. (*Der General*). Stummfilm von Buster Keaton. USA 1927

The Handmaid's Tale. (*Die Geschichte der Dienerin*). Spielfilm. Drehbuch: Harold Pinter. Regie: Volker Schlöndorff: BRD/USA 1989

The Hitchhiker's Guide to the Galaxy. (*Per Anhalter durch die Galaxis*). Fernsehfilm. Drehbuch: Douglas Adams. Regie: J. W. Bell. GB 1981

The Incredible Hulk. (*Hulk*). TV-Serie. USA 1978-1982

The Invisible Man. (*Der Unsichtbare*). Spielfilm. Regie: James Whale. USA 1933

The Man Who Fell to Earth. (*Der Mann, der vom Himmel fiel*). Spielfilm. Regie: Nicolas Roeg. GB 1975

The Mask of Fu Manchu. (*Die Maske des Fu Manchu*). Spielfilm. Regie: Charles Brabin. USA 1932

The Matrix. (*Matrix*). Spielfilm. Drehbuch und Regie: Larry und Andy Wachowski. USA 1999

The Matrix Reloaded. (*Matrix Reloaded*). Spielfilm. USA 2003

The Matrix Revolutions. (*Matrix Revolutions*). Spielfilm. USA 2003

The Mexican. (*Mexican*). Regie: Gore Verbinski. USA 2001

The Passion of the Christ. Spielfilm. Regie: Mel Gibson. USA 2004

The Quiet Earth. (*Quiet Earth – Das letzte Experiment*). Spielfilm. Regie: Geoff Murphy. Neuseeland 1985

The Secret of the Loch. Spielfilm. Regie: Milton Rosmer. GB 1934

The Thing from Another World. (*Das Ding aus einer anderen Welt*). Spielfilm. Regie: Chr. Nyby. USA 1950

The Time Machine. (*Die Zeitmaschine*). Spielfilm. Regie: George Pal. USA/GB 1960

The Time Machine. Spielfilm. Regie: Simon Wells. USA 2002

The Transatlantic Tunnel. Spielfilm. Regie: Maurice Elvey. GB 1934

The Twilight Zone. (*Unwahrscheinliche Geschichten*). TV-Serie. USA 1959-65

The War of the Worlds. (*Kampf der Welten*). Spielfilm. Drehbuch: Barré Lyndon. Regie: Baron Haskin. USA 1953

Things to Come. (*Was kommen wird*). Spielfilm. Drehbuch: Herbert George Wells. Regie: William Cameron Menzies. GB 1936

Titan A.E. Animationsfilm. USA 2000

Total Recall. (*Total Recall – Die totale Erinnerung*). Spielfilm. Regie: Paul Verhoeven. USA 1990

Treasure Planet. (*Der Schatzplanet*). Zeichentrickfilm nach dem Roman „Die Schatzinsel“ von Robert L. Stevenson. USA 2002

Triumph des Willens. Propagandafilm von Leni Riefenstahl. Deutschland 1935

Troy. (*Troja*). Spielfilm. Regie: Wolfgang Petersen. USA 2004

Wagon Train. TV-Serie. USA 1957-1965

War of the Worlds. Hörspiel von Howard Koch und Orson Welles. USA 1938

Westworld. Spielfilm. Drehbuch und Regie: Michael Crichton. USA 1973

X-Men. Spielfilm. Regie: Bryan Singer. USA 2000

Anhang IV: Bibliographie

Star Trek Enzyklopädien und Themenbereiche

- Alexander**, David: *Gene Roddenberry – Der Schöpfer von Star Trek. Die autorisierte Biographie.* München 1997
- Altman**, Mark A. u. **Gross**, Edward: *Captain's Logbuch.* Schindellegi/Schweiz 1994
- Altman**, Mark A.: *Captain's Logbuch II.* Schindellegi/Schweiz 1995
- Asherman**, Allan: *Star Trek – Raumschiff Enterprise. Das offizielle Logbuch.* Schindellegi/Schweiz 1998
- Bernardi**, Daniel Leonard: *Star Trek and History. Race-ing Toward a White Future.* New Brunswick/New Jersey 1998
- Dillard**, J. M.: *Star Trek. Eine Chronik in Bildern.* München 1995
- Hahn**, Ronald M.: *Die Star Trek Filme.* München 1993
- Hellmann**, Kai-Uwe u. **Klein**, Arne [Hrsg.]: »Unendliche Weiten ...« *Star Trek zwischen Unterhaltung und Utopie.* Frankfurt/M. 1997
- Krauss**, Lawrence M.: *Die Physik von Star Trek.* München 1995
- Marinaccio**, Dave: *Alles, was ich im Leben wirklich brauche, habe ich von Star Trek gelernt.* München 1995
- Medweth**, Christian [Hrsg.]: *Star Trek – Das Offizielle Magazin.* #1-8. Augsburg 1998/99
- Meyer**, Nicholas u. **Flinn**, Denny Martin: *Star Trek VI – The Undiscovered Country.* Hamburg 1998
- Nichols**, Nichelle: *Nicht nur Uhura. Star Trek und andere Erinnerungen.* München 1994
- Nimoy**, Leonard: *Ich bin Spock.* München 1996
- Okuda**, Denise u. Michael: *Die offizielle Star Trek Chronologie.* Schindellegi/Schweiz 1995
- Okuda**, Michael u. Denise: *The Star Trek Encyclopedia. A Reference Guide to the Future.* New York 1997
- Okuda**, Denise u. Michael, **Mirek**, Debbie: *The Star Trek Encyclopedia. A Reference Guide to the Future.* New York 1994
- Peinkofer**, Michael u. **Raum-Deinzer**, Uwe: *Das große Star Trek Buch. Von der Classic-Serie bis zu Voyager.* Nürnberg 1997
- Rainer**, Alexandra: *Gefährliche Planetengirls. Die Frauen auf der Enterprise.* Heidenau 2000
- Richards**, Thomas: *Star Trek – Die Philosophie eines Universums.* München 1998
- Roberts**, Wess u. **Ross**, Bill: *Make It So. Leadership Lessons from Star Trek – The Next Generation.* New York 1995
- Shatner**, William u. **Kreski**, Chris: *Star Trek Erinnerungen.* München 1994
- Solow**, Herbert F. u. **Justman**, Robert H.: *Star Trek – Die wahre Geschichte. Ein Blick hinter die Kulissen.* München 1998

