

Hans J. Wulff

STAR TREK zwischen Populärkultur und Wissensagentur

Eine erste Fassung dieses Artikels erschien in: *Faszinierend! STAR TREK und die Wissenschaften*. Hrsg. v. Nina Rogotzki [...]. Kiel: Ludwig 2003, S. 19-40.

Bibliographische Angabe der Online-Fassung: <http://www.derwulff.de/2-85>

Populärkultur

Es gibt heute keine einzelne Disziplin, die für die Untersuchung der *Kultur* zuständig wäre. Kulturanalyse ist ein in Bewegung befindliches, sich verbreiterndes Feld von Untersuchungen über die traditionellen Disziplinen Philosophie, Anthropologie, Kultur- und Medienwissenschaft, Literaturwissenschaft, Filmwissenschaft, Genderforschung, Organisationsforschung, Geographie, Geschichtswissenschaft, Politologie, Soziologie und Ökonomie hinweg. Jede dieser Disziplinen hat ihren Beitrag zur Kulturanalyse geleistet, jede hat Definitionen erarbeitet und Methoden zur Analyse kultureller Gegenstände und Prozesse vorgeschlagen. Natürlich schließt sich die Frage an: Was heißt „Kulturanalyse“ in einem solchen multidisziplinären Umfeld? Gibt es überhaupt einen Konsens darüber, was „Kultur“ ist? Und ist es nötig, die Klärung der Fragen durch die Analyse konkreter Gegenstände kultureller Praxis hindurch zu betreiben?

Populärkultur bezeichnet das Konzept einer Kulturforschung, das eine neue, gegenüber dem herkömmlichen Kulturbegriff erweiterte und im Wesen veränderte Auseinandersetzung mit medialen Produkten und Praktiken bezeichnen sollte. Es löst die klassische Scheidung von „Hoch-“ und „Massenkultur“ ab, wie sie vor allem in Horkheimers und Adornos *Dialektik der Aufklärung* vorgestellt und gesellschaftstheoretisch begründet worden ist. Nahmen die Autoren die Produkte der Hochkultur als Elemente einer symbolischen Verweigerung und einer ästhetischen Negation der geltenden Normen und Formen, sahen sie dagegen Produkte der Massenkultur als einen Verblendungszusammenhang, die Herrschaftsverhältnisse immer nur verdeckend und sie nur imaginär aufhebend. Erst Löwenthal (1960) postulierte die Untersuchung der „Populärkultur“ als einer Kultur des Alltagslebens und seiner symbolischen Verkehrsformen. Er gab die Produktorientierung der älteren Kulturtheorie auf und zentrierte populäre Kultur in den Praktiken und Strategien des Handelns und

der Erzeugung von „Sinn“. Hier geht es also nicht mehr um die Untersuchung systemischer Leistungen der Massenkultur und ihrer Produkte, sondern um die Prozesse der Sinnzuweisung im engeren Horizont der Alltagswelt und des Handelns.

So sehr nun aber die Geschichte des Begriffs der populären Kultur eine Erfolgsgeschichte ist, so unklar ist, wie die wissenschaftlichen Fragestellungen aussehen, die diesen „neuen“ Blick auf symbolische Praktiken und Praxen in handfeste Forschung umsetzbar machen. Nachdenken über STAR TREK bewegt sich vor dem Hintergrund dieser kulturtheoretischen Problematik. Gerade ein so massenhaft verbreitetes, über mehr als drei Jahrzehnte produziert und konsumiertes und zudem noch international vermarktetes Produkt zwingt dazu, die Fragen populärkultureller Forschung schärfer zu stellen. Ich werde hier vorschlagen, die Untersuchung populärkultureller Produkte und der mit ihnen verbundenen symbolischen Praxen in zwei Forschungs- und Fragebereiche aufzuteilen - gemäß der politökonomischen Tatsache, dass Produkte der Massenkommunikation in zwei Funktionskreise des gesellschaftlichen Verkehrs gebunden sind: in den der Kommunikation, der sozialen Bedeutungen, der Ideologie; und in den des Warenverkehrs, der Mehrwertproduktion und der ökonomischen Interessen. Die beiden aufeinander aufbauenden und einander ergänzenden Untersuchungsbereiche entfalten das Thema natürlich gemeinsam. Der eine ist aber auf Fragen konzentriert, die mit der Charakteristik des „Werks“ zusammenhängen, der andere dagegen auf Fragen, die aus der Charakteristik der „Ware“ entwickelt werden können.

STAR TREK

Nun ist STAR TREK komplizierter als viele andere Serien des Fernsehens, die in Alltagswelten spielen, die entweder eine generische Tradition haben oder die der Alltagswelt der Zuschauer nahe verwandt sind - STAR TREK amalgamiert bewusst Probleme der Natur-

und Ingenieurwissenschaften, nicht nur in der *Ausstattung* der zukünftigen Welten, in denen die Handlung spielt, sondern auch in der *Handlung* selbst. Die politischen und sozialen Verhältnisse der Handlungswelt der Serie sind konventionell und Traditionen amerikanischer Vorstellungen internationaler Beziehungen verpflichtet. Sie sind in sich durchaus widersprüchlich. Hegemonialität der Machtbereiche und militärische Kontrolle der Einflußsphären kennzeichnen ebenso den politischen Horizont der Spielwelt wie ein an frühe UNO-Programmatiken erinnerndes Programm der Koexistenz der verschiedenen Nationen oder Species, politischer Konflikt ist dagegen in den modellhaften Vorstellungen einer Kalte-Kriegs-Konstellation der Mächteblöcke gefaßt, und es finden sich viel ältere imperialistisch-politische Motive der abenteuernden Eroberung der Welt und der Unterwerfung fremder und unbekannter Zonen unter den Einflußbereich der herrschenden Mächte. Das korrespondiert einem allgemeineren, umfassenden Wertetraditionalismus - nach Meinung zahlreicher Interpreten vertritt die Serie die Meinung, „daß die beste aller Welten und Gesellschaften die der Menschen mit ihren tradierten Werten ist“ (Hickethier 1997, 132).

All dieses würde STAR TREK in eine Reihe mit anderen SF-Serien stellen. Dabei greift sie aber eine ganze Reihe von Themen der modernen Wissenschaften so auf, dass es gerechtfertigt erscheint, die erste Annahme zu formulieren, daß STAR TREK - anders als die meisten anderen SF-Produktionen des Fernsehens - als ein *Laboratorium zeitgenössischen Denkens* untersucht werden könne. Es sind also Problemstellungen der (theoretischen) Physik, der Medienentwicklung, der Genetik und Biotechnik, der medizinischen Ethik und der Astronomie, die in den Serien verarbeitet und spielerisch erprobt werden. Und es sind Konzepte und Modellvorstellungen diverser Wissenschaften (der Archäologie und der Historiographie, der Gesellschaftswissenschaft und der Pädagogik, der Linguistik oder auch der Rechtswissenschaft) in die imaginäre Welt der STAR-TREK-Folgen eingegangen, die oft fundamentale Annahmen oder Problemstellungen dieser Disziplinen erproben und reflektieren. Folgt man der Laboratoriums-These, ist das Interesse einer Analyse nicht auf eine Philologie des STAR-TREK-Universums gerichtet und auch ein einer narratologischen Untersuchung nur sekundär interessiert. Vielmehr geht es darum, in den Episoden der Serien nach konzeptuellen und konzeptionellen Voraussetzungen Ausschau zu hal-

ten und deren Anwendung im Spielformat des Erzählens zu reflektieren.

