Mediators in Space:
Interkulturelle Kommunikation in *Star Trek*

Ein Franchise im Wandel

Inaugural-Dissertation zur
Erlangung des Grades des Doktors der Philosophie
in der Fakultät Kulturwissenschaften
der Technischen Universität Dortmund
vorgelegt von
Iris Kemmer
aus
Dortmund
2025

Erstgutachterin: Prof. Dr. Randi Gunzenhäuser
Zweitgutachter: Prof. Dr. Walter Grünzweig

Institut für Sprache, Literatur und Kultur

Danksagung

Mein Dank gilt all den lieben Menschen, die mich bei der Entstehung dieser Dissertation unterstützt haben.

Zusammenfassung

Star Trek ist ein globales populärkulturelles Phänomen, ein US-amerikanisches Kulturgut, das es bereits seit über 50 Jahren gibt. Aktuell umfasst das Franchise neun Fernsehserien, eine Mini-Serie, drei animierte Serien, 13 Spielfilme und einen Fernsehfilm. Da in diesem utopischen *Star Trek*-Universum im 24. Jahrhundert alle Konflikte auf der Erde gelöst sind, liegt nun das naheliegende Ziel in der Erkundung des Weltalls. Der Umgang mit dem Fremden – im Englischen ‚the other' genannt – ist in den Serien daher allgegenwärtig. Die Raumschiff-Crews sind darauf bedacht, Kommunikation immer gelingen zu lassen. Sie sind *mediators in space* und haben spezielle Konfliktlösungsstrategien, um zwischen verschiedenen Spezies zu vermitteln. Dies wird mit medialen und narrativen Mitteln unterstützt, was die vorliegende Dissertation anhand von ausgewählten Episoden aus *Star Trek: The Next Generation* (*TNG*, *First-run Syndication*, 1987-1994) und *Star Trek: Voyager* (*VOY*, *UPN*, 1995-2001) zeigt. Die Dissertation analysiert ebenfalls Entwicklungen im Fandom anhand der unabhängigen Webserie *Renegades* (seit 2015) und präsentiert abschließend erfolgversprechende Mechanismen, die für die Darstellung von interkultureller Kommunikation in *Star Trek* essenziell sind.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung: *Mediators in Space* **1**

2. Science-Fiction als intelligentes, verfremdendes Genre **13**

2.1 Merkmale von Science-Fiction 15

Das Fremde in Film und Fernsehen 17

2.2 Historische Hintergründe von *Star Trek* 27

2.3 Zwischenfazit 31

3. Mediale Inszenierung von Science-Fiction und *Star Trek* **37**

3.1 Interkulturelle Kommunikation 39

3.2 Kulturwissenschaftliche Ansätze 45

4. Kommunikation im *Star Trek*-Universum **51**

4.1 Interne und externe Kommunikation 53

4.2 Untersuchungsfragen 59

5. Darstellungsformen von interkultureller Kommunikation **61**

5.1 Medienwissenschaftliche Theorien und das Holodeck 65

Realitätseffekte 67

Remediation 71

Kognitive Entfremdung 75

5.2 Abenteuer auf dem Holodeck in *TNG* 77

„The Big Goodbye“ (S01E12) 79

„Elementary, Dear Data“ (S02E03) 91

„A Fistful of Datas“ (S06E08) 99

Zwischenfazit 109

5.3 Abenteuer außerhalb des Holodecks in *VOY* 115

„Macrocosm“ (S03E12) 119

„The Gift“ (S04E02) 129

„Muse“ (S06E22) 141

Zwischenfazit 149

6. Kontexte und Intertexte: Fankulturen und Partizipation rund um *Star Trek* 157
6.1 *Convergence Culture* 163
6.2 Fan-Serie *Renegades* 167
6.3 Zwischenfazit 179

7. Fazit: *Star Trek* im medialen Wandel 193
7.1 Serialität und narrativ komplexes Fernsehen 199
7.2 Interkulturelle Darstellungsformen in *Star Trek* 207
7.3 Ausblick 229
Quellen 237
Abbildungsverzeichnis 255

Verwendete Abkürzungen der *Star Trek*-Serien

TOS – *Star Trek: The Original Series* (1966-1969)
TAS – *Star Trek: The Animated Series* (1973-1974)
TNG – *Star Trek: The Next Generation* (1987-1994)
DS9 – *Star Trek: Deep Space Nine* (1993-1999)
VOY – *Star Trek: Voyager* (1995-2001)
ENT – *Star Trek: Enterprise* (2001-2005)
DIS – *Star Trek: Discovery* (2017-2024)
PIC – *Star Trek: Picard* (2020-2023)
SNW – *Star Trek: Strange New Worlds* (seit 2022)

Genre is an on-going process;
we can only capture a snapshot of it
at a particular moment in time,
our lens tinted by our own hopes,
fears and aspirations.
(Johnson-Smith,
American Science Fiction TV *252)*

1. Einleitung: *Mediators in Space*

Das obige Zitat der Amerikanistin Jan Johnson-Smith aus ihrem Buch *American Science Fiction TV:* Star Trek*,* Stargate *and Beyond* (2005) ist für meine Dissertation ein wegweisendes Motto. Es verweist nicht nur auf eine gewisse Schnelllebigkeit von Science-Fiction als Genre, sondern auch auf einen stetigen Wandel, dem sich auch ein Franchise wie *Star Trek* immer wieder aufs Neue unterzieht. Meine Dissertation bietet so eine individuelle Momentaufnahme, wie *Star Trek* in einem bestimmten Zeitraum aussah und wohin sich das Franchise seitdem weiterentwickelt.

Im Vorwort des Buches *„Wie Captain Kirk nach Deutschland kam“* (2008) der Science-Fiction-Autoren Mike Hillenbrand und Thomas Höhl schreibt Informatiker Hubert Zitt, der durch unzählige *Star Trek*-Vorlesungen auch als ‚Dr. Enterprise' bekannt ist: „‚Star Trek' ist mehr als nur eine Science-Fiction-Serie, es ist ein Phänomen“ (Hillenbrand/Höhl 7). In der Tat ist *Star Trek* eine der bekanntesten Science-Fiction-Fernsehserien der Welt. Im Jahre 1966, drei Jahre vor der ersten Mondlandung, wurde die von Gene Roddenberry konzipierte Serie *Star Trek: The Original Series* (*TOS*, *NBC*, 1966-1969)[1] erstmalig ausgestrahlt und stellte dem Publikum ein komplexes Universum[2] vor, das mit jeder Episode weiter ausgebaut wurde. Die Serie setzte von Anfang an Zeichen, indem sie Heterogenität auf allen Ebenen präsentierte. Das zeigt schon ein Blick auf die Crew (vgl. Standbild

[1] Eine Liste mit Abkürzungen der einzelnen *Star Trek*-Serien befindet sich am Anfang dieser Dissertation.

[2] Es gibt zur Veranschaulichung übersichtliche Karten über das *Star Trek*-Universum (vgl. Mandel). Das Universum lässt sich demnach in den Alpha-, Beta-, Gamma- und Delta-Quadranten einteilen, die im Buch Star Trek*: Star Charts* weiter erklärt werden, u.a. mit der Vorstellung der verschiedenen Spezies und Planeten, die in den Quadranten bekannt sind.