Wanning, Nicola Ruth: *Von Kant und Computern in Menschengestalt. Moral und Ethik in „Star Trek - The Next Generation“*. Bochum 1997

Whitfield, Stephen u. Roddenberry, Gene: *The Making of Star Trek*. New York 1968

Star Trek im Internet

Hier folgen einige Empfehlungen zu Webseiten, die ich im Laufe meiner Recherchen verwendet habe. Die Angaben der Liste sind allerdings bei Redaktionsschluß schon nicht mehr aktuell. Aus diesem Grund steht hinter den Links das Datum, zu dem die jeweilige Website wie angegeben zu erreichen war. Aufgrund der Schnelligkeit des Internets sind einige der angegebenen Online-Adressen leider gar nicht mehr verfügbar.

„*All The Galaxy Is A Stage*“. *Shakespeare in the Star Trek Universe*.

<http://www.wsu.edu/~delahoyd/shakespeare/star.trek.html> (Stand: 9/2004)

AAA STAR TREK. <http://www.uss-1701-e.com> (Stand: 12/1999)

AAA Star Trek your source for everything from the Original series to Voyager.

<http://affiliates.mothership.com/startrek/> (Stand: 2/2001)

aktex.mops.net - Deutschlands (un)offizielle Akte X Seiten. <http://www.aktex.de> (Stand: 2/2001)

Area51. Dimension 1779. <http://www.geocities.com> (Stand: 12/1999)

Arno Steinwender. <http://holodeck.freeservers.com/> (Stand: 12/2004)

Arthur C Clarke Foundation. <http://www.acclarke.co.uk> (Stand: 2/2001)

Babylon 5. <http://www.bab5.de> (Stand: 2/2001)

Bevis and Duncan's Science Fiction Page. <http://www.ee.surrey.ac.uk/Contrib/SciFi/> (Stand: 2/2001)

Das Dominion. <http://www.das-dominion.de/> (Stand: 9/2004)

Enterprise-Zone. <http://www.treknews.de> (Stand: 6/2004)

Ferengi Cultural Hub. <http://freenet.buffalo.edu/~bj803/ferengi.html> (Stand: 2/2001)

Ice Planet. <http://www.ice-planet.de> (Stand: 2/2001)

Klingon Language Institute (KLI). <http://www.kli.org> (Stand: 2/2001)

McKinley-Station. <http://www.sternenflotte.de> (Stand: 12/1999)

Paramount Pictures. <http://www.paramount.com/> (Stand: 9/2004)

Perry Rhodan. <http://www.perry-rhodan.net> (Stand: 2/2001)

Psi Phi Federation. <http://www.psiphi.org> (Stand: 2/2001)

Raumpatrouille - Starlight-Casino Raumpatrouille. <http://www.orionspace.de> (Stand: 2/2001)

SF-Fan.de - Alles fuer den SF-Fan! <http://www.sf-fan.de> (Stand: 2/2001)

SF Site The Best in Science Fiction and Fantasy. <http://www.sfsite.com> (Stand: 2/2001)

Star Trek - Tos Izan Page. <http://izan.simplenet.com/startrek.htm> (Stand: 2/2001)

Star Trek Archiv. <http://www.startrekarchiv.com> (Stand: 2/2001)

Star Trek Center. <http://www.startrek-center.de/> (Stand: 9/2004)

- Star Trek Dimension.* <http://www.stdimension.de/> (Stand: 9/2004)
- Star Trek Fans.* <http://startrek.miningco.com/tvradio/startrek/> (Stand: 2/2001)
- Das Star Trek Universum (mit einem ausführlichen Lexikon).*
<http://www.planetspace.de/startrek/startrek.html> (Stand: 9/2004)
- Star Trek Voyager Central (STVC).* <http://voyager.simplenet.com> (Stand: 12/1999)
- Starbase 4-7-2.* <http://privat.schlund.de/starbase472/index.htm> (Stand: 2/2001)
- STARTREK – The Official Site.* <http://www.startrek.com/> (Stand: 8/2004)
- World Of Star Trek.* <http://home.t-online.de/home/Thorsten.Heim/home.html> (Stand: 2/2001)