Eine erste Implikation dieser ersten These ist die Annahme, daß der Zuschauer der Serie *informiert* sein muß, um den jeweiligen Entwicklungen folgen zu können. Und er *wird informiert*, weil die Integration zeitgenössischer technischer, medizinischer, strukturwissenschaftlicher und ethischer Problemstellungen zum wesentlichen Bestandteil des Serienkonzepts gehört. STAR TREK ist unter dieser Prämisse eine *Diskursivierungsagentur*, die in beständigem Austausch mit den „äußeren“ Wissenschaften steht und deren Fragen reflektiert und exemplifiziert. Zuschauerforschungen zu STAR TREK haben herausgefunden, daß der durchschnittliche Nutzer intelligent, kontaktfreudig und allgemein interessiert ist und sich dadurch vom durchschnittlichen Nutzungsprofil abhebt. Die Laboratoriumsthese kann diese Befunde begründen, weil die stoffliche Verklammerung von Fernsehserie und (öffentlicher) wissenschaftlicher Diskussion wesentliche Grundlage der Serie selbst ist.

Eine zweite Implikation ist die Ansicht, daß STAR TREK als *Seismograph* zeitgenössischer Diskurse angesehen werden kann und es darum nötig ist, die Untersuchung strikt zu historisieren. Zwar haben die Serien durch das Prinzip der Wiederholung ein „langes Leben“, doch darf vermutet werden, daß die Stoffentwicklung eng an den zeitgenössischen Beiträgen entlang geschieht. STAR TREK als Gesamttext präsentiert so ungleichzeitige Diskurse, wobei die Ungleichzeitigkeit wiederum reflektiert und poetisch umgesetzt wird. Daraus entstehen komplexe Zeitbeziehungen, die Diskursdifferenzen sind und als Generationendifferenzen realisiert werden. Zeitreisemotive, die in zahlreichen Episoden verwendet werden, konfrontieren nicht allein historische, sondern vor allem auch Diskursrealitäten. Es entsteht eine *Poetik der Entwicklung*, die das ästhetische Format der Serie wesentlich mitbestimmt.

Warenform

Die zweite Leitannahme besagt, daß STAR TREK eine *Warenform* habe und daß sich diese Form nicht allein als Warenverkehr oder als Tauschverhältnis realisiere, sondern als Feld von Praktiken gefaßt werden muß, in dem der eigentliche Warentausch nur eine marginal wirkende Bedingung bildet. Die

Schätzungen, welcher tatsächliche Umsatz im STAR-TREK-Komplex erwirtschaftet wird, gehen von mehreren hundert Millionen Dollar bis in Bereiche jenseits der Milliarde pro Jahr. STAR TREK ist nicht zu reduzieren allein auf die Serien und die Filme, sondern umfaßt einen ganzen Medienverbund - Literatur, Zeitschriften, Merchandising-Artikel, Veranstaltungen und anderes mehr. Zum Teil haben sich Praktiken entwickelt, die zwar bezogen sind auf das industrielle Zentrum des Komplexes, sich aber nicht mehr unter seiner Kontrolle entwickeln, selbst aber immer wieder neue Warenformen hervorbringen. Die Fan-Kulturen haben eigene Kommunikationsformen entwickelt, eine eigene Publizistik herorgebracht und benutzen vor allem das Internet als internationale Basis des Austausches und der Diskussion. Die Versammlungsformen nutzen nicht nur Formate des „Fan-Clubs“, sondern schließen sich zu *conventions* zusammen, die Groß-Ereignisse zwischen „Messe“, „Vereinstreffen“ und „Party“ sind. Usw.

Der STAR-TREK-Komplex ist ein *medieninduzierter* Kreis von symbolischen Praktiken: Am Beginn der Nutzer-Kulturen steht nicht allein die industriell gefertigte Serie, aus deren Rezeption heraus sich der Komplex entwickelt hat, sondern auch die schon vorher bestehenden SF-Gattungen und deren Nutzungsformen. Das Produktionsformat der STAR-TREK-Serien und der -Filme reflektiert die Tatsache durchaus, daß es differenzierte Fan-Kulturen und Nutzungsformen gibt, indem es die Weiterentwicklung von Stoffen und Erzählweisen darauf abstimmt. Auch wenn die Frage, ob es eine gezielte Meinungsforschung unter Fans gab, als die neuen Serien in Planung gingen, und ob dabei gezielt politische Haltungen, Lifestyle-Trends und dergleichen erhoben wurden, um in das Design der neuen Produktionen eingearbeitet zu werden, ist in der Literatur nicht nachzuweisen (und vielfach angezweifelt worden). Dennoch läßt sich die These formulieren, daß STAR-TREK-Produktion ein systemischer Zusammenhang von Angebot und Nutzung sowie von komplexen Adaptionprozessen zwischen beiden ist. Auch wenn die Neuproduktion nur intuitiv auf die Erwartungen und Erfahrungen von Fans abgestimmt ist, schließt sich der Kreis - Medienangebote und medieninduzierte Praxen bedienen sich gegenseitig.

Es hängt mit der Bestimmung von *Populärkultur* zusammen, daß der Fokus des wissenschaftlichen Interesses sich nicht allein auf Produkte (oder „Werke“), sondern vor allem auf *Praktiken und Pra-*

xen richtet, die das Produkt erschließen und funktionalisieren. Ein Projekt wie STAR TREK ist nicht zu bestimmen durch Textanalyse, sondern erfüllt sich erst als Thema von Gespräch und Gruppenbildung, als Element von sozialisatorischen Prozessen, als Mittel der sozialen Abgrenzung resp. der sozialen Identitätsfindung, als Material spielerischer Tätigkeiten, als Erprobungsfeld von Fertigkeiten, als Folie für soziale Zusammenkunft und die damit einhergehenden Formen von Verkleidung, Theatralisierung und Karnevalisierung. Eine Untersuchung von Populärkultur ist *Handlungsanalyse*, und zu fragen ist nicht nur nach den Zielen des Handelns, sondern auch nach seinen Funktionen, nach seinen Taktiken und Strategien. Daß STAR TREK nicht isoliert werden kann, sondern im Ensemble anderer Praktiken kultureller Orientierung und Vergemeinschaftung angesiedelt ist, versteht sich von selbst.

Populärkulturelle Forschung ist die Untersuchung einer symbolischen Praxis, in der der Text mit seinen Strukturen nur einen Teilaspekt ausmacht und die sich zumindest teilweise von den Ursprungstexten lösen, Eigenleben entfalten. Die Linguistik des Klingonischen ist durch die Serie veranlaßt worden und fließt in die Serie zurück, hat aber eigene Qualitäten und kann unabhängig von der ursprünglichen Kondition betrieben werden. Das Beispiel zeigt auch, daß Karnevalisierung kein allgemeines Charakteristikum der STAR-TREK-Nutzung ist, sondern daß es manche (vor allem wissenschaftliche und philologische) Praxen gibt, die durch hohe Ernsthaftigkeit ausgezeichnet sind.