TrekCore.com 1).[3] Sie besteht aus kaukasischen, asiatischen und afroamerikanischen Menschen sowie einem Außerirdischen. Auf ihren Missionen trifft die Crew auf alle möglichen Formen des Lebens, wie z.B. auf die reptilienartige Kreatur Gorn aus der Episode „Arena“ (*TOS*, S01E19, vgl. Standbild *TrekCore.com 2*) oder auf die auf Silizium basierten Horta aus der Episode „The Devil in the Dark“ (*TOS*, S01E26, vgl. Standbild *TrekCore.com 3*). Während die 1960er Jahre von außenpolitischen Ereignissen wie dem Vietnamkrieg und dem Kalten Krieg geprägt waren, zeigte die Serie das friedliche Erforschen und Erkunden des Weltalls. *Star Trek* führt vor, dass Probleme grundsätzlich kommunikativ lösbar sind. Dieses Konzept hat bis heute nichts an Aktualität verloren.

Star Trek umfasst derzeit neun Fernsehserien, eine Mini-Serie, drei animierte Serien, 13 Spielfilme und einen Fernsehfilm (siehe Kapitel 2). Gene Roddenberry legte für *Star Trek* einen Kanon fest, an den sich Drehbuchautoren zu halten hatten (vgl. Poe 125-136). Demzufolge kann *Star Trek* ohne Andersartigkeit als grundlegendes Konzept nicht funktionieren. Im Englischen *othering* genannt, umfasst der Begriff alles Fremde, alles was eine ‚gesellschaftliche Identität’ ausmacht. Identität wird demnach über *othering* vorgestellt.

Wenn man die Zeit, in der *TOS* produziert wurde, berücksichtigt, ist die Position der afroamerikanischen Offizierin Uhura in einem ganz besonderen Licht zu sehen. Während in den 1960er Jahren eine Gleichberechtigung von afroamerikanischen Frauen noch in weiter Ferne schien, führte Roddenberry mit Uhura eine Figur ein, die eine der wichtigsten Positionen an Bord der Enterprise innehatte, Kommunikation. Als interne Vermittlerin zwischen dem Captain und der Crew und nach außen hin zwischen der Enterprise und anderen Raumschiffen oder Planeten setzte die Rolle von Uhura ein wichtiges Zeichen. So wurde beispielsweise Oscar-Preisträgerin Whoopi Goldberg von Uhuras Darstellung in *Star Trek* in ihrer Berufswahl als Schauspielerin maßgeblich beeinflusst (vgl. Herrig 50). Uhura bewies mit ihrer Präsenz auf der Brücke der Enterprise in jeder Episode, dass eine afroamerikanische Frau

[3] Anmerkung: Aus urheberrechtlichen Gründen enthält die vorliegende digitale Version der Dissertation keine Abbildungen aus Serien und Filmen sowie aus anderen Werken oder Internetseiten. Die zentralen Standbilder aus den Analysen, die mit Zeitstempel versehen sind, können individuell auf entsprechenden Medien abgerufen werden (DVD, Blu-ray, Streaming).

alles werden kann, was sie sich erträumt. Dies führte dazu, dass die Schauspielerin Nichelle Nichols, die Uhura verkörperte, nach dem Ende der Serie *TOS* zu einer Botschafterin der US-Weltraumbehörde NASA wurde, um speziell ethnische Minderheiten und Frauen für das NASA-Programm anzuwerben (vgl. Herrig 48-49).

Auch wenn die *TOS*-Crew multikulturell aufgestellt ist, spielt die jeweilige Herkunft der einzelnen Crewmitglieder bei ihrer Pflichterfüllung in der Regel kaum eine Rolle. Es herrscht eine stark militärisch strukturierte Hierarchie an Bord des Raumschiffes Enterprise. Jedes Crewmitglied hat eine feste Position inne und arbeitet zielorientiert daran, die anstehenden Missionen als Teil der sogenannten ‚Sternenflotte' erfolgreich zu erfüllen. Die Sternenflotte hat ihr Hauptquartier in San Francisco und ist Mitbegründer der „Vereinigten Föderation der Planeten", einer Allianz zwischen vielen verschiedenen Spezies, die ein friedvolles Miteinander pflegen.

In einer Zeit, als die Welt extrem gespalten war, setzte sich *Star Trek* zum Ziel, friedliche Kommunikation mit außerirdischen Lebensformen zu thematisieren. *Star Trek* reflektiert dabei die Technologien der Produktionszeit und ihre Nutzer. Generationen von Zuschauern[4] verbinden mit der Serie ihre erste Begegnung mit neuen Medien (vgl. *Tab-tv*). Ende der 1960er Jahre saßen in den USA Familien bei der Erstausstrahlung von *TOS* gemeinsam gebannt vor dem Farbfernseher und schauten die Episoden abends zu festen wöchentlichen Terminen. Der Fernseher, wie schon zuvor das Radio, war im Begriff, zu einem Lebensmittelpunkt in Wohnzimmern zu werden. So wurden die Abenteuer der Enterprise-Crew zu einem gemeinschaftlichen Fernsehereignis, über das vielseitig diskutiert werden konnte. Als erste Science-Fiction-Fernsehserie im US-Fernsehen präsentierte *Star Trek* Geschichten und Charaktere, die es so noch nie gegeben hatte.

Die deutschen Bestseller-Autoren Mike Hillenbrand und Christian Humberg beschreiben *Star Trek* auf der Rückseite ihres Buches *TREKminds* (2011) wie folgt: „Star Trek ist mehr als Action und Abenteuer, mehr als ‚nur' gute Unterhaltung. Es ist eine Philosophie, ein Vorbild... Ein Gefühl" (Hillenbrand/Humberg). Sie gehen hier von einer westlichen Perspektive aus,

[4] Aus Gründen der besseren Lesbarkeit verwende ich nur die männliche Form. Gemeint ist stets sowohl die weibliche, männliche als auch diverse Form.

während *Star Trek* längst auch ein globales Phänomen ist. So veröffentlichte die britische Online-Ausgabe vom *The Telegraph* 2009 einen Artikel mit dem Titel „*Star Trek*: The Global Fans“, in dem beschrieben wird, dass sich vor allem Zuschauer aus westlichen Ländern wie Deutschland und Italien mit den ideologischen und demokratischen Serieninhalten identifizieren. In Südafrika durften die Serien beispielsweise dem Publikum erst nach dem Ende der Apartheid zugänglich gemacht werden (vgl. *The Telegraph*).

Warum spricht *Star Trek* das Fernsehpublikum auf der ganzen Welt an? Ein Grund liegt offenbar in der variablen Konstruktion des Fremden, die der Serie zugrunde liegt. *Star Trek* präsentiert zwar durchweg eine US-amerikanische bzw. westliche Perspektive auf das Andere, befindet sich jedoch stetig im Wandel, nicht erst seit dem Tod von Gene Roddenberry Anfang der 1990er Jahre (vgl. Poe 127). Laut *Star Trek*-Autor Stephen Edward Poe, der unter dem Namen Stephen E. Whitfield mit Gene Roddenberry schon im Jahre 1968 das für *Star Trek*-Fans wichtigste Nachschlagewerk *Making of* Star Trek veröffentlichte, handelt es sich dabei um einen Prozess der ‚Evolution’ (vgl. 127). So schreibt Poe in *A Vision of the Future*: Star Trek: Voyager im Jahre 1998, dass erste Veränderungen bereits 1979 im ersten *Star Trek*-Film *Star Trek: The Motion Picture* begannen. Roddenberry hat sie selbst eingeleitet (vgl. 127). *TOS* hat kulturelle Grenzen durchbrochen und sowohl kulturelle als auch moralische Produktionsstandards neu definiert, die ihrer Zeit Jahrzehnte voraus waren, besonders wenn es um die Hervorhebung von Verschiedenheit geht (vgl. Poe 127). Seit 1966 entwickelt sich *Star Trek* kontinuierlich weiter. Auch die Darstellung von Kommunikation geht stets neue Wege.