Verzeichnis der im Text verwendeten Sekundärliteratur

- Adams, Douglas: *Per Anhalter durch die Galaxis*. Frankfurt/M. ¹⁴1990
- Adorno, Theodor W.: *Erziehung zur Mündigkeit*.
Vorträge und Gespräche mit Hellmut Becker 1959 – 1969. Frankfurt/M. ¹⁵1997
- Aristoteles: *Poetik*. (griech./dtsch; Übers.: M. Fuhrmann) Stuttgart 1997
- Aristoteles: *Politik*. In: ders.: *Werke*. Bd.7 (Übers.: Eugen Rolfes) Leipzig 1912
- Asimov, Isaac: *Die Apokalypsen der Menschheit*.
Katastrophen, die unsere Welt bedrohen. Köln 1982
- Asimov, Isaac: *Über Science Fiction*. Bergisch Gladbach 1984
- Aufenanger, Stefan: *Aspekte aus medienpädagogischer Sicht*.
In: Horst Dichanz [Hrsg.]: *Medienerziehung im Jahre 2010. Probleme, Perspektiven, Szenarien*.
Gütersloh 1997, S.174ff
- Aufenanger, Stefan: *Medienpädagogik im 21. Jahrhundert*.
Kernpunkte einer pädagogischen Zukunftsforschung
In: Kleber, Hubert [Hrsg.]: *Spannungsfeld Medien und Erziehung*.
Medienpädagogische Perspektiven. München 2000
- Aufenanger, Stefan: *Medien-Visionen und die Zukunft der Medienpädagogik*.
Plädoyer für Medienbildung in der Wissensgesellschaft.
In: *medien praktisch. Zeitschrift für Medienpädagogik*. Ausgabe 1/00, S.4ff
- Baumann, Zygmunt: *Unbehagen in der Postmoderne*. Hamburg 1999
- Baumgart, Franzjörg [Hrsg.]: *Erziehungs- und Bildungstheorien*.
Erläuterungen, Texte, Arbeitsaufgaben. Bad Heilbrunn/Orb. 1997
- Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*.
Frankfurt/M. ²⁷1996
- Berger, Peter L. u. Luckmann, Thomas: *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit*.
Eine Theorie der Wissenssoziologie. Frankfurt/M. 1980/1997
- Bettelheim, Bruno: *Kinder brauchen Märchen*. München ¹⁸1995
- Böckelmann, Frank: *Die Gelben, die Schwarzen, die Weißen*. Frankfurt/M. 1998
- Brecht Bertold: *Fragen über die Arbeit des Spielleiters*.
In: Lazarowicz, K. u. Balme, Chr.: *Texte zur Theorie des Theaters*. Stuttgart 2000, S.347f.
- Brecht, Bertold: *Schriften zum Theater. Über eine nicht-aristotelische Dramatik*. Frankfurt/M. ²1960
- Brentjes, Burchard: *Atlantis. Geschichte einer Utopie*. Köln ²1994
- Brunner, Otto; Conze, Werner; Koselleck, Reinhart [Hrsg.]: *Geschichtliche Grundbegriffe*.
Historisches Lexikon zur politisch-sozialen Sprache in Deutschland. Stuttgart 1972-1997
- Brauneck, Manfred: *Theater im 20. Jahrhundert*.
Programmschriften, Stilperioden, Reformmodelle. Reinbek b. Hamburg 1986

- Brauneck, Manfred u. Schneilin, Gérard** [Hrsg.]: *Theaterlexikon. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles*. Reinbek b. Hamburg ³1992
- Burmeister, Klaus u. Steinmüller, Karlheinz** [Hrsg.]: *Streifzüge ins Übermorgen. Science Fiction und Zukunftsforschung*. Weinheim 1992
- Bylinsky, Gene**: *Evolution im Weltall. Geschichte und Zukunft des Lebens*. Königstein/Ts. 1982
- Camus, Albert**: *Le mythe de Sisyphe. Essai sur l'absurde*. Paris 1987
- Cantril, Hadley**: *Die Invasion vom Mars*.
In: **Cordes, H.; Ehlert, K.; Lecke, B.; u.a.** [Hrsg.]: *Kritisches Lesen – Lesebuch*. Frankfurt/M., Berlin und München 1977, S.191ff
- Castoriadis, Cornelius**: *Gesellschaft als imaginäre Institution. Entwurf einer politischen Philosophie*. Frankfurt/M. ²1997
- Chardin, Teilhard de**: *Das göttliche Milieu*. Olten und Freiburg/Br. ⁹1982
- Charlton, Michael, Neumann, Klaus**: *Medienkonsum und Lebensbewältigung in der Familie. Methode und Ergebnisse der strukturellen Rezeptionsforschung*. München und Weinheim 1986
- Clausewitz, Carl von**: *Vom Kriege*. Bonn ¹⁹1991
- Comte, Auguste**: *Rede über den Geist des Positivismus*. (Hrsg. I. Fetscher) Hamburg 1994
- Coulano, Ioan P.**: *Jenseits dieser Welt. Außerweltliche Reisen von Gilgamesch bis Albert Einstein*. München 1995
- Cyrano de Bergerac**: *Die Reise zum Mond*. Frankfurt/M. und Leipzig ³1992
- Descartes, René**: *Ausgewählte Schriften*. (Ausw.: I. Frenzel) Frankfurt/M. 1986
- Dewey, John**: *Die Erneuerung der Philosophie*. Hamburg 1989
- Dewey, John u. Kilpatrick, William H.**: *Der Projekt-Plan. Grundlegung und Praxis*. Weimar 1935
- Doelker, Christian**: *Geführt (= Curriculum) für Medienpädagogik ins 21. Jahrhundert*.
In: **Kleber, Hubert** [Hrsg.]: *Spannungsfeld Medien und Erziehung. Medienpädagogische Perspektiven*. München 2000
- Duncan, Paul**: *Stanley Kubrick. Sämtliche Filme*. Köln 2003
- Eco, Umberto**: *Das Foucaultsche Pendel*. ¹¹1999
- Eco, Umberto; Carrière, Jean-Claude; Gould, Stephen Jay; Delumeau, Jean**: *Das Ende der Zeiten*. Köln ²1999
- Edward, Paul** [Hrsg.]: *The Encyclopedia of Philosophy*. Vol.8, London 1967
- Ehlert Klaus**: *Science-fiction*.
In: **Cordes, H.; Ehlert, K.; Lecke, B.; u.a.** [Hrsg.]: *Kritisches Lesen – Lehrerheft*. Frankfurt/M., Berlin und München 1980, S.111ff
- Eisner, Lotte H.**: *Dämonische Leinwand. Die Blütezeit des deutschen Films*. Wiesbaden 1955
- Engels, Friedrich**: *Die Entwicklung des Sozialismus von der Utopie zur Wissenschaft*. Berlin ²⁴1988
- Erdheim, Mario**: *Das Eigene und das Fremde. Über ethnische Identität*.
In: *Psyche*. Ausg. 46. Stuttgart 1992