Naive Physik, Simulation, Wissensgeschichte

Das Gewebe der Sinnbezüge von STAR TREK steht in drei Ableitungen, in drei semiotischen Funktionen.

(1) *Naive Physik*: Bewegt sich ein kulturwissenschaftliches Interesse an STAR TREK in diesem Rahmen, ist deutlich, dass die Serie in einer Zirkulation von Bedeutungen und Sinnhorizonten verstanden werden muß. Ausgewiesenermaßen gehört die Serie der *science fiction* an, sie spielt mit physikalischem Wissen und astrophysikalischen Phantasien. Nun ist - obwohl die Literatur zu STAR TREK eine kleine Gruppe von Texten enthält, die die Ideen der Serie im Rahmen der modernen wissenschaftlichen Physik diskutieren - deutlich, dass die Reihe sich auf ein populäres Wissen über Physik bezieht, auf eine soge-

nannte „naive Physik“. Diese gehört zum alltäglichen Wissenshorizont, wird im Umgang mit den Medien und der Schule gelernt und fließt selbst in die physikalische Phantasie von Nichtfachleuten ein. Die naive Physik steht der wissenschaftlichen Physik nicht einfach gegenüber wie vielleicht manche Formen der Volksmedizin der Schulmedizin offen zu widersprechen scheinen. Naive Physik ist durchaus informiert von den Postulaten der Schulphysik und verändert sich mit sich verändernden technischen Bedingungen. An einem Beispiel: Eine Vorstellung des Roboters und der Automatisierung der Alltagswelt war in den sechziger Jahren sowohl Gegenstand populärer wie wissenschaftlicher Phantasien. Sie sind andere als die, die wir heute im Kopf haben, sie werden von der Geschichte, von der Entwicklung der Arbeitsrobotik und vor allem von den Entwicklungsschüben in der Elektronik überholt und außer Kraft gesetzt. Modelle des Roboters aus den sechziger Jahren haben heute etwas Antiquiertes an sich, etwas, das sie uns nicht ernst nehmen läßt und das sie von den heutigen Phantasien der Entwicklung der Roboter und der androiden Techniken und Objektformen oft scharf unterscheidet. Gleichwohl bildet die zeitgenössische Phantasieproduktion von Roboter und Automatisierung einen Wissenshintergrund, der frühe Entwürfe einer künstlichen Intelligenz, cyborgianischer Existenzen und der Mechanisierung vor allem der Prozesse des Haushalts als Produkte ihrer Zeit erscheinen läßt.

STAR TREK wird wie andere Filme der *science fiction* manchmal als „technische Spekulation“ bezeichnet. Eine Reihe von Geschichten, von Requisiten und Szenarien, die auf den Themen und Modellen der Ingenieurs- und Naturwissenschaft aufrucht. Ich will auf diesem Ausgangspunkt beharren. Es sind zwei Dimensionen, die mich interessieren, die es mir ermöglichen sollen, über die STAR TREK und den erworbenen Zusammenhang des Wissens nachzudenken, den sie voraussetzt und den sie verändert.

(2) *Simulation*: Es gibt seit dem 18. Jahrhundert eine auf die zukünftigen Lebenswelten - auf die Formen der Arbeit, der Politik, des Zusammenlebens im kleinen wie aber auch der großen Institutionalisierungen des Zusammenlebens - gerichtete Phantasie und eine damit einhergehende, sich ausgangs des letzten Jahrhunderts als *science fiction* ausdifferenzierende literarische und mediale Produktion. Die Simulation künftiger Lebensformen gehört zum Programm der Gattung, ihre Glaubwürdigkeit begründet sich in den

natur- und ingenieurwissenschaftlichen Grundlagen, auf denen sie sich ausrichtet. Texte der *science fiction* beziehen sich explizit auf das positive Wissen der Welt der Zuschauer. Sie unterscheiden die dargestellte Welt von der äußeren Welt des Zuschauers in einer scharfen Grenze, in einer bestimmbarer Beziehung. Sie loten das *Mögliche* aus, erproben Implikationen einer Ausgangsannahme. Sie sind im guten Sinne Planspiele. Simulationen eben.

(3) *Wissensgeschichte*: Das, was wir wissen, steht nicht fest, ist nicht eingegeben, nicht angeboren. Unser Wissen ist ein erworbener Zusammenhang des Wissens, Produkt von Lernen, Element von Kultur. Wissen in dem Sinne, wie ich es heur gebrauche, ist auch keine individuelle, sondern eine kollektive Tatsache. Wissen basiert auf der Annahme, daß die Welt so beschaffen ist, wie ich es glaube. Wissen ist gebunden an eine Geltungsbedingung, hat eine Geltungsvoraussetzung. Wissen verändert sich, es steht nicht fest, auch das, was der einzelne nach zehn Jahren weiß, ist nicht identisch mit dem, was vorher war, vielleicht ist es noch nicht einmal kontinuierlich herausentwickelt aus dem Bestehenden. Zur Wissensgeschichte gehört die Geschichte von der *Wissensvermittlung*, vom Lernen, vom Verbreiten oder Verschweigen, von der Popularisierung des Wissens.

Cyborgs und Cyborg-Visionen

Wir leben in einer ungemein differenzierten Gesellschaft, mit Spezialisten, die in ihren Spezial-Ge-meinden über die Dinge reden können, die außerhalb nahezu unverständlich sind. Chinesisch, wohin man blickt. Und dennoch gibt es eine Wanderung des Spezialistenwissens, es wird übersetzt und erschlossen, es wird dramatisiert und vereinfacht, es wird veranschaulicht und ins Bild gesetzt. Natürlich gibt es eine Interaktion mit anderen Ebenen und Bereichen der Erfahrung. Das Reden über Roboter ist auch bezogen auf die Erfahrung mit Automatisierungsprozessen in der Arbeitswelt. Das Bild des Roboters wird im Lauf weniger Jahre ent=anthropomorphisiert, und der Android übernimmt die Nachfolge des klassischen Roboters. Heute bevölkert eine ganze Klasse nicht- oder nachmenschlicher Lebensformen unser Wissen, Relikte aus verschiedenen Zeiten, in verschiedene Erzähltraditionen gebunden, auf ganz unterschiedliche Mythen verweisend.

Als einfachste, archaisch erscheinende Formen, die noch in keiner Form durch technische Phantasien ge-

prägt sind, finden sich *Mischungen und Übergänge der Grundformen der Materie und des Lebens*:

- ↪ Materie - Leben: Zuallererst der aus Lehm animierte Körper (wie vor allem der Golem);
- ↪ tierisches - pflanzliches Leben: man denke an die in eine pflanzliche Lebensform transformierten Körper (wie in *INVASION OF THE BODY SNATCHERS* [DIE KÖRPERFRESSER KOMMEN], 1977, Philip Kaufman).