Im Rahmen meiner Dissertation analysiere ich daher chronologisch Episoden der Serien *Star Trek: The Next Generation* (*TNG*, *First-run Syndication*, 1987-1994)[5] und *Star Trek: Voyager* (*VOY*, *UPN*, 1995-2001). Ich arbeite ihre spezifischen Kommunikationspraktiken und deren mediale Umsetzung heraus und wie diese Serien mit Andersartigkeit mehr als dreißig Jahre später umgehen. Hierzu befasse ich mich in meiner Dissertation mit folgenden Fragestellungen:

[5] Die genannten Fernsehserien liegen mir auf DVD vor.

1) Wie geht die jeweilige Sternenflotten-Crew mit Konfliktsituationen um?
2) Mit welchen medialen und narrativen Mitteln wird interkulturelle Kommunikation jeweils dargestellt?
3) Auf welche Weise spricht diese Darstellung das jeweilige Fernsehpublikum an?

Star Trek ist ein Paradebeispiel dafür, wie sich Verschiedenheit und Andersartigkeit konstruktiv thematisieren lassen. Die *TOS*-Episode „The Devil in the Dark“ (S01E26) handelt z.B. von einer neuartigen Lebensform, die Menschen beim Abtragen von Mineralen auf dem Bergwerksplaneten Janus VI attackiert und tötet (vgl. Standbild *TrekCore.com 3*). Die Crew der Enterprise hat die Mission, den Menschen auf dem Planeten zu helfen. Crewmitglied Spock ist sowohl Vulkanier als auch Mensch. Er tritt mithilfe seiner speziellen telepathischen Fähigkeiten in Kontakt mit der Kreatur und erfährt, dass sie hoch intelligent, die letzte ihrer Art und, wie sich herausstellt, Mutter ist, die ihren Nachwuchs schützen will. Spock kommt zu der Übereinkunft, dass die Kreatur, die sich Horta nennt, den Menschen beim Bauen von Stollen hilft, wenn die Menschen dafür ihren Nachwuchs zufriedenlassen. Es entsteht ein partnerschaftliches Miteinander, das erst die telepathische Kommunikation zwischen Spock und dem Wesen ermöglicht hat. Die Sternenflotte bemüht sich immer um eine Übereinkunft mit fremden Spezies. Es ist meine Grundannahme, dass man in der Serie, wenn man die verschiedenen Ebenen untersucht, von Anfang an auf eine sehr vielseitig ausgerichtete Diversität stößt. Daraus ergibt sich meine vierte Frage: Wie wird *othering* konstruiert bzw. immer wieder neu verhandelt?

Meine Hypothese lautet, dass *Star Trek* zu diesem Zweck bestimmte mediale und narrative Mittel einsetzt, die zum Erfolg der Serie enorm beitragen. Diese Mittel entwickeln sich progressiv in der jeweiligen Produktionszeit weiter und führen zu einer stets variablen, neuartigen Darstellung des Fremden, die das sich ebenso ständig wechselnde Fernsehpublikum entsprechend divers anspricht. Interkulturelle Kommunikation rückt dadurch als Thema in den unmittelbaren Vordergrund.

Zu *Star Trek* ist in den vergangenen Jahrzehnten viel geforscht worden. So bieten besonders die Kulturwissenschaften seit dem späten 20.

Jahrhundert die Möglichkeit, sich genauer mit medialen und seriellen Entwicklungen innerhalb von Fernsehserien auseinanderzusetzen. *Othering* und Remediation sind hierbei ganz zentrale Punkte in den heutigen Kulturwissenschaften, weil sie damit dem Fernsehpublikum Bekanntes in einem anderen Sinnzusammenhang präsentieren können. Diese Konzepte behandle ich zu einem späteren Zeitpunkt noch ausführlicher. Unter Remediation versteht man grob zusammengefasst den Prozess, wenn ein Medium in einem anderen Medium wiedergegeben wird (vgl. Bolter/Grusin). Die Theorie zur sogenannten ‚convergence culture' bringt 2006 zusätzlich neue Ansätze. Mit dieser beschreibt Medienwissenschaftler Henry Jenkins, wie alte Medien auf neue Medien treffen und in ihnen fortbestehen (vgl. *Convergence Culture*). Heute sind besonders die amerikanistischen Fernsehwissenschaften und das Thema rund um Serialität wichtig, wie z.B. die Theorie zur narrativen Komplexität (vgl. Mittell, „Narrative Complexity"). Auch die Sprachwissenschaftlerinnen Maria Barbara Lange und Ingrid Weber[6] sowie Wirtschaftswissenschaftler Christian Wenger trugen beispielsweise mit ihren Forschungen in den vergangenen Jahren zu der Analyse von Kommunikation in *Star Trek* oder von Fanaktivitäten bei. Es ergeben sich daraus vielfältige Ansätze und Aussagen, die die akademische Diskussion über *Star Trek* erweitern. Dabei argumentieren die jeweiligen Autoren aus ihren eigenen Fachbereichen heraus.

Als bilinguale Sprach- und Kulturwissenschaftlerin, die im Bereich der Amerikanistik forscht, ist mein Ansatz jedoch ein anderer und geht über die rein sprachliche Analyse hinaus. Ich untersuche interdisziplinär interkulturelle Kommunikation in einem populärkulturellen und seriellen Kontext. Hierfür führe ich verschiedene Wissenschaftsbereiche zusammen, die ich während meines Studiums der Angewandten Sprachwissenschaften studiert habe: germanistische Sprachwissenschaft, (Sprach-)Philosophie sowie US-amerikanische Kultur- und Medienwissenschaften. Anhand einer medial und linguistisch orientierten Textanalyse (*close reading*) einzelner Episoden der Serien *TNG* und *VOY* zeige ich auf, wie Verständigung unter unterschiedlichen Bedingungen dargestellt wird und ob es beispielsweise wiederkehrende

[6] Germanistin Ingrid Weber stellte z.B. heraus, dass *Star Trek* insbesondere vom Facettenreichtum der Themen lebt, die der jeweiligen Produktionszeit entsprechend auf typische Weise im Science-Fiction-Kontext umgesetzt wurden (vgl. 152).

Muster in der Darstellung gibt. Die Medienwissenschaftler Jason Mittell und Henry Jenkins haben mir dabei mit ihren Forschungen den Weg zu einer neuartigen Kontextualisierungsform von Analysen geebnet, die sowohl komplexes Fernsehen als auch Aspekte der *convergence culture* berücksichtigt.

Der Forschungsbereich der interkulturellen Kommunikation ist laut den amerikanistischen Kommunikationswissenschaftlern Thomas K. Nakayama und Rona Tamiko Halualani noch relativ jung. Seit den 1980er Jahren rückt diese Form der Kommunikation in das Zentrum des allgemeinen Forschungsinteresses (vgl. Halualani/Nakayama 3). Vorher liefen die Forschungen in den USA eher unter dem Begriff „internationale Kommunikation“ oder wurden in der Kulturanthropologie thematisiert. Der Ausdruck „interkulturelle Kommunikation“ findet in Deutschland heutzutage meist im Bereich der Sprachvermittlung des institutionellen Bereiches Anwendung, beispielsweise in Schulen. Dabei geht es darum, das Fremde vom Eigenen zu unterscheiden und dennoch Gemeinsamkeiten herauszufinden. Interkulturelle Kompetenzen sind insbesondere im Zuge der Zuwanderung von Menschen aus verschiedenen Herkunftsländern unabdingbar. Sprachwissenschaftler Konrad Ehlich sieht in der Germanistik den Schwerpunkt von interkultureller Kommunikation deshalb in einer erfolgreichen Verständigung zwischen Kulturen (vgl. 134). Die englisch- und deutschsprachigen Sprachwissenschaftler Helen Spencer-Oatey und Peter Franklin wiederum sehen bestimmte Kompetenzen als Notwendigkeit für eine funktionierende interkulturelle Kommunikation an und verwenden daher den Begriff „intercultural interaction competence“ (ICIC), den sie wie folgt definieren:

> [It] refer[s] to the competence not only to communicate (verbally and non-verbally) and behave effectively and appropriately with people from other cultural groups, but also to handle the psychological demands and dynamic outcomes that result from such interchanges. (51)

Also gehören bestimmte soziale Kompetenzen, Verständnis und Empathie genauso zur interkulturellen Kommunikation wie die verbale und non-verbale Kommunikation.