- Everman, Welch: ***Cult Science Fiction Films.***
From the Amazing Colossal Man to Yog – Monster from Space. New York 1995
- Faulstich, Werner: ***Medientheorien. Einführung und Überblick.*** Göttingen 1991
- Faust, Volker: ***Dissoziales Verhalten im Kindes- und Jugendalter***
 Hrsg.: **Arbeitsgemeinschaft Psychosoziale Gesundheit,**
 Zentrum für Psychiatrie "Die Weissenau", Abt. Psychiatrie I der Universität Ulm
 Internet: <http://www.psychosoziale-gesundheit.net/psychiatrie/kiju.html> (Stand: 9/2004)
- Flagge, Nils: ***Motivationsförderung als Aufgabe von Organisationskultur.*** Hamburg 2003
- Flores Baeza, V.; Goetsch, Chr. u. K.; u.a.: ***Bildung und Erziehung im Einwanderungsland.***
 Hamburg 1994
- Freud, Sigmund: ***Das Ich und das Es. Metapsychologische Schriften.*** Frankfurt/M. ⁶1998
- Fromm, Erich: ***Märchen, Mythen, Träume.***
Eine Einführung in das Verständnis einer vergessenen Sprache. Reinbek b. Hamburg 1994
- Galeano, Eduardo: ***Die offenen Adern Lateinamerikas. Die Geschichte eines Kontinents von der Entdeckung bis zur Gegenwart.*** Wuppertal ¹⁷2003
- Garaudy, Richard: ***Die Aktualität des Marxschen Denkens.*** Frankfurt/M. 1969
- Gennep, Arnold van: ***Übergangsriten. (Les rites de passage).*** Frankfurt/M. und New York 1986
- Glaser, Helmuth von: ***Die fünf Weltreligionen.***
Hinduismus, Buddhismus, Chinesischer Universalismus, Christentum, Islam. München 1996
- Giraudoux, Jean: ***Kein Krieg in Troja.*** Frankfurt/M. 1986
- Goldschmit-Jentner, Rudolf K.: ***Die Begegnung mit dem Genius.*** Frankfurt/M. ⁵1957
- Habermas, Jürgen: ***Technik und Wissenschaft als Ideologie.*** Frankfurt/M. 1979
- Hauser, Linus: ***„Möge die Macht mit Dir sein!“ Science-fiction und Religion.*** Frankfurt/M. 1998
- Hawking, Stephen W.: ***Eine kurze Geschichte der Zeit.***
Die Suche nach der Urkraft des Universums. Reinbek 1988
- Heuermann, Hartmut: ***Medienkultur und Mythen.***
Regressive Tendenzen im Fortschritt der Moderne. Reinbek b. Hamburg 1994
- Hiegemann, Susanne u. Swoboda, Wolfgang H. [Hrsg.]: ***Handbuch der Medienpädagogik.***
Theorieansätze, Traditionen, Praxisfelder, Forschungsperspektiven. Opladen 1994
- Hobbes, Thomas: ***Leviathan.***
Oder Stoff, Form und Gewalt eines kirchlichen und bürgerlichen Staates.
 (Hrsg. I. Fetscher) Frankfurt/M. ³1989
- Hölderlin, Friedrich: ***Entwurf. Das älteste Systemprogramm des deutschen Idealismus.***
 In: **Beißner, Friedrich** [Hrsg.]: ***Hölderlin. Werke und Briefe.*** Frankfurt/M. 1969
- Hölderlin, Friedrich: ***Hyperion.*** Stuttgart 1961
- Hoerster, Norbert [Hrsg.]: ***Klassiker des philosophischen Denkens.*** 2 Bde. München ³1985
- Hoffacker, Helmut; u.a.: ***Deutsche Literaturgeschichte.***
Von den Anfängen bis zur Gegenwart. Stuttgart 1992