Beide sind eine Seitenform oder vielleicht auch Vorläufer der anderen Formen, die aus der *technischen Nachahmung humaner Formen oder der Synthese technischer und humaner Teile* entstehen:

- ↪ Roboter: die mechanische vollsynthetische Gliederpuppe (wie die Olympia-Puppe) einschließlich mechanischer Hunde oder auch mechanischer Mörderspinnen; dazu gehören auch die maschinellen Doppel menschlicher Figuren - man denke an Hewey, Dewey und Lewey aus Douglas Trumulls *SILENT RUNNING*, die die Gestalten von Tick, Trick und Track aus den Donald-Duck-Comics nachahmen, oder an C-3PO und R2-D2 aus *STAR WARS*, die Komikerpaaren wie Laurel und Hardy oder Pat und Patachon nachgebildet zu sein scheinen;
- ↪ künstliche Menschen I - Chirurgie: der aus menschlichem Fleisch synthetisierte Mensch (wie Frankensteins Monster) sowie die Mischwesen aus menschlichem und tierischem Gewebe (wie manche Kreatur, die in den Kellern der Edgar-Wallace-Filme vegetiert); meist sind dieses Produkte der chirurgischen Kunst;
- ↪ künstliche Menschen II - Gentechnik: die genetisch veränderten Humanwesen, oft als Adaptationen an extrem spezialisierte Lebens- oder Handlungsaufgaben (die Wesen, die der Insel des Dr. Moreau angesiedelt sind), die durch Züchtung und gentechnische Manipulation hervorgebracht werden;
- ↪ der aus Maschine und menschlichen Teilen synthetisierte *Cyborg* schließlich (wie z.B. *ROBOCOP*). In *STAR TREK* stellen vor allem die Borg die Synthese aus biologischem und technischem Material aus, auch darin eine klare Gegenposition gegen die Mannschaft des Mutterschiffs beziehend, deren Cyborgs (Data) der menschlichen Gestalt bis zur Verwechslungsähnlichkeit nachgebildet sind.
- ↪ Und schließlich der vollsynthetische Kunstmensch, den ich hier *Android* nennen will (wie die Kunstfiguren aus *BLADE RUNNER*, aber auch schon die Roboterfrau Marie aus *Langs*

METROPOLIS); Androiden sind körperlich vollständig Roboter, die Grenzen sind aber fließend, weil ihre Intelligenz dem humanen Denken nachgebildet ist. Data ist Android, von Beginn an dabei. Seine Mutter wußte noch nicht einmal, dass sie künstlicher Natur war.

Für die Robotik ist eine Figur wie Data bis heute ein Vorgriff auf einen Roboter, der erst noch zu bauen ist (und zugleich ein Zeugnis dafür, wie sehr die Phantasie der Robotik der Vorstellung der menschlichen Körper-Geist-Einheit verpflichtet ist). Einer Anekdote folgend nannte der Präsident der American Association for Artificial Intelligence die Figur des Data als ultimatives Ziel der Arbeit der Künstlichen-Intelligenz-Forschung (Batchelor 1993).

Cyborgs sind Produkte der Ingenieurskunst, und sie markieren technohumane Seitenentwicklungen, die die biologische *Evolution* um eine technische erweitern. Am Ende stehen humanoide Doppel wie Data oder posthumanoide Wesen wie der Terminator T1000 (aus Camerons *TERMINATOR II - JUDGEMENT DAY* [TERMINATOR II - TAG DER ABRECHNUNG], USA 1990), der auf die menschliche Gestalt nicht mehr angewiesen ist.

Wesen von unterschiedlicher Art, von unterschiedlicher Herkunft. *Ideengeschichte* gehört also zum Verständnis des Roboters dazu. Wenn man verstehen will, wie sich Wissen verändert, bedarf es der Verankerung dieser Prozesse in der Zeitgeschichte. Das Wissen um die Verschiebung und Veränderung der Grenzen zwischen Mensch und Technik macht wiederum das Wissen über die ursprüngliche Einheit des Wissens fragwürdig. Fragwürdig in einem ursprünglichen Sinne. Es treten Fragen der Anthropologie, der Moral, der Ethik auf. Bedingungen der Menschlichkeit werden thematisierbar und müssen befragt werden, die bis dahin noch ganz verborgen waren. Die *Mensch-Maschine-Wesen* werden nun konzipiert unter einer doppelten äußeren Entwicklung - einer *medizinischen Revolution* und der beginnenden *Eroberung des Weltraums* gleichzeitig.

Die Idee des *Cyborgs* entstand wohl zum einen unter dem Einfluß einer Medizin, die beschädigte oder verlorene Organe des Menschen gegen mechanische Nachbauten eintauschen wollte und die seinerzeit manchmal abfällig *Ersatzteilmedizin* genannt wurde. Der Vorschein einer Medizin, die den Patienten als mechanisches Objekt, als Maschine ansah, ihn seiner Qualitäten als Subjekt entkleidete und die medizini-

sche Behandlung als Arbeit in einer Werkstatt von einem ursprünglichen Sinn von „Begegnung“ entkleidete. Der Konflikt besteht in dieser Schärfe nicht mehr. Herzverpflanzungen gelingen, Herzlungenmaschinen sind selbstverständlich; künstliche Hüften und andere Ersatzteile mehr: Der Mensch ist heute *de facto* ein Wesen zwischen Natur und Kultur, ein Zwitterwesen, das zumindest in Teilen durch Produkte der medizinischen Ingenieurskunst ersetzt werden kann.

Cyborg ist ein Kofferwort aus *cybernetic organism*. Der Begriff stammt auch aus der Frühzeit der Raumfahrt, ist gar in ihrem Dunstkreis erfunden worden. Donna Haraway schreibt im Vorwort zu dem berühmten *Cyborg Handbook*:

The term 'cyborg' was coined by Manfred E. Clynes and Nathan S. Kline (1960) to refer to the enhanced man who could survive in extra-terrestrial environments. They imagined the cyborgian man-machine hybrid would be needed in the next great technohumanist challenge - space flight (1990, n.p.).

Evolution schreibt sich fort, bemächtigt sich der Technik als Entwicklungsfaktors, wird durch Technik beherrschbar und kontrollierbar. Der *cyborg* als eine vom Menschen vorgenommene Adaptionsleistung, als Zeugnis einer veränderten Machtbeziehung zwischen Lebewesen und Umwelt.

Science Fiction also als eine Konzept- und Begriffsschmiede, die literarisch-fiktionale Erfindung als Raum, als Planspiel, in dem Entwicklungstendenzen des Hier und Jetzt erprobt und in ihren Potentialen und Implikationen ausgelotet werden können. Und das es unter Umständen gestattet, Entwicklungslinien der äußeren Realität bedenkbar und besprechbar zu machen. Technische Entwicklung war nur die eine Seite der Veränderung, die in den sechziger Jahren begann - das symbolische Universum selbst geriet in Unordnung, die semiotischen und kategorialen Bezüge der Kommunikation und des sozialen Lebens gerieten in Bewegung, ein Prozeß, der bis heute nicht abgeschlossen ist. *Cyborg* komprimierte das sich verändernde als literarisches Motiv, als Kunstfigur, an der die Veränderung selbst durchbuchstabierbar wurde. Nochmals Donna Haraway in ihrem kantigen und perspektivenreichen Text:

Whatever else it is, the cyborg point of view is always about communication, infection, gender, genre, species, intercourse, information, and semiology (1990, n.p.).