In meiner Dissertation untersuche ich nicht nur, wie zwei Sternenflotten-Crews mit kulturellen und sprachlichen Herausforderungen umgehen, sondern

auch, wie Zuschauer die Serie rezipieren.[7] Für die weitere Analyse analysiere ich *Star Trek* als einen (Medien-)Text. Fernsehserien wie *Star Trek* richten sich mit ihren Inhalten an das Fernsehpublikum. Hierbei geht ihre Funktion über die einfache Verständigung hinaus. Die Konstruktion von bestimmten Sachverhalten ist zentral, aus denen interkulturelle Handlungsweisen entwickelt werden können. *Star Trek* steht für Kommunikation mit dem Fremden in vielen verschiedenen Kontexten innerhalb der Serien. Der Umgang mit neuen Herausforderungen und Problemen, die innerhalb einer Episode oder mehrerer Episoden gelöst werden müssen, lassen vermuten, dass die Charaktere zudem bestimmte soziale Fähigkeiten mitbringen müssen. *Star Trek* führt vor, wie funktionierende interkulturelle Kommunikation exemplarisch gezeigt werden kann. Für diese Dissertation ist es entscheidend, Veränderungen dieser Darstellungen zu verfolgen.

Meine Arbeit ist wie folgt strukturiert: Als Nächstes lege ich in Kapitel 2 dar, wie *Star Trek* das Science-Fiction-Genre bzw. Film und Fernsehen seit den 1960er Jahren geprägt hat und welche historischen Entwicklungen während der Produktion von *Star Trek* relevant waren. Genres spielen eine wichtige Rolle, denn durch sie sind bestimmte Abläufe und Darstellungsformen vorgezeichnet. Jeder Zuschauer hat bestimmte Präferenzen und Erwartungen an ein Genre, die er sich durch jahrelangen Medienkonsum angeeignet hat. Deshalb zeige ich in diesem Kapitel wesentliche Merkmale der Science-Fiction auf. Im Anschluss stelle ich das *Star Trek*-Franchise vor. *Star Trek* war mit *TOS* der Wegbereiter für nachfolgende Spielfilme und Fernsehserien und etablierte ein eigenes Science-Fiction-Genre im Fernsehen. Dabei stelle ich neben typischen Themen zentrale Verfahren wie „genre-mixing“ und „kognitive Entfremdung“ heraus, die eng mit dem Science-Fiction-Genre verbunden sind. Unter *genre-mixing* versteht man die Vermischung verschiedener Genres innerhalb eines Textes, wenn z.B. Science-Fiction auf Horror oder Action auf Comedy trifft. Kognitive Entfremdung bezieht sich auf die Erlebniswelt des Zuschauers und

[7] Der Fokus in meiner Dissertation liegt auf der Kommunikation. Deshalb bleiben sowohl das Fernsehpublikum als auch die Fans des Franchise eher unbestimmt und werden nicht weiter politisch oder sozial definiert. In der Zukunft könnten diese noch stärker aus einer medienwissenschaftlichen Perspektive betrachtet und analysiert werden. Die Heterogenität der unterschiedlichen Zuschauergruppen und -generationen bieten nochmals einen ganz eigenen Fokus auf die Rezeption des Franchise.

ergibt sich z.B. beim Fernsehpublikum, wenn die ‚Fiktion' zu sehr von der ‚Wirklichkeit' abweicht.

In Kapitel 3 präsentiere ich Theorien, die meiner Arbeit zugrundeliegen. Ich unterteile sie in verschiedene Fachdisziplinen: in Sprachwissenschaften und in amerikanistische Kultur- und Medienwissenschaften. Diese interdisziplinäre Perspektive hilft dabei, verschiedene Themenschwerpunkte innerhalb meiner Dissertation zu behandeln: 1. kulturelles, ethnisches, *gender*-spezifisches, mediales *othering* (vgl. Hall/Evans/Nixon, *Representation*), 2. die Immersion des Publikums über viele Kulturen hinweg (vgl. Jenkins, *Convergence Culture*) und 3. Serialität als spezifische populärkulturelle Erzählform (vgl. Kelleter). Es ist zu klären, in welchem Zusammenhang die von mir vorgestellten Theorien zueinanderstehen und wie *Star Trek* als lang bestehendes Phänomen in diese hineingreift.

In Kapitel 4 widme ich mich der Kommunikation in *Star Trek* und veranschauliche beispielhaft anhand der sehr markanten *TNG*-Episode „Darmok" (S05E02), welche Kommunikationsformen es an Bord eines Raumschiffes gibt und welche Fragestellungen sich hieraus für meine Episodenanalyse ergeben.

Die kontextuelle Einbettung in die Theorien der verschiedenen Fachdisziplinen ist erforderlich, um den Bogen zu meiner interdisziplinären Analyse zu schlagen, d.h. eine sprachwissenschaftliche Sichtweise mit kultur- und medienwissenschaftlichen Ansätzen zu verbinden (Kapitel 5). Ich befasse mich mit den Serien *TNG* und *VOY*, die zwischen 1987 und 2001 erstmalig ausgestrahlt wurden, um herauszufinden, wie sie im Vergleich zu *TOS* mit zwischenmenschlicher Verständigung und dem Fremden umgehen. Sie wurden historisch gesehen in einer Zeit produziert, in der der Kalte Krieg gerade sein Ende fand und sich die politischen Ereignisse in Europa überschlugen. In den 1990er Jahren rückten neben vielen diplomatischen und internationalen Themen auch mehr feministische Themen in den Vordergrund, weshalb z.B. zunehmend starke, ‚emanzipierte' Frauen in den Medien gezeigt wurden. Darüber hinaus gab es einen immensen technischen Fortschritt. Mobiltelefone, Computer und Internet erhielten einen großen Zuspruch. Es ist daher davon auszugehen, dass diese Entwicklungen in *Star Trek* thematisch verarbeitet werden.

Die Serien *TNG* und *VOY* haben 178 bzw. 172 Episoden, die eine Länge von jeweils 45 Minuten haben. Beide Serien sind sich sehr ähnlich. Es geht jeweils um eine Crew auf einem Raumschiff, welche die Mission hat, in bisher unbekannte Bereiche des Weltalls zu reisen und Kontakt zu fremden Lebensformen aufzubauen. Ein entscheidender Unterschied zwischen den Serien liegt darin, dass das Raumschiff Enterprise im Heimatquadranten Missionen ausführt, während die Voyager fern der Heimat verschollen ist und sich einen Weg nach Hause bahnt. Dabei ist die Voyager ganz auf sich gestellt und ständig mit neuen, meist unüberschaubaren Erstkontakt-Situationen konfrontiert. Ich vergleiche insgesamt sechs Episoden dieser beiden Serien miteinander und stelle sowohl Gemeinsamkeiten als auch Unterschiede heraus. Es kommen verschiedene mediale und narrative Verfahren zum Einsatz (vgl. Mittell, „Narrative Complexity“). Eine mediale Analyse ist ohne eine Analyse der Narration nicht möglich. Es handelt sich dabei nicht, wie das Wort ‚medial’ zunächst vermuten lässt, um einen technischen Fokus, sondern um die Verwendung von visuell ansprechenden Inszenierungsformen, die auf der Erzählebene neue, vielseitige Handlungsebenen innerhalb einer Episode eröffnen.