- Horkheimer, Max u. Adorno, Theodor W.:** *Dialektik der Aufklärung*. Frankfurt/M. 2003
- Johns, Dirk Max:** *Wirtschaftsmacht Fernsehen. Märkte und Mythen der Medienindustrie*. Frankfurt/M. 1998
- Joy, Bill:** *Warum die Zukunft uns nicht braucht*.
In: *FAZ*, Ausgabe Nr.130/6.6.2000, S.49ff
- Kästner, Erich:** *Das fliegende Klassenzimmer*. Zürich ¹³⁶1979
- Kant, Immanuel:** *Kritik der praktischen Vernunft. Und andere kritische Schriften*.
In: ders.: *Werke in 6 Bänden, Bd. 3*. Köln 1995
- Kant, I.; Herder, J. G.; Lessing, G. E.; u.a.:** *Was ist Aufklärung? Thesen und Definitionen*. Stuttgart 1996
- Keller, Harald:** *Kultserien und ihre Stars*. Berlin ²1998
- Keller, Klaus:** *Der utopische Film. Eine Dokumentation*. Aachen o.D.
- Kniebe, Tobias:** *Waldsterben im Märchenwald*.
In: *Die Süddeutsche Zeitung*. Nr.176/2003, S.I
- Krings, H.; Baumgartner, H. M.; Wild, Chr. [Hrsg.]:** *Handbuch philosophischer Grundbegriffe*.
Bd.3, München 1974
- Kurzweil, Ray:** *Homo S@piens. Leben im 21. Jahrhundert – was bleibt vom Menschen?* Köln 1999
- Laotse:** *Tao Te King. Das Buch vom Weltgesetz und seinem Wirken*. Bern ¹⁰1993
- Lem, Stanislaw:** *Summa technologiae*. Frankfurt/M. 1976
- Loiperdinger, Martin:** *Der Parteitagfilm „Triumph des Willens“ von Leni Riefenstahl. Rituale der Mobilmachung*. Opladen 1987
- Machiavelli, Niccolò:** *Der Fürst*. Frankfurt/M. 1997
- Mahdi, Muhsin:** *Tausendundeine Nacht. (Alf Layla wa-Layla)*.
Übers. v.Claudia OTT. München 2004
- Marc Aurel:** *Selbstbetrachtungen*. (Übers.: W. Capelle) Stuttgart 1973
- Marschak, Jacob:** *Elements for a Theory of Teams*. o.O. 1955
- Marx, Karl u. Engels, Friedrich:** *Gesammelte Werke*. Berlin 1960-1968
- Marx, Karl u. Engels, Friedrich:** *Manifest der Kommunistischen Partei*. Berlin ⁴³1978
- Mead, George Herbert:** *Gesammelte Aufsätze. Bd.1* Frankfurt/M. 1980
- Mead, George Herbert:** *Gesammelte Aufsätze. Bd.2* Frankfurt/M. 1983
- Mead, George Herbert:** *Philosophie der Sozietät. Aufsätze zur Erkenntnisanthropologie*. Frankfurt/M. 1969
- Mehlem, Axel:** *Der Science Fiction-Film. Ursprünge, Geschichte, Technik*. Alfeld/Leine 1996
- Memmi, Albert:** *Rassismus*. Hamburg 1992
- Mikos, Lothar:** *Von möglichen und realen Welten. Strukturfunktionale Film- und Fernsehanalyse, Teil 9*.
In: *medien praktisch. Zeitschrift für Medienpädagogik*. Ausgabe 1/00, S.57ff

- Monaco, James:** *Film und neue Medien. Lexikon der Fachbegriffe.* Reinbek b. Hamburg 2000
- Monaco, James:** *Film verstehen.*
Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien.
 Reinbek b. Hamburg ²2000
- Montessori, Maria:** *Die Entdeckung des Kindes.* Frankfurt/M. 1950
- Morus, Thomas:** *Utopia.* (Übers.: J. Teller) Leipzig ⁸1982
- Moser, Heinz:** *Einführung in die Medienpädagogik. Aufwachsen im Medienzeitalter.* Opladen 1995
- Müller, Klaus E. u. Treml, Alfred K. [Hrsg.]:** *Ethnopedagogik.*
Sozialisation und Erziehung in traditionellen Gesellschaften. Eine Einführung. Berlin 1992
- Neill, Alexander Sutherland:** *Theorie und Praxis der antiautoritären Erziehung.*
Das Beispiel Summerhill. Reinbek b. Hamburg 1970
- Nerdinger, Friedemann W.:** *Motivation und Handeln in Organisationen.* Stuttgart 1995
- Neuberger, Oswald:** *Theorien der Arbeitszufriedenheit.* Stuttgart 1974
- Ortega y Gasset, José:** *Der Aufstand der Massen.*
 In: ders.: *Signale unserer Zeit. Essays.* Stuttgart o.D.
- Ovidius Naso, Publius:** *Metamorphosen.* Stuttgart 1990
- Palla, Rudi:** *Die Kunst, Kinder zu kneten. Ein Rezeptbuch der Pädagogik.* Frankfurt/M. 1997
- Perry, Walter:** *Patterns of education for the future.*
 In: *The future as an academic discipline.* Ciba Foundation symposium, N.S., 36,
 Amsterdam 1973
- Pfister, Manfred:** *Das Drama. Theorie und Analyse.* München ⁹1997
- Platon:** *Der Staat.* (Übers.: A. Horneffer) Stuttgart 1973
- Platon:** *Hauptwerke.* (Übers.: F. D. E. Schleiermacher/W. Nestle) Stuttgart 1973
- Powell, James N.:** *Tao der Symbole. Vom wahren Wesen unserer Sprache.* München 1989
- Pradelles de Latour, Charles-Henry:** *Le Crâne qui parle.*
Ethnopsychoanalyse en pays bamiléké. Paris 1997
- Pringle, David:** *Das ultimative Science Fiction Lexikon.*
Stories, Filme, Fernsehserien, Biografien, Helden und Bösewichter, Magazine.
 Augsburg und Battenberg 1997
- Raynal, Guillaume u. Diderot, Denis:** *Die Geschichte beider Indien.* Nördlingen 1988
- Roth, Jürgen:** *Eltern erziehen Kinder. Kinder erziehen Eltern.*
Elterninitiativen nach der Kinderladenbewegung. Köln 1976
- Rother, Rainer [Hrsg.]:** *Sachlexikon Film.* Reinbek b. Hamburg 1997
- Safranski, Rüdiger:** *Das Böse oder Das Drama der Freiheit.* Frankfurt/M. 1999
- Salewski, Michael:** *Zeitgeist und Zeitmaschine. Science Fiction und Geschichte.* München 1986
- Sandkühler, Hans Jörg [Hrsg.]:** *Europäische Enzyklopädie zur Philosophie und Wissenschaften.*
 Hamburg 1990