Die phantastisch anmutende Erfindung des *cyborgs* erweist hier ihre eigentliche Qualität, einen *cyborg point of view* zu definieren, der eine philosophisch-kulturwissenschaftliche Debatte möglich macht. Wenn man die Voraussetzungen ernstnimmt - und es sind in unserem Beispiel technische und natur- oder ingenieurwissenschaftlich unterfütterte Voraussetzungen, keine rein phantastischen Erfindungen der Literatur, des Theaters oder des Films -, dann nimmt man einen *Standpunkt der Reflexion* ein. Auch die Computermetapher, die unsere Psychologie und Philosophie so ungemein bestimmt und bereichert hat, basiert darauf, einen solchen Standpunkt zu akzeptieren. Sie produziert Fragen an die Bedingungen und die Formen menschlichen Denkens und menschlicher Emotion, der Fähigkeit zu weinen oder zu lachen, von personaler und moralischer Bindung.

Cy=Borg

Andere technische Entwicklungen gehen in die Imagination des Cyborgs ein. Die Lebensform der *Borg* in *STAR TREK* ist meist als eine Imagination eines radikal totalitär ausgerichteten Kollektivs gelesen worden (z.B. Wilcox 1996, 70; zur Figur der Borg vgl. Götz/Hergt/Osten 1999). Darunter ist die poetologische Radikalität des Figurenentwurfs der Borg meist nicht wahrgenommen worden - kombiniert er doch das cyborgianische Modell der Körper-Technik-Symbiose mit informationellen Modellvorstellungen des Internet: ein kollektives Gedächtnis, bestehend aus lauter kleinen Zellen, das nicht gelöscht werden kann, weil es keine echten Individuen in diesem Netz mehr gibt. Das Internet wurde entwickelt, um eine Information-Infrastruktur zu gewinnen, die selbst in Zeiten der strategischen Bedrohungen aus dem All (Stichwort: SDI!) nicht zu zerstören war. Die Kollektivstruktur der Borg adaptiert diese Idee, und es ist nicht zufällig, daß die Borg den individualistischen Helden der Serie strikt entgegengesetzt sind. Das hat mit amerikanischer Ideologie zu tun, mit der Tatsache individueller Selbstbestimmung als eines der höchsten *kulturellen Werte* der amerikanischen Geschichte überhaupt. So kommen mindestens diese drei verschiedenen Vorstellungen in der Phantasie der Borg zusammen:

- ▷ das aus der Roboterthematik stammende Konzept der Mensch-Maschine-Integration;
- ▷ die informationelle Infrastrukturvorstellung des Internet;
- ▷ die tiefenkulturellen Wertvorstellungen vom Rang der Individualität und der Freiheit.

Kurioserweise verschenkt der Film *STAR TREK - THE FIRST CONTACT* (1996, Jonathan Frakes) die Brisanz und Modernität dieses Modells vollständig, wenn die Sozialstruktur der Borg auf eine Mutter=Borg in einer zentralen Königinnen-Höhle zurückgeführt wird. Die Rasse der Borg, die nicht mehr feststellbar war mit den Mitteln der klassischen amerikanischen Sozial-Phantasie (Familie, *small town*; problematische innerfamiliäre Beziehungen vor allem zu den Müttern), wird zurückgeholt in den Erklärungsraum klassischen Hollywood-Denkens. Die Lebensform der Borg war kaum begreiflich - viele Körper, die einen einzigen gemeinsamen Geist teilten und die die Körper-Geist-Einheit der Person konsequent leugneten. Soziale Beziehungen zwischen den einzelnen Borg scheinen aufgehoben zu sein. Die insektoide Lebensform, die *THE FIRST CONTACT* vorstellt, hat dagegen strikte hierarchische Sozialstrukturen. Die einzelnen Borg sind geistig entmündigt, bleiben aber als Individuen körperlich kenntlich. Ganz konsequent hat auch die Serie das Modell der Borg nicht ausgeführt - sowohl die Figur der Seven-of-Nine (in *VOYAGER*) wie auch der pubertäre „Hugh-Borg“ (in der Episode I, *BORG, TNG*) verstoßen eigentlich strikt gegen die Vorgabe des „One-Mind-Many-Bodies“-Modells.

Am Rande: Mit der rabiatischen Strukturvereinfachung des Borg-Modells in *THE FIRST CONTACT* wird zugleich ein interessanter Widerspruch zugedeckt. Ich unterstelle, daß diejenigen, die sich für *STAR TREK* interessieren, zu einer technischen *Intelligentia* gehören, die sich auch für das Internet interessiert und sich seiner bedient. Manche Formen der neueren Vergesellschaftung der *STAR-TREK*-Gemeinschaft sind international, übernational, global, weil das Internet eine technische und kommunikative Infrastruktur anbietet, in der sich Fan-Kulturen ganz neu artikulieren und formieren können. Daß ausgerechnet einer solchen selbstbewußten und klaren Nutzung des Netzes eine imaginäre *species* entgegengesetzt ist, die das Modell des Internets nachahmt und gerade dadurch als *species* des Schreckens gilt, deutet darauf hin, daß *STAR-TREK*-Anhänger von besonderer Art sind:

- ▷ sie würden sich keinesfalls als gesichtslose Elemente einer übersubjektiven Struktur ansehen, sondern die eigene Anhängerschaft sogar als Ausweis einer ausgeprägten Subjektivität ansehen;
- ▷ sie haben ein klar erkennbares Selbstbewußtsein gegenüber der technischen Struktur des Netzes und der kommunikativen Struktur der Internationale der Fans, würden sich also keinesfalls als Sklaven einer technoiden Struktur ansehen;
- ▷ sie haben eine deutliche Distanz gegenüber ihrer Aktivität als Mitglieder der imaginären Gemeinschaft der Fans, so daß die Annahme, daß sich derartige Fan-Kulturen als religiöse Gemeinschaften ausentwickelten, daß *STAR TREK* als eine Pseudoreligion oder ein Religionsersatz sei, zumindest in dieser Hinsicht ganz und gar irreführend wäre.

STAR-TREK-Fans sind Anti-Borg, die eine Figur des Bedrohlichen und des Bösen akzeptieren, die Charakteristika der informationellen Strukturen des eigenen kommunikativen Netzwerks adaptiert. Dieser interne Widerspruch macht einen Aspekt der Modernität des *STAR-TREK*-Phänomens aus, der einer allzu naiven Besichtigung dessen, was seinen Erfolg ausmacht, verschlossen bleibt.

Beamen sowie die Geist-Körper-Koppelung

Die imaginären Welten der Literatur und des Films als Simulationen, als Erprobungsfelder für Denk=Dinge, die wirklich (noch) nicht sind. Manches in *STAR TREK* ist phantastisch geblieben. Die Ent- und Re-Materialisierung des *Beamens* wird beispielsweise ein fiktionaler Akt bleiben. Die Figur der „nichtnormalen Ortsversetzung“ (einer ist hier, ein anderer rührt ihn an, versetzt ihn an andere Stelle) ist uns aus Märchen, aus Kindergeschichten und dergleichen bekannt. Darum ist es wichtig, darauf hinzuweisen, daß es beim *beaming* in *STAR TREK* nicht um Zauberei geht, sondern um eine Operation, die sich aus dem Dualismus von Materie und Energie ableitet. Zwei Existenzformen des Seienden, eine Transformation von dem einen in das andere, eine Rücktransformation: Das ist eine technische, keine magische Vorstellung. Sie ist aber nicht realisierbar. Dennoch leitet sie sich aus einem naturwissenschaftlichen Postulat ab.