Kapitel 6 fußt auf den *fan studies*. Ich stelle darin Fanaktivitäten im Zeitalter der *convergence culture* nach Henry Jenkins vor. Hierfür verwende ich die von ihm eingeführten Kategorien *media convergence*, *participatory culture* und *collective intelligence* (vgl. Jenkins, *Convergence Culture* 2-4). Durch soziale Netzwerke verläuft die Kommunikation mit Fans heutzutage anders. Es gibt vielversprechende Fanprojekte mit *Star Trek*-Bezug, u.a. auch Filmprojekte, die durch globale Beteiligung der Fans fertiggestellt werden. Der Austausch von Fans untereinander ist dabei interkulturell, aber auch die Projekte selbst bedienen sich der Thematik der zwischenmenschlichen Verständigung. Ein besonders interessantes Beispiel stellt seit 2015 die unabhängige Fan-Webserie *Renegades* dar, die ursprünglich *Star Trek*-bezogen war, aber dann im Konzept abgeändert werden musste (vgl. *Star Trek: Renegades*, Episode 1).

In Kapitel 7 konzentriere ich mich auf Frank Kelleters Theorien der populären Serialität und Jason Mittells narrativer Komplexität, um diese mit Theorien der interkulturellen Kommunikation zusammenzuführen. Hierfür

greife ich sowohl auf meine Ergebnisse der Episodenanalysen aus Kapitel 5 als auch auf meine gewonnenen Erkenntnisse durch die Analyse der Fan-Serie *Renegades* in Kapitel 6 zurück.

Abschließend komme ich zu meinem Fazit und einem Ausblick. *Star Trek* wird seit 2017 im seriellen Rahmen fortgesetzt. Für die Veröffentlichung wird Streaming verwendet. Wie sieht wohl die Zukunft von *Star Trek* durch diese Publikationsform aus, und was vermag die Serie dem Fernsehpublikum an Werten oder kommunikativen Umgangsformen nachhaltig zu vermitteln?

Für den weiteren Verlauf meiner Argumentation sehe ich *Star Trek* als traditionelles Fernsehformat an, das Elemente des komplexen Erzählens aufweist. Unzählige intertextuelle Querverweise innerhalb der Serien und die langjährige Laufzeit dieses Franchise unterstützen meine Feststellung.

Star Trek stellte schon sehr früh eine neue Art von Fanverbindung vor. So hat sich z.B. Henry Jenkins Anfang der 1990er Jahre erstmalig nicht nur als Akademiker dem *Star Trek*-Phänomen gewidmet, sondern auch als Fan. Unzählige Fans der Serie besuchen seit Jahrzehnten sogenannte ‚conventions'. Dort sind sie ihren Lieblingsdarstellern der einzelnen Serien bei Panels, Autogrammstunden und beim Fotoshooting ganz nah, und *Star Trek* nimmt hier eine zentrale Rolle ein. Die meisten dieser Fantreffen finden in den USA statt.[8] Aber auch Dokumentarfilme wie *Trekkies* (1997) und *Trekkies 2* (2004) zeigen Fans sowohl in den USA als auch in Europa, wie sie ihrem Hobby *Star Trek* nachgehen. *Star Trek* versteht es, die Zuschauer verschiedener Altersgruppen anzusprechen. Es gibt viele Bücher für Fans und Interessierte, die die Serien näher betrachten. So schreiben z.B. die Bestseller-Autoren Andrea Bottlinger und Christian Humberg in ihrem Buch *Sorge Dich nicht, beame!* (2012), welche Lebensweisheiten man aus Science-Fiction-Serien für das eigene Alltagsleben ableiten kann (vgl. Bottlinger/Humberg).

Wie schon bei Henry Jenkins, liegt meine Motivation, über *Star Trek* zu schreiben, auch in einem persönlichen Interesse. Gerade in den 1990er Jahren war *Star Trek* im deutschen Fernsehen allgegenwärtig. Da kam man als Zuschauerin nicht umhin, in diese Science-Fiction-Abenteuer gebannt

---

[8] Eine beispielhafte Auflistung von größeren *conventions* kann man auf *Wikipedia* finden (vgl. *List of Science Fiction Conventions*). Dies sind bei Weitem nicht alle. Kleinere lokale Fan-Events gibt es zuhauf.

einzutauchen. Mein Interesse an der Serie verging all die Zeit nicht, sondern blieb konstant, weshalb ich mich nun diesem Thema mit einer sehr ‚eigenwilligen' sprachwissenschaftlichen, auf sich aufbauenden argumentativen Struktur auf wissenschaftlicher Ebene widme.

Ziel meiner Arbeit ist es, die Darstellungsformen des Fremden und der interkulturellen Kommunikation in und rund um *Star Trek* aufzuzeigen und so die zum Teil implizit vermittelten Werte und Inhalte festzuhalten und für andere auch sichtbar zu machen. Zuschauer werden durch die Vielseitigkeit des Themas dazu angeregt, sich auf vielfältige Weise mit dem Franchise zu identifizieren. Fans werden jedoch erstmalig in ihren Partizipationsmöglichkeiten im Fandom durch *CBS*' offizielle Richtlinien für Fan-Filme geltend seit Juni 2016 stark eingeschränkt. Es bleibt abzuwarten, wie sich das auf die Bindung der Fans zum Franchise auswirkt und was dies für international-orientierte *Star Trek*-Fanprojekte in der Zukunft bedeutet. Wie überzeugen die Sternenflotten-Crews als *mediators in space*?

Ich präsentiere in meiner Dissertation das ultimative Erfolgsrezept einer der bedeutendsten Science-Fiction-Serien unserer Zeit und lade dazu ein, mit mir in die unendlichen Weiten des *Star Trek*-Franchise einzutauchen: „To boldly go where no man [one] has gone before" (Voiceover zur Titelmelodie von *TOS*). Im nun folgenden Kapitel widme ich mich dem Science-Fiction-Genre, um die Rolle von *Star Trek* darin verorten zu können.

2. Science-Fiction als intelligentes, verfremdendes Genre

Wie in Kapitel 1 erwähnt, entstand *Star Trek* in einer Zeit, in der die Welt sehr gespalten war. *Othering* ist daher ein ideales Verfahren, um Geschichten zu erzählen. Erst durch die variable Darstellung von Andersartigkeit vermag das Fernsehpublikum über aktuelle Themen entsprechend zu reflektieren. Um diese Mechanismen im Film und Fernsehen besser zu verstehen, bietet Kapitel 2 sowohl Einblicke in das Science-Fiction-Genre als auch historische Hintergründe zu *Star Trek* und stellt dabei spezielle genre-typische Merkmale heraus. Genres weisen im seriellen Kontext Gleichheit und ständige Verschiedenheit auf. Diese Elemente haben Wiedererkennungswert und bieten Zuschauern, sofern sie sie kennen, einen leichten Einstieg in den jeweiligen Film oder der jeweiligen Fernsehserie und schüren von Anfang an eine Erwartungshaltung. Wie gehen nun Filme und Serien der Science-Fiction mit *othering* um und inwieweit ähneln sie *Star Trek*? Hierbei spielt nicht nur die Vermischung mit verschiedenen Genres eine entscheidende Rolle, sondern auch, wie das Fernsehpublikum auf unterschiedliche Weise adressiert wird.