- Schank, Roger C. u. Jona, Kemi:** *Extracurriculars as the Curriculum: A Vision of Education for the 21st Century.*
Internet: http://www.ils.nwu.edu/edoutrage/White_Paper.html (Stand: 2/2001)
- Schmalt, Heinz-Dieter:** *Motivationspsychologie.* Stuttgart 1986
- Schmidt, Heinrich:** *Philosophisches Wörterbuch.* (Bearb.: G. Schischkoff) Stuttgart²¹1982
- Schwantz, Dietrich:** *Das Shylock-Syndrom. Oder: Die Dramaturgie der Barbarei.* Frankfurt/M 1997
- Seeblen, Georg:** *Industrielle Magie.*
Einige Bemerkungen zur Veränderung der „Filmsprache“ durch die Technik.
In: *medien praktisch. Zeitschrift für Medienpädagogik.* Ausgabe 1/00, S.15ff
- Seeblen, Georg:** *Kino des Utopischen.*
Geschichte und Mythologie des Science-fiction-Films. Reinbek 1980
- Seeblen, Georg:** *Das Leben und das Kino. Essays & Filmkritiken.* o.O. 2003
- Shakespeare, William:** *The Complete Works.* London 1983
- Shane, Harold G. u. Weaver, Roy A.:** *Futures in Education.*
In: Jib Fowles [Hrsg.]: *Handbook of Futures Research.* Westport 1978
- Sietmann, Richard:** *Die Instrumentierung der Lebenswelt.*
Gesellschaftliche Auswirkungen des Pervasive Computing. C't 2004, Heft 16, S.84ff
- Singer, Peter:** *Wie sollen wir leben? Ethik in einer egoistischen Zeit.* München 1999
- Slaughter, Richard A. u. Beare, H.:** *Education for the 21st Century.* London 1993
- Slaughter, Richard:** *The Foresight Principle. Cultural Recovery in the 21st Century.* London 1995
- Slaughter, Richard:** *New Thinking for a new Millennium.* London 1996
- Sölle, Dorothee:** *Mystik und Widerstand. "Du stilles Geschrei".* München²2000
- Sperber, Dan:** *Das Wissen des Ethnologen.* Frankfurt/M. und New York 1989
- Sperlich, Tom:** *Holodeck light. Auf dem Weg zur 3D-Telepräsenz.* C't 2004, Heft 12, S.108ff
- Sproul, Barbara C.:** *Schöpfungsmythen der östlichen Welt.* München1994
- Sproul, Barbara C.:** *Schöpfungsmythen der westlichen Welt.* München1994
- Steußlov, H.; u.a. [Hrsg.]:** *Dialektischer und historischer Materialismus.* Berlin¹⁶1989
- Störig, Hans Joachim:** *Kleine Weltgeschichte der Philosophie.* Frankfurt/M.¹³1987
- Sunzi:** *Die Kunst des Krieges.* (Hrsg. u. Vorw.: James Clavell) München 1988
- Suvin, Darko:** *Poetik der Science Fiction.*
Zur Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung. Frankfurt/M. 1979
- Textor, Martin R.:** *Glückliche Kinder*
In: *Das Online-Familienhandbuch* (Hrsg.: Staatsinstitut für Frühpädagogik, München)
Internet: http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Aktuelles/a_Elternschaft/s_552.html
(Stand: 09/2004)
- Thorne, Kip S.:** *Gekrümmter Raum und verbogene Zeit. Einsteins Vermächtnis.* München 1994
- Tönnies, Ferdinand:** *Gemeinschaft und Gesellschaft.* Leipzig⁸1935

- Turner, Victor:** *Das Ritual. Struktur und Antistruktur.* Frankfurt/M. u. New York 1989
- Turner, Victor:** *Vom Ritual zum Theater.* Frankfurt/M. 1995
- Vogler, Christopher:** *Die Odyssee des Drehbuchschreibers.*
Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos. Frankfurt/M. 1998
- Vollmer, Wilhelm:** *Wörterbuch der Mythologie aller Völker.* Stuttgart 1874 (Reprint Leipzig o.J.)
- Voltaire:** *20 Articles du Dictionnaire Philosophique Portatif.*
Aus dem philosophischen Taschen-Wörterbuch. (frz./dtsh; Übers. u. Ausw.: U. F. Müller)
 München 1985
- Voßkamp, Wilhelm** [Hrsg.]: *Utopieforschung.*
Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie. Bd.1 Frankfurt/M. 1985
- Waldenfels, Bernhard:** *Topographie des Fremden.*
Studien zur Phänomenologie des Fremden I. Frankfurt/M. 1997
- Weber, Max:** *Die protestantische Ethik. Eine Aufsatzsammlung.* München 1965
- Wieland, Christoph Martin:** *Luhkian von Samosata.*
Lügendgeschichten und Dialoge. Nördlingen 1985
- Wiesing, Lambert:** *Die Sichtbarkeit des Bildes.*
Geschichte und Perspektive der formalen Ästhetik. Reinbek b. Hamburg 1997
- Yahya, Harun:** *Der Islam verurteilt den Terrorismus.* Istanbul 2002
- Žižek, Slavoj:** *Matrix oder die zwei Seiten der Perversion.*
 In: ders.: *Lacan in Hollywood.* Wien 2000, S. 40ff