Nicht alle Transformationen der Figuren in *STAR TREK* stehen auf dieser Grundlage. Wenn sich z.B. Teile der Mannschaft in Kinder rückverwandeln, auf

dem Zeitstrahl also rückversetzt werden, steht hier eher eine Operationalisierungsform der Veränderung oder auch der menschlichen Biographie aus den Architekturen der Neuen Medien im Hintergrund - als gestatte es ein Schieberegler, von einer Ansicht Goethes als Kind zu seiner Spätzeit, sodann zu seinen Italienreisen usw. hin und her zu springen, das Bild zeigt jeweils die Figur in ihrem jeweiligen Lebensalter. Das könnte eine Erzählform der Biographie sein - man kann zwischen den Lebensaltern der erzählten Figur springen, sie als Kind, als Greis, als Student, als Ehemann schildern, Lebensthemen oder Nachbarfiguren folgend. Die Kontinuität der Bewußtseinsentwicklung bleibt aber gewahrt, der Junge kann nicht das wissen, was der Alte erfahren und erlitten hat. Die Figuren in STAR TREK behalten aber ihr Gedächtnis, sie sind sich der Differenz von mentalem und körperlichem Alter bewußt, *mind* und *body* sind zwei unterschiedliche Existenzen, die Manipulation der einen bleibt für die andere folgenlos. Ein Experiment in Figuren-Konstruktion.

Man kann sich als junge Person im Alter imaginieren. Dann weiß aber der Imaginierende, dass er sich als „andere Person“ (als Wunsch- oder Angstfigur) ausmalt, imaginierende und imaginierte Figur sind nicht eins. Woran erkennt man eine Person? Am Aussehen, an ihren Bewegungen, an der Stimme. Oder weil man einfach aus dem Kontext weiß, daß sie es sein muß. Hat einer sein Gedächtnis verloren, versucht er, als ein anderer aufzutreten als der, der er ist: Alle Spuren zur Person führen über ihren Körper. Sogar im kriminalistischen Gewerbe sichert der Körper die Identität der Person: Fingerabdrücke, Röntgenbilder und genetische Profile stellen die Person fest, indem sie den Körper feststellen. In der Kunst und im Spiel ist der Körper weniger festgelegt. Hier kann er zum Träger ganz eigener Bedeutungen werden. Und er kann zum Körper einer ganzen Reihe von Personen werden, denen er mehr oder weniger perfekt Ausdruck verleiht. STAR TREK hat das Experiment mehrfach versucht. Das Spiel mit dem Personenpuzzle aus Körper und Geist ist seit mehr als zwanzig Jahren Thema der technisch angeregten Populärkultur und macht ein Stück der Modernität von STAR TREK aus, und das hat nichts mit den Requisiten oder der Tatsache zu tun, daß die Serie in der Zukunft spielt. Darin steht die Serie nicht allein. Ellen Barkin als Ex-Mann in SWITCH (SWITCH - DIE FRAU IM MANNE, USA 1991) und der T1000 aus TERMINATOR II (1991), das andere Wesen in den Körpern einer ganzen Expedition in John Carpenters THE THING (DAS

DING AUS EINER ANDEREN WELT, USA 1982) und viele andere Beispiele haben die *mind-body*-Einheit spielerisch manipuliert, den Geist und die Identität vom Körper abgelöst. Ein ästhetisches Thema, ein ästhetischer Diskurs.

Keine Kunst hat die Freiheiten, die der Film hat, den gleichen Körper mit verschiedenen Personen zu koordinieren. Es hängt mit der Spielcharakteristik und der Indirektheit des Verhältnisses zwischen Schauspieler, Charakter und Körper zusammen, daß personale Identität im Film als *Puzzle* inszenieren kann: Person und Körper sind zwei Größen, die relativ frei miteinander koordiniert werden können. Doppel- und Mehrfachrollen legen beredtes Zeugnis ab von den Möglichkeiten des Films, dem gleichen Körper verschiedene Personen anzulegen wie eine wechselnde Kleidung. Der gleiche Körper begegnet sich selbst, in einem einzigen (durch Rückprojektion oder *blue box* illusionierten) Raum. Es ist gleichgültig, ob der vervielfachte Körper Klone einer einzigen Person (wie in Harold Ramis' Film MULTIPLICITY [VIER LIEBEN DICH], 1995) oder verschiedene Personen darstellen soll: Wichtig ist zunächst nur, daß der Film eine Anomalie ermöglicht, die keiner anderen Auführungskunst zugänglich ist. Keine Spiegelung, eine solche Metapher würde in die Irre führen: Weil die Einzelkörper unabhängig voneinander sind, ihnen ist eigene Aktion und eigenes Bewußtsein möglich.

Bei allen Freiheiten bleibt immer klar, daß die Einheit von Schauspielerperson und Schauspielerkörper erhalten bleibt. So abenteuerlich sich auch das Experiment entwickeln mag, Körper und Charakter zu trennen und in Widersprüche hineinzutreiben, die unauflösbar und schreckenerregend wären, träten sie im wahren Leben auf. So aber ist alles ein Spiel, ein semiotisches Experiment, das man lustvoll verfolgen kann. Und es ist deutlich, daß ich die Rede vom *Labor* in einem spekulativen Sinne verwende - weil die Labor-Bedingung ein „größeres Gedankenspiel“ (Arno Schmidt) ermöglicht, das auf alltägliches Wissen zurückweist.

Fernsehen

STAR TREK ist *science fiction*, die stofflichen Bezüge markieren diese Zugehörigkeit. Die intergalaktische Reise, die Berührung mit anderen Welten, eine kosmische Form der UNO, die Präsenz einer ganzen

Reihe nichtmenschlicher Existenzformen. Doch die Bestimmung ist schwach. Größeres Gewicht hat eine andere Bestimmung - STAR TREK ist eine Fernsehproduktion und rückt damit in drei intertextuelle Bezüge ein, die die narrativen Zyklen und die generischen Bindungen von STAR TREK kennzeichnen (nach Walden 1998):

(1) Zum ersten ist da der deutliche Bezug zur *science fiction*, einem Genre, das zukünftige Welten imaginiert und das oft durch eine technische Perspektive auf die Entwicklungspotentiale der Zivilisation determiniert erscheint. *Science fiction* ist eine Imaginationsform des Maschinenzeitalters, und sie teilt Grundansichten der Welt, wie sie sich in den industriellen Organisations- und Produktionsformen finden, wie sie aber auch zur den Rahmenvorstellungen der Natur- und Ingenieurwissenschaften zählen - „the view of the world [...] as essentially knowable, reducible to cause-and-effect terms, and thus accessible to human manipulation“ (Telotte 1999, 17).