2.1 Merkmale von Science-Fiction

Der Begriff „Science-Fiction“ wurde laut Kulturwissenschaftler Brian Attebery erstmalig 1929 verwendet (vgl. 33). Den Ursprung des Science-Fiction-Genres sieht Soziologe Brian Stableford in dem 2003 erschienenen Buch *The Cambridge Companion to Science Fiction* in der sogenannten ‚scientific romance*'* (vgl. 22). Bei Science-Fiction handelt es sich in der Regel um ein populäres, zukunftsorientiertes Genre, in dem auch neueste technologische Entwicklungen sinnvoll miteinbezogen und Themen spektakulär aufbereitet werden. „Wissenschaftliche Erklärbarkeit“ und „technologische Produktivität“ sind dabei laut Amerikanistin Randi Gunzenhäuser zentrale Merkmale dieses Genres (*Cyborgs* 148).

Kultur- und Medienwissenschaftler Mark Bould unterteilt das Genre in drei Phasen: „[...] between 1930 and 1960 it [the genre] emerged and developed in the pulp magazines; from 1960 to 1990, it was located in book publishing; since 1990, the primary site of popular sf has been TV [and film] […]“ (87-88). Laut Kulturwissenschaftlerin Farah Mendlesohn war die Science-Fiction zwischen den 1940er und 1960er Jahren von dem Grundgedanken geprägt, einen Außenseiter als Genie darzustellen (vgl. 10). In dieser Zeit handelte es sich noch um ein überwiegend männliches Genre. Die Geschichten wiesen meist ähnliche männerzentrierte Handlungen auf: „[...] interchangeable heroes coming across a spaceship in distress, single-handedly defeating a band of space pirates, making friends with a bizarre but good-natured alien and rescuing a beautiful woman“ (Attebery 35). Frauen waren hier eher die Nebendarsteller: „Women characters are not usually very satisfactory: some are aliens in disguise, and nearly all are inexplicable in their motivations and perceptions […]“ (Attebery 42). Ich zeige in meiner Analyse auf, wie *Star Trek* nun in den 1990er Jahren mit der Darstellung von Frauen in der Science-Fiction umgeht, indem beispielsweise ein weiblicher Captain erstmals die Hauptrolle in *VOY* spielt.

Das Fremde in Film und Fernsehen

Neben *Star Trek* gibt es auch andere Filme seit den 1970er Jahren und Serien seit den 1960er Jahren, die sich mit diversen Darstellungsmöglichkeiten des Fremden sowie dem Verhältnis und der Kommunikation zwischen Menschen und Außerirdischen befassen. Ich stelle in den folgenden Unterkapiteln chronologisch einige bedeutsame Filme und Serien der Science-Fiction vor, anhand derer ich spezifische Merkmale des Genres herausarbeite.

Science-Fiction-Filme

Insbesondere in den 1970er Jahren sorgten nicht nur die spezielle Form der Narration und neue Darstellungsformen durch visuelle Effekte für einen regelrechten Boom des Science-Fiction-Genres, sondern auch äußere kommerzielle Prozesse, wie z.B. die Vermarktung von Merchandising-Produkten (vgl. Bould 91-95). 1977 stellte George Lucas den ersten Film seiner *Star Wars*-Saga vor: *Star Wars Episode IV: New Hope*. In *Star Wars* gibt es verschiedene Parteien, die gegeneinander kämpfen. Zwischenmenschliche Kommunikation spielt dabei eine wichtige Rolle. So ist beispielsweise Kommunikation zu und mit Außerirdischen ein Thema der allseits bekannten Bar-/Saloon-Szenen, die interkulturelle Hotspots präsentieren (vgl. *Star Wars IV*, Standbild 44:04). Einen ähnlichen zentralen Ort gibt es auch in *Star Trek*. In der Offiziersmesse Ten Forward der Enterprise D treffen sich sowohl Crewmitglieder als auch Gäste unterschiedlicher Kulturen in ihrer Freizeit.

1977 gab es einen weiteren bemerkenswerten Film von Steven Spielberg, der sehr erfolgreich wurde: *Close Encounters of the Third Kind*. Dieser Film setzt den Kontakt zu Außerirdischen auf spannende Weise um. Ufos besuchen die Erde und entführen Menschen über einen längeren Zeitraum hinweg. Zeugen der Ufo-Sichtung fangen an, einen Ort zu malen oder eine Melodie zu singen. Diese Zeichnungen und Melodien bereiten auf den Erstkontakt vor. Wissenschaftler treffen sich mit den Ufos hierfür am oft thematisierten Devils Tower. Mithilfe einer Lichttonorgel stellen sie erfolgreich Kontakt zu den Außerirdischen her (vgl. *Close Encounters of the Third Kind,* Standbild 01:47:20). Auch *Star Trek* verwendet Hilfsmittel bei der Kommunikation, etwa den Universalübersetzer. Dieses Gerät hilft dabei, direkt in die jeweilige Zielsprache zu übersetzen. Näheres hierzu folgt in Kapitel 4.1.

Die Filmreihe rund um Ridley Scotts *Alien* aus dem Jahre 1979 wiederum weist einen erheblichen Unterschied im Umgang mit dem Fremden auf. Die dort präsentierten Außerirdischen schlüpfen aus Eiern. Die Jungtiere fallen ihre Beute an und saugen sich im Gesicht fest, um diese als Wirte zu benutzen, weshalb man sie auch *facehuggers* nennt (vgl. *Alien*, Standbild 35:19). Nachdem das Jungtier einen Embryo im Wirt eingepflanzt hat, fällt es von ihm ab. Ein Außerirdischer entwächst kurz darauf aus dem Bauch des Wirtes und tötet ihn dadurch. In der Science-Fiction ist Reproduktion laut Science-Fiction-Autorin und Mikrobiologin Joan Slonczewski und Literaturwissenschaftler Michael Levy ein gängiges Thema:

> A theme related to reproduction and life cycles is parasitism. The enduring popularity of the *Alien* series of films attests to the intense fascination of this horrifying phenomenon – when humans are the ones parasitized by an alien creature. (183)

Der Prozess der Fortpflanzung ist feminin verortet. Daher erscheint es nur folgerichtig, dass Ripley als Protagonistin der ersten Filme in diesem Zusammenhang die erste weibliche Action-Heldin auf der Kinoleinwand verkörpert und sich den feindlichen Außerirdischen stellt. Ähnliche Darstellungen fanden auch in *Star Trek* Eingang, so z.B. in der *TNG*-Episode „Conspiracy“ (S01E25) von 1988, in der Parasiten hochrangige Offiziere der Sternenflotte befallen und diese kontrollieren. *VOY* erhält 1995 erstmalig mit Captain Janeway im Zweiteiler „Caretaker“ (S01E01/02) eine weibliche Protagonistin. Sie muss sich ebenso wie Ripley fortlaufend in gefährlichen Situationen behaupten, insbesondere in der *VOY*-Episode „Macrocosm“ (S03E12) aus dem Jahre 1996, die ich in Kapitel 5 analysieren werde. Postfeministische Entwicklungen in den 1990er Jahren sorgten dafür, dass deutlich mehr starke Frauen in der Science-Fiction gezeigt wurden.