Verzeichnis weiterer im Text erwähnter Werke

Die angegebenen Originaltitel sowie die verzeichneten Verlagsorte und Jahresangaben beziehen sich auf die jeweilige Erstausgabe bzw. das ungefähre Entstehungsdatum (die Alternativtitel hinter den griechischen Originaltiteln beziehen sich auf die jeweils bekannte lateinische Erstausgabe); Angaben nach *Kindlers Neues Literaturlexikon*, München 1988, und *dtv-Brockhaus-Lexikon*, München 1986

- Alighieri, Dante:** *Die göttliche Komödie.* (*La Divina Commedia*) Mantua 1472
- Aristoteles:** *Nikomachische Ethik.* (ἠθικὰ νικομαχεια /*Aristotelis ethicorum libri*) Athen, ca. 395 v.Chr.
- Artus-Roman.** (*Arthur et la Roüinde Table*) Bretagne, ca. 7.Jh n.Chr.
- Bacon, Francis:** *Neu-Atlantis.* (*Nova Atlantis*) London 1627
- Baum, Frank L.:** *Der Zauberer von Oz.* (*The Wonderful Wizard of Oz*) New York 1901
- Bradbury:** *Fahrenheit 451.* (*Fahrenheit 451*) New York 1953
- Buch der Bücher /Heilige Schrift.** (τὰ βιβλία /*Bibel*)
A.T.: Judäa/Palästina, 5.-2.Jh.v.Chr.; N.T.: Griechenland 1.-2.Jh.n.Chr.
- Clarke, Arthur C.:** *2001. Odyssee im Weltraum.* (*2001. A Space Odyssey*) London 1967
- Darwin, Charles Robert:** *Über die Entstehung der Arten durch natürliche Zuchtwahl im Tier- und Pflanzenreich durch natürliche Züchtung.*
(*On the origin of species by means of natural selection*) London 1959
- Dick, Philip K.:** *Do Androids Dream of Electric Sheep?* New York 1969
- Dick, Philip K.:** *We Can Remember It for You Wholesale.* (Kurzerzählung) o.O., o.J.
- Gernsback, Hugo** [Hrsg.]: *Amazing Stories.* (seit 1926)
- Gilgamesch-Epos.** (*Gilgameš*) Uruk/Babylonien, ca. 17.Jh. v.Chr.
- Godwin, Francis:** *Der Mann im Mond.* (*The Man in the Moon*) London 1638
- Goethe Johann Wolfgang:** *Götz von Berlichingen mit der eisernen Hand.* Frankfurt/M. 1773
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich:** *Wissenschaft der Logik.* Nürnberg 1812-1816
- Heinlein, Robert A.:** *Die Weltraumkadetten.* (*Starship Troopers*) New York 1959
- Herbert Frank:** *Der Wüstenplanet.* (*Dune*) New York 1965
- Homer:** *Ilias.* (Ἰλιάς /*Ilias*) Kleinasien, ca. 720 v.Chr.
- Homer:** *Odyssee.* (Ὀδυσσεΐα /*Odysseia*) Kleinasien, ca. 700 v.Chr.
- Hoyle, Fred:** *Die schwarze Wolke.* (*The Black Cloud*) New York 1957
- Huxley, Aldous:** *Schöne neue Welt.* (*Brave New World*) London 1932
- Leibniz, Wilhelm:** *Lehrsätze über die Monadologie.* Leipzig 1720
- Lem, Stanislaw:** *Der Planet des Todes.* (*Astronauta*) Warschau 1951
- Lem, Stanislaw:** *Robotermärchen.* (*Bajki Robotów*) Krakau 1964
- Lem, Stanislaw:** *Solaris.* (*Solaris*) Warschau 1961
- Locke, John:** *Versuch über den menschlichen Verstand.*
(*An Essay Concerning Human Understanding*) London 1690
- Melville, Herman:** *Moby Dick oder Der Wal.* (*Moby Dick; or, The Whale*) London 1851
- Moravec, Hans:** *Robot.* Oxford 1999
- Orwell, George:** *1984.* (*Nineteen Eighty-Four*) London 1949
- Ovidius Naso, Publius:** *Verwandlungen.* (*Metamorphoseon libri*) Tomis/Konstanza, ca. 10 n.Chr.
- Platon:** *Menon.* (μενων/*Menon*) Athen, ca. 390 v.Chr.
- Rousseau, Jean-Jacques:** *Emil oder über die Erziehung.* (*Émile ou de l'éducation*) Den Haag 1762
- Scheer, Herbert** [Hrsg.]: *Perry Rhodan.* Science-fiction Romanreihe. (seit 1961)