(2) Sodann gehört die Serie zur *happy family fiction* - jener Art der Fiktion, die im Nachkriegskino prominent war und die dazu diente, eine patriarchalisch formierte Form des Zusammenlebens zu proklamieren. Es sind familiäre Formen einer paternalistisch begründeten Sozialordnung, die mit Konflikten erfolgreich umgehen kann und sich am Ende immer wieder neu als angestammte Ordnung formiert. Es ist die *Beste der Familien*, weil sie Konflikte meistern kann, weil sie ihre Mitglieder zu integrieren vermag, niemanden verstößt. Hier verbirgt sich ein perfider Widerspruch, der kaum aufzulösen ist: Das heimliche Raumschiff in STAR TREK ist eine militärische Einheit, die Mannschaft ist militärisch organisiert - und dennoch spielt die Serie mit den sozialen Beziehungen von Familiengruppen. Vielleicht klingen die Organisationsformen der Siedler an, die an der *frontier* in unmittelbarem Kontakt mit den Kulturen der Fremden waren (oder genauer: die Vorstellungen, die man heute von den Organisationsformen der Siedler hat...).

(3) Schließlich ist die Serie eine *Fernsehproduktion* - sie ist an die Zeitrahmen des Programms gebunden, hat wie die meisten anderen Serien auch einen festen Grundbestand an gleichbleibenden Figuren, nimmt die dramaturgischen Muster des Programms auf. Und sie ist dazu konzipiert, durch Werbeblöcke unterbrochen zu werden. Die Konventionen des Fernsehens sind der wohl wichtigste Rahmen, der zu Beginn der Reflexion über Strukturen und Leistungen der Serie benannt werden sollte, er markiert die Serienfolgen als Elemente des Fernsehens und damit als

einer besonderen Form der Rezeption, des Genusses, der Auseinandersetzung mit den Texten. Die Episoden machen den Eindruck des *cheap-but-expressive*, einer Grundcharakteristik vieler Seifenopern, und manche Eigenart der Serie hat hier ihren Ursprung -

- jene gewisse Schabigheit und Billigkeit,
- die Nähe zu *camp* und Kitsch,
- die Weigerung, realistische *special effects* einzusetzen,
- eine Art des Schauspielens, das eher aus den Konstellationen der Figuren im Raum als aus dem eigentlichen Ausdrucksverhalten seine Expressivität gewinnt.

Erst die späten Serien DEEP SPACE NINE und VOYAGER verlegten sich auf die Schauwerte und Wirkungsdramaturgien des Kinos, gaben die Dürftigkeit der klassischen Inszenierungsweisen auf und verlagerten Teile der intertextuellen Bedeutung aus dem Kontext des Fernsehens hinaus.

Gerade die Tatsache, daß die Serienfolgen durch Werbung unterbrochen sind, zerstört den narrativen Fluß und die imaginäre Einheit der Erzählung und der erzählten Welt. Aber es entsteht ein *supertext* (wie Nick Browne [1984] sagt), der Werbung und Programm vereinigt und als gemeinsame Ausdrucksfläche der politischen Ökonomie der amerikanischen Gesellschaft lesbar macht. Allein die Tatsache, daß STAR TREK eine Fernsehproduktion ist, lokalisiert die Folgen der Serien in den Apparaten der amerikanischen Ideologie - „within the workings of an always-already ideological (and scarcely neutral) system“ (Walden 1998). Darum scheren auch die späten Serien und die Filme aus einem institutionell-medialen Verbund aus, der zu STAR TREK wesentlich dazugehört. Die Rezeption im Kino ist etwas anderes als die von Fernsehen, sie lokalisiert den Zuschauer anders, führt die Aufmerksamkeit anders. Und vor allem: ihr fehlt die Unterbrochenheit durch die Werbung, die durch die Unterbrechung immer wieder neu wach gerufene Verbindung zur Folie des Konsums, der propagandierten Werte, einer hintergrundlosen Alltagswelt, die auf der Bühne der Serie sich selbst zum Thema zu machen versucht.

Und die Filme rücken eine intertextuelle Bezüglichkeit in das zweite Glied der Bedeutung, die in der Serie von primärem Belang ist. Die Welt der medialen Bezüge schafft in der Serie eine Selbstbezüglichkeit, die sie intim mit der Geschichte der literarischen und filmischen Imaginationen verbindet. STAR TREK ist eine imaginäre Bühne der Kulturgeschichte.

Eine wesentliche Rolle spielt das sogenannte *Holodeck*, das es den Mitgliedern der Mannschaft des Raumschiffs gestattet, in durch einen Computer simulierte und holographisch realisierte Spielwelten einzutreten, die nach dem Vorbild der gesamten Geistesgeschichte gestaltet sein können.

Es ist schon fast selbstironisch, wenn dann in der TNG-Episode *EMERGENCE* diese Hologramme sich verwirren und im Szenario von Shakespeares *Der Sturm* eine Dampfloot erscheint, sich Gangster und Westerner in die Inszenierung mischen. Die Bilder des Kinos werden in dieser Episode mit dem Motiv der künstlichen Intelligenz verbunden: Die Verwirrung der Hologramme wird dadurch erklärt, daß sich in den Programmen der Enterprise eine Art neuer Verknüpfung in den Datenströmen ergeben und verfestigt hat, aus der ein neues Wesen entsteht. Einerseits wird hier quasi narrativ die Vision von Multimedia als der digitalen Verknüpfung der verschiedenen Mediensysteme und -welten ausgesponnen. Andererseits stellt sich *STAR TREK* als ein selbstreferentielles System der Medienindustrie dar, in dem verschiedenen vorhandenen Bausteine immer wieder neu gemischt werden, mit Anspielungen auf den größeren Medienkosmos verweisen und damit im Betrachter einen gesteigerten Genuß durch das Wiedererkennen von Motivverwandtschaften erlauben (Hickethier 1997, 133).

Die *Zeitreise*, die in der phantastischen Literatur den Besuch fremder und ungleichzeitiger Realitäten erlaubte, wird mit dem Holodeck durch ein technisches Motiv ersetzt, das fiktionale Welten als begehbare Räume erschließt: Die Fiktion als Raum, in den man eintreten kann, in dem man handeln kann, der als Parallelwelt zur realen Welt diese spiegeln und reflektieren kann. Fiktion und Simulation treten zusammen, das medial vermittelte Simulacrum gewinnt Gestalt.

Die Serie(n), Erfolgsgeschichten

Die Serie. 1966 bis 1969 als Serie auf NBC. Eine SF-Serie, die manches technische Spielzeug hat (Tricorder, Phaser, Beamer und ähnliches; die Serie war sogar für einen Emmy für *Special Effects* nominiert [1967], konnte ihn aber nicht gewinnen). Die aber eher eine Sozialutopie im Gewande einer *space soap opera* auszuarbeiten als eine technische Utopie aus-

zumalen versucht. Obwohl die von Gene Rodenberry konzipierte Serie lange produziert wurde, war sie nicht besonders erfolgreich. Sie kam z.B. nie über den 50. Rang der beliebtesten Sendungen hinaus. Auch die Werbung zeigte keine großen Bereitschaften, Werbezeiten in der Serie zu kaufen.