Steven Spielbergs Film *E.T. the Extra-Terrestrial* aus dem Jahre 1982 handelt von einem Jungen namens Elliott, der einen Außerirdischen trifft, den er „E.T.“ nennt. Es entsteht eine innige Freundschaft zwischen den beiden. Diese Art von Verbundenheit spielt auch in *Star Trek* eine Rolle. Die Crews wachsen in den verschiedenen *Star Trek*-Serien zu einer Familie zusammen, und es bilden sich teils enge Freundschaften untereinander. Mit Personen außerhalb des Raumschiffes können ebenso solche Verbindungen entstehen,

wie z.B. als der Androide Data in *TNG* einer jungen, in Not geratenen Brieffreundin hilft (vgl. „Pen Pals“, S02E15).

Dass Science-Fiction auch ohne Außerirdische funktioniert, zeigt James Camerons *The Terminator* aus dem Jahre 1984. Der Film handelt davon, dass in der Zukunft ein Cyber-Krieg auf der Erde entfacht. Ein in die Vergangenheit gereister Cyborg, der Terminator, soll einen Jungen töten, um die Zukunft zu verändern. Das Fremde ist hier ein Eigenprodukt der Menschheit. Auf der Suche nach technischem Fortschritt droht den Menschen der Zukunft ein Kontrollverlust über ihre entwickelte Technik. Dadurch wird Angst vor neuen Technologien visualisiert. *Star Trek* bedient sich ebenso dieser Angst und kreiert beispielsweise Fehlfunktionen auf Raumschiffen, die für die Crews zur Gefahr werden. Aber auch die in *TNG* erschaffenen Mensch-Maschinen-Wesen, die sogenannten ‚Borg’, stellen eine Kritik an technologischen Entwicklungen dar. Laut Medienwissenschaftlerin Jan Johnson-Smith sind die Borg Cyborgs, die auf der Suche nach Perfektion sind, einem Bienenstock ähneln und sich jede Spezies durch Assimilation zu eigen machen, die es ihnen wert sind (vgl. 87). Genaueres hierzu folgt in meiner Analyse in Kapitel 5.

Ich mache nun einen Sprung in das Jahr 2016, um das Thema Spracherwerb hervorzuheben. Der in dem Jahr erschienene Film *Arrival* von Denis Villeneuve zeigt meines Erachtens eine ganz besondere Form von Kommunikation. Dort wird interkulturelle Kommunikation zwischen Menschen unterschiedlicher Nationen und Außerirdischen als zentraler Handlungsstrang präsentiert. Die Darstellung der Kommunikation ist dabei besonders prägnant. Durch eine Schriftsprache in Form von logografischen Zeichen lernt die Linguistin Dr. Louise Banks, wie man mit Besuchern von einem fremden Planeten, den sogenannten Heptapoden, spricht. So schreibt sie beispielsweise mithilfe von Tinte komplexe logografische Zeichen in direktem Kontakt mit den Heptapoden auf (vgl. *Arrival*, Standbild 01:14:48). Ein Nebeneffekt dieser Kommunikation ist, dass Banks eine innere Wandlung durchläuft. Mit dem Erwerb der komplexen Fremdsprache kann sie fortan in ihre eigene Zukunft schauen und so zu einem internationalen Friedensabkommen auf der Erde beitragen. Auch *Star Trek* verwendet Zeichensprachen. In der *VOY*-Episode „Natural Law“ (S07E22) aus dem Jahre

2001 kommuniziert z.B. Commander Chakotay, der Erste Offizier von Captain Janeway, mit Handzeichen und Zeichnungen auf dem Boden, um sich mit Ureinwohnern auf einem fremden Planeten zielführend zu verständigen.

Vielschichtigkeit durch *genre-mixing* und kognitive Entfremdung

Was macht Science-Fiction aus? Zum einen zeichnet sie sich durch besondere Vielschichtigkeit aus. Im Vorwort zum Nachschlagewerk *Sci-Fi Chronicles: A Visual History of the Galaxy's Greatest Science Fiction* (2014) schreibt Science-Fiction-Autor Stephen Baxter hierzu: „Science fiction has rarely been about the overt prediction of a definite future, but rather an expression of the tensions, anxieties and dreams of the present in which it is written. Science fiction is a response to change" (8). Science-Fiction spiegelt aktuelle Veränderungen wider.

Dabei harmoniert Science-Fiction als Genre mit anderen Genres. Science-Fiction-Journalist und Kritiker Guy Haley betont, dass Science-Fiction aus vielen Subgenres besteht (vgl. 11). Gegen Ende seines Buches trägt Haley verschiedene Genre-Definitionen zusammen, die Science-Fiction in unterschiedliche Unterkategorien aufgliedert: *alien invasion*, *alternative worlds*, *ghost in the machine*, *sf comedy*, *sf horror*, *space exploration*, *space opera*, *space western* und *time travel* sind nur einige dieser Kategorien, die für meine weitere Analyse wichtig sein werden (vgl. Haley 546-548). *Star Trek* behandelt viele dieser Thematiken und Methoden in den einzelnen Episoden. Sie bilden sogar ein Grundgerüst für die Handlung, wie beispielsweise das Thema „space exploration".

Inhaltlich setzt sich Science-Fiction von realistischen Erzähltraditionen ab und entwirft Parallelwelten:

> Science fiction is a member of a group of fictional genres whose narrative drive depends upon events, technologies, societies etc. that are impossible, unreal, or that are depicted as occurring at some time in the future, the past or in a world of secondary creation. (Haley 10)

Trotzdem oder gerade deshalb entwickelt jede Zeit ihre eigenen Science-Fiction-Welten (vgl. 11). So kann Science-Fiction als Spiegel dienen, den ein Text seiner Zeit vorhält, in der er sie kritisiert (vgl. Haley 11).

Science-Fiction weist somit eine Vielschichtigkeit auf, die Haley als „sheer broadness" bezeichnet (10). Diese Vielschichtigkeit schließt z.B. verschiedene Genres ein, die in einem Film zusammengeführt werden,

sogenanntes ‚genre-mixing'.[9] So geht beispielsweise in der *Alien*-Filmreihe das Science-Fiction-Genre eine Bindung mit dem Horror- und Action-Genre ein.

Zum anderen zeigt Science-Fiction, wie mit Sprachbarrieren umgegangen werden kann. *Genre-mixing* ist als Technik in der Filmindustrie hierbei ein notwendiges Mittel. Erst in der Verbindung mit anderen Genres entfaltet sich Science-Fiction zu einem erlebbaren, vielfältigen und wandelbaren Genre, das gesellschaftliche und politische Themen auf individueller Ebene anspricht und kritisiert. Dabei ist das Mittel der ‚kognitiven Entfremdung' laut Kulturwissenschaftlerin Farah Mendlesohn von zentraler Bedeutung (siehe Kapitel 5.1):

> Cognitive estrangement is tied inextricably to the encoded nature of sf: to style, lexical invention and embedding. Cognitive estrangement is the sense that something in the fictive world is dissonant with the reader's experienced world. On a superficial level this difference may be achieved by shifts of time, place and technological scenery. […] (5)

Die Entfremdung der Zuschauer beginnt z.B. im Film *Cowboys & Aliens* (2011) damit, dass aus einem Western, der im 19. Jahrhundert spielt, schlagartig ein Science-Fiction-Western wird: Es tauchen helle Lichtblitze mitten in der Wüste auf, Tiere sterben ohne ersichtlichen Grund und ein orientierungsloser Protagonist, der ein metallisches Armband trägt, irrt umher. Diese Entwicklungen münden schließlich in Entführungen von Menschen durch Raumschiffe. Western trifft auf Science-Fiction. Die Zuschauer sind hier gefordert, aktiv zu werden, wie Literaturkritikerin Gwyneth Jones anmerkt:

> The feature that unites every kind of sf is the construction – in some sense – of a world other than our own. This may be another planet (or even another universe); or it may be a ‚future world' in which conditions or circumstances apply – alien invasion, Martian colonies, a permanent cure for the ageing process – the writer has to signal the changes, and the reader has to be able to understand the significance of these signals. Thus, the reading of an sf story is always an active process of translation.[10] (163)

Zuschauer müssen die Science-Fiction-Welt in ihre eigene Erfahrungs- bzw. Lesepraxis übersetzen, was das Genre interessant und unterhaltsam macht.

---

[9] *Genre-mixing* unterstützt die formale Verfremdung der Medientexte, wie Kapitel 5 zeigt.

[10] Jones bezieht sich hier auf folgende Quelle: Jones, Gwyneth. *Deconstructing the Starships: Science, Fiction and Reality*. Liverpool: Liverpool University Press, 1999. 6. Print.

Die durchweg stattfindende Auseinandersetzung mit Bekanntem einerseits und Fremdartigem andererseits macht auch Zuschauer der Serie *Star Trek* zu begeisterten Fans. Das Eintauchen in eine fiktionale Welt, im Englischen *immersion* genannt, ein eigenes futuristisches Universum, das in sich kohärent ist, wird mithilfe von technischen Gadgets, wie beispielsweise Nahrungsreplikatoren, Transportervorrichtungen und Kommunikationsgeräten unterstützt. Literaturwissenschaftler Istvan Csicsery-Ronay Jr. schreibt dazu: „Science-fictional estrangement works like scientific modelling: the familiar (that is, naturalized) situation is […] rationally extrapolated to reveal its hidden norms and premises […]“ (118).

Das Zuschauererlebnis war allerdings während der Erstausstrahlung von *TNG* (1987-1994) ein anderes als um 2000 oder 2015. Was in den 1980er Jahren noch ‚futuristisch' anmutete, etwa ein ferngesteuertes, sprechendes Auto mit Live-Videoübertragung und interner Telefonfreisprechanlage in der Science-Fiction-Serie *Knight Rider* (*NBC*, 1982-1986), ist 2025 der Alltag westlicher Autos.

Auch politische Themen werden in Filmen und Serien reflektiert. Science-Fiction-Autor Ken MacLeod stellt fest: „The future of political themes in sf is to some extent dependent on political developments in the real world, which at the time of writing are in considerable flux“ (239). Daher muss in meiner Analyse auch die Entstehungszeit einer *Star Trek*-Serie berücksichtigt werden. Wie geht sie mit gesellschaftlichen Themen um, wie beispielsweise mit Alter, *gender*, Volkszugehörigkeit und Gesellschaftsschichten?

Science-Fiction-Fernsehserien

Im Folgenden betrachte ich exemplarisch ein paar Science-Fiction-Fernsehserien aus den vergangenen Jahrzehnten und zeige auf, wie diese das Genre geprägt haben. In Großbritannien gibt es eine Science-Fiction-Serie, die schon länger existiert als *Star Trek*. *Doctor Who* (*BBC One*) läuft bereits seit 1963. Das Konzept dieser Serie basiert auf Wiedergeburt und ständigem Wechsel. Der Hauptdarsteller ist der Außerirdische ‚The Doctor', ein *time lord*, und einer der letzten seiner Art. *Time lords* können sehr alt werden, weil sie ihren Körper regenerieren können, d.h. in einer neuen Gestalt mit allen Erinnerungen der Vorgänger wiedergeboren werden. *Doctor Who* wirft in seinen Episoden wie *Star Trek* kritische und ethische Fragen auf.

Allerdings zeigt die Serie auch einen außerirdischen Einzelgänger, der erst durch seine menschlichen Begleiter immer wieder auf den Boden der Tatsachen zurückgebracht wird. Dies ist in *Star Trek* nicht so. Dort steht immer eine Crew im Vordergrund, die gemeinsam agiert.

Eine weitere Science-Fiction-Serie, in Kanada und den USA produziert, lautet *Stargate SG-1* (*SG-1*, *Showtime*/*Sci Fi*, 1997-2007). In der Serie geht es um ein Sternentor, das Stargate, das die Erde durch ein Wurmloch mit anderen Welten verbindet. Es gibt u.a. zwei Spin-Off-Serien: *Stargate: Atlantis* (*SGA*, *Syfy*, 2004-2009) und *Stargate: Universe* (*SGU*, *Syfy*, 2009-2011). Die Serien haben einen starken militärischen Fokus und verbinden das Science-Fiction-Genre mit dem Abenteuer-Genre. Es geht um das Entdecken und Erforschen unbekannter Spezies und Orte wie in *Star Trek*.

Die Serien *SG-1* und *SGA* wurden zeitgleich mit *DS9*, *VOY* und *ENT* produziert. Aus diesem Grund finden sich in ihnen auch inhaltlich viele Querverweise zu *Star Trek*. *SG-1* verwendet *genre-mixing* bzw. das Konzept der Remediation (siehe Kapitel 5.1). So parodiert sich die Serie öfters selbst, aber auch andere Serien wie *Star Trek*. Die Episoden „Wormhole X-Treme!“ (*SG-1*, S05E12) und „200“ (*SG-1*, S10E06) zeigen dies besonders deutlich. Während in der ersteren *SG-1*-Episode eine Fernsehserie in einer Fernsehserie gezeigt wird, bei der es sich um eine sehr ähnliche Serie wie *SG-1* handelt, geht es in der letzteren *SG-1*-Episode darum, dass verschiedene Serien und Genres thematisiert werden. Kulturwissenschaftler Dave Hipple spricht bei diesen Parodien von einem Selbstbewusstsein, das sich nach Jahren der Selbstfindung beim *Stargate*-Franchise eingefunden hat:

> *Stargate SG-1*'s makers were aware of the long shadow cast in visual SF by popular entertainment typified by *Star Wars* and *Star Trek*. Rather than resisting related stereotypes […], from the beginning they used them ironically to establish their series' character […]. By season eight the series is maturely positioned as respected SF, and can use that to be ambitiously playful about expectations of its tropes as a television series. (44)

Indem das noch recht junge *Stargate*-Franchise andere Science-Fiction-Serien und -Filme bewusst und selbstreflexiv einsetzt, vermag es sich als Bindeglied innerhalb der Science-Fiction zu positionieren. Ich zeige in meiner Analyse auf, welche speziellen Mittel *Star Trek* zu diesem Zweck einsetzt.

In der Produktionszeit von *SG-1* erschuf Joss Whedon 2002 die Science-Fiction-Serie *Firefly* (*Fox*). Sie verbindet Science-Fiction mit Western und kann daher als ein *space western* angesehen werden. In der BBC-Dokumentation *The Real History of Science Fiction* (2014) heißt es in der zweiten Episode zum Thema „space“:

> Of all the themes of science fiction, one has captured our imagination for as long as we can remember: space. […] Science fiction has tried to provide us with answers, taking us from our first attempt to leave the planet, to journeys into the stars where alien beings, evil empires and new worlds await. Ultimately, it will be events and galaxies far far away that would come together to create the greatest phenomenon in the history of science fiction. But all of these journeys began with our need to explore. (*The Real History of Science Fiction*, 01:56-03:00)

Diese Definition von Weltraum-Science-Fiction passt sowohl auf *Firefly* als auch auf Serien wie *Stargate SG*-1 und *Star Trek*. Forscherdrang und der Wunsch, neues Leben und neue Planeten zu entdecken, treiben die Charaktere in den verschiedenen Science-Fiction-Serien an. Doch unterscheidet sich *Firefly* in einem wesentlichen Punkt von anderen Serien. Sie beschäftigt sich mit der Beschaffung notwendiger