- Shakespeare, William: *Hamlet*.**
(The Tragicall Historie of Hamlet, Prince of Denmarke) London 1603
- Shakespeare, William: *König Heinrich V.*** *(The Cronicle History of Henry the Fifth)* London 1600
- Shakespeare, William: *König Richard III.*** *(The Tragedy of King Richard the Third)* London 1597
- Shakespeare, William: *Der Kaufmann von Venedig.*** *(The Merchant of Venice)* London 1600
- Shakespeare, William: *Der Sturm.*** *(The Tempest)* London 1623
- Shelley, Mary: *Frankenstein. Oder: Der moderne Prometheus.***
(Frankenstein; oder: The Modern Prometheus) London 1818
- Stevenson, Robert Louis: *Der seltsame Fall des Dr. Jekyll und Mr. Hyde.***
(The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde) London 1886
- Stevenson, Robert Louis: *Die Schatzinsel.*** *(Treasure Island)* London 1881
- Swift, Jonathan: *Gullivers Reisen.*** *(Travels into Several Remote Nations of the World)* London 1726
- Tolkien, John Ronald Reuel: *Der Herr der Ringe.*** *(The Lord of the Rings)* London 1954/55
- Twain, Mark: *Die Arglosen im Ausland.***
(The Innocents Abroad; or: The Pilgrim's Progress: Being Some Account of the Steamship Quaker City's Pleasure Excursion to Europe and the Holy Land) Hartford/Con. 1869
- Twain, Mark: *Ein Yankee aus Connecticut an König Artus' Hof.***
(A Connecticut Yankee in King Arthur's Court) New York 1889
- Verne, Jules: *Die Reise zum Mittelpunkt der Erde.*** *(Voyage au centre de la terre)* Paris 1864
- Verne, Jules: *Von der Erde zum Mond.***
(De la terre à la lune. Trajet direct en 97 heures 20 minutes) Paris 1865
- Verne, Jules: *20.000 Meilen unter der Erde.*** *(Vingt mille lieues sous la mers)* Paris 1870
- Walpole, Horace: *Schloß Otranto.*** *(the Castle of Otranto)* London 1764
- Wells, Herbert George: *Der Krieg der Welten.*** *(The War of the Worlds)* London 1898
- Wells, Herbert George: *Der Unsichtbare.*** *(The Invisible Man. A Grotesque Romance)* London 1897
- Wells, Herbert George: *Die ersten Menschen auf dem Mond.***
(The First Men in the Moon) London 1900/01
- Wells, Herbert George: *Die Zeitmaschine. Eine Erfindung.***
(The Time Mashine. An Invention) London 1895
- Wells, Herbert George: *Dr. Moreaus Insel.*** *(The Island of Dr. Moreau)* London/New York 1896
- Wolfram von Eschenbach: *Parzival.*** *(Parzival)* Straßburg 1477

Lexika und sonstige allgemeine Nachschlagewerke

Georg Büchmann: *Geflügelte Worte*. München/Zürich 1959

Cinema im Internet: <http://www.cinema.de/> (Stand: 8/2004)

Günther Drosdowski [Hrsg.]: *Duden. Das Herkunftswörterbuch. Etymologie der deutschen Sprache*. (CD-Rom-Fassung) Mannheim 1994

dtv-Brockhaus-Lexikon. München 1986

Encarta 99. Enzyklopädie. Microsoft Co. 1993-1998

The Internet Movie Database (IMDb). Internet: <http://us.imdb.com/list> (Stand: 8/2004)

Lechner's Vornamenbuch. Genf 1995

Lexikon des internationalen Films. Die ganze Welt des Films auf CD-Rom. München²1997

Kabel 1 – Filmlexikon. Internet: <http://www.kabel1.de/filmlexikon/> (Stand: 8/2004)

Dirk Manthey u.a. [Hrsg.]: *Das große TV Spielfilm Filmlexikon*. Hamburg²1996

Dirk Manthey, Jörg Altendorf [Hrsg.]: *Cinema*. Kino Verlag Hamburg

Quellen zur Filmgeschichte.

Internet: <http://www.unibw-muenchen.de/campus/Film/wwwfilmbi.html> (Stand: 12/1999)

Spielfilm.de. Internet: <http://www.spielfilm.de/> (Stand: 8/2004)

Wikipedia. Die Freie Enzyklopädie. Internet: <http://de.wikipedia.org/wiki/> (Stand: 9/2004)

Erklärung

Ich versichere an Eides Statt, daß ich die Arbeit selbständig angefertigt, andere als die von mir angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und die den herangezogenen Werken wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe.

Sven Merzbach

Hamburg, im Mai 2005

Danksagung

Ich danke meinen Eltern *Roswitha* und *Peter-Michael Merzbach* für ihre tatkräftige Unterstützung und liebevolle Anteilnahme, *Nils Flagge* für die zahlreichen nützlichen Hinweise bei der Korrektur, *Ralf Jettke* und *Sebastian Kühner* für die vielen inspirierenden Gespräche, *Prof. Dr. Rainer Kokemohr* für seine stetige Aufmerksamkeit, fachliche Kritik und Anregungen, *Prof. Dr. Bodo Lecke* für seinen motivierenden Einsatz und seine prinzipielle Gesprächsbereitschaft und sachliche Aufgeschlossenheit, *Oliver Johns* und *Michael Smolski* für die Hilfe bei der Auswahl der Videoclips, sowie der Firma *K-Kubik GmbH* und ihren Mitarbeitern für technische Ratschläge und Bereitstellung technischer Mittel.

Namentlich bedanke ich mich weiterhin bei *Isa Porter*, *Johannes Schröter*, *Philip Bestmann*, *Sandra Laura Gil Fortson*, *Zulema Mariño Garavito*, *Katrin Meyer*, *Jürgen Ries*, *Konrad Halver*, *Volker Baran*, *Alexandra Tietz*, *Barbara Neubert*, *Ole Windmüller*, *Kerstin Erler*, *Miriam Ahlfänger*, *Carola Wulff*, *Shelina Islam* und *Michaela Kuchenreuther* für ihre inspirierende Teilnahme am Arbeitsprozeß, ihr konkretes Interesse an meiner Arbeit, für divergierende Einsichten und/oder die aufgebrauchte Geduld.

Außerdem danke ich *Prof. Dr. Stefan Aufenanger* für die Bereitschaft, meine Arbeit zu betreuen, und den übrigen Mitgliedern des Prüfungsausschusses *Prof. Dr. Torsten Meyer*, *Prof. Dr. Christoph Koller* und *Prof. Dr. Renate Luca* für ihre Teilnahme an meiner Disputation.

Sven Merzbach
Hamburg, im Mai 2005