Nahezu jede der 79 Episoden hatte eine klar erkennbare Moral, meist ein Plädoyer für Toleranz. Die Geschichten basierten vor allem auf den Interaktionen zwischen Captain Kirk und dem intelligenten, aber gefühllosen Halbvulkanier Mr. Spock. Die manchmal gerade pazifistisch orientierte Serie lief in der Zeit des Vietnam-Krieges, und sie zog von Beginn an Rezeptionsmuster und Rezipientengruppen auf sich, die sich darin auch politisch selbst-verständigten. Zu den Rezeptionseffekten der Zeit gehört der Vulkanier-Gruß, der schnell große Popularität genoss, den viele Jugendliche schnell erlernten und der an das Friedens-Zeichen der *counterculture* erinnerte, ohne doch mit ihm identisch zu sein: Zeige- und Mittelfinger / Ring- und kleiner Finger spreizen sich zu einem „V“. Auch die Tatsache, daß Lieutenant Uhura eine afroamerikanische Frau ist, sollte historisch bedacht sein - 1966 war der Gedanke, auch nur eine Frau in der Nähe der Weltraumbehörden zu vermuten, vollkommen unüblich. Daß in *STAR TREK* zum ersten Mal ein Kuß zwischen den Rassen getauscht wurde und daß Lieutenant Uhura auch in diese Affäre verstrickt ist, sei nur als fernsehgeschichtliche Anekdote berichtet.

Die Erfolgsgeschichte der Serie beginnt später. Vielleicht mit der Wiederholung der Serie in den Jahren 1974 und 1975 (wiederum auf NBC). Es entstanden die Trekker-Clubs, erste Fanzines entstanden. Seit 1976 gibt es die sogenannten *slash zines* mit dem Genre-Namen K/S nach Kirk und Spock - sie haben in diesen Sequels offenen Sex; K/S-Geschichten wurden von Frauen für Frauen produziert (und es ist die außergewöhnliche Tatsache, wie es in der *Encyclopedia of Pop Culture* heißt (Stern/Stern 1992), daß ein Vulkanier nur alle sieben Jahre sexuell aktiv wird, der den Ausgangspunkt für das Interesse, das Spock auf sich zog, bildete und zugleich Anlaß zur Phantasierung manchen Exzesses war). Die Fankultur nahm schnell philologische Züge an - die Serie mutierte manchmal unter der Hand zu einer Sammlung von Geschichten, die ähnlich wie das Alte Testament weiterer Auslegung und Kommentierung bedurfte (zur Fanforschung zur Serie vgl. Amesley 1989; Jenkins 1988 sowie Jindra 1994). Der Doku-

mentarfilm TREKKIES (USA 1997, Roger Nygard) stellt Fans exemplarisch aus, zeigt, wie die Serie ihr Leben beeinflusst hat. Ob Ironie im Spiel ist, ist nicht auszumachen.

Erfolg: Eine Geschichte aus Geld und Anekdoten. 1992 (Stern/Stern 1992, 481f) gibt es in den USA 200 Ausstrahlungen von Folgen der Serie pro Tag. Die Serie lief weltweit in 47 Übersetzungen; sechs Filme, die 400 Millionen \$ einspielten. 100 literarische, ca. 25 nichtliterarische Bücher zur Serie. Eine *adults-only* Produktion ist entstanden (dazu gehört der absonderliche Film SEX TREK: THE NEXT PENETRATION, in dem Mr. Spocks Ohren wachsen, wenn er sexuell erregt wird); eine eigene musikalische Produktivität ist entstanden (darunter *Lucy in the Sky With Diamonds, Music to Watch Space Girls By* oder auch *Disco Trekking*). Das *Merchandizing* zur Serie ist unübersehbar; in dem Örtchen Vulcan in Kanada ist ein erster Themenpark entstanden, mit Paraden, Video-Displays und einer Statue der Enterprise. Erfolg schließlich in einem viel globaleren Sinne: das amerikanische *Space Shuttle* „Constitution“ wurde von Gerald Ford, dem Präsidenten der USA, 1976 nach massiven Briefkampagnen der Trekkies in „Enterprise“ umbenannt.

Das wissenschaftliche Interesse wächst in den 90er Jahren: Dutzende von Dissertationen liegen inzwischen vor, eine große Vielzahl von Artikeln aus den verschiedensten Disziplinen bis hin zur Religionswissenschaft und zur Philosophie, zur Physik und zur Medizin. So paradox es klingen mag: Ein wissenschaftlicher Diskurs über Disziplinengrenzen hinweg scheint unter dem Vorzeichen STAR TREK möglich zu sein, der zu anderen Themen nur so äußerst selten in Gang kommen will.

Literatur

Amesley, Cassandra Elinor (1989) *STAR TREK as Cultural Text: Proprietary Audiences, Interpretive Grammars, and*

the Myth of the Resisting Reader. Ph.D. Thesis, University of Iowa.

Batchelor, David Allen (1993) *The Science of STAR TREK*. Ms. Greenbelt, MD: NASA Goddard Space Flight Center [online].

Browne, Nick (1984) The political economy of the television (super)text. In: *Quarterly Review of Film Studies* 9,3, 1984, pp. 174-182.

Holger Götz, Holger / Hergt, Michael / Osten, Louisa von der (1999) Ich bin Du: Die Borg als Parabel der Massengesellschaft. In: *Medienwissenschaft / Kiel: Berichte und Papiere* 22.

Haraway, Donna (1990) A manifesto for cyborgs: Science, technology, and socialist feminism in the 1980s. In: *Feminism/postmodernism*. Ed. by Linda J. Nicholson. New York/London: Routledge. -- Zuest in: *Socialist Review* 80, 1985, pp. 65-107.

Hickethier, Knut (1997) Die Utopie einer Serie. In: „*Unendliche Weiten...*“. *STAR TREK zwischen Unterhaltung und Utopie*. Hrsg. v. Kai-Uwe Hellmann & Arne Klein. Frankfurt: Fischer, pp. 120-138 (Kultur und Medien).

Jenkins III, Henry (1988) STAR TREK Rerun, Reread, Rewritten: Fan Writing as Textual Poaching. In: *Critical Studies in Mass Communication* 5,2, June 1988, pp. 85-107.

Jindra, Michael (1994) STAR TREK Fandom as a Religious Phenomenon. In: *Sociology of Religion* 55,1, pp. 27-51.

Löwenthal, Leo (1960) Das Problem der Populärkultur. In: *Rundfunk und Fernsehen* 8, pp. 21-32.

Stern, Jane / Stern, Michael (1992) *Encyclopedia of Pop Culture*. [...] New York: HarperPerennial.

Telotte, J.P. (1999) *A Distant Technology: Science Fiction Film and the Machine Age*. Hanover, NH: Wesleyan University Press.

Walden, Justine (1998) *The Political Aesthetic: Nation and Narrativity on the STARSHIP ENTERPRISE*. Unveröff. Ms. [online].

Wilcox, Rhonda V. (1996) Dating Data. Miscegenation in Star Trek: The Next Generation. In: *Enterprise Zones: Critical Positions on STAR TREK*. Ed. by Taylor Harrison [...]. Boulder, Col.: Westview Press, pp. 69-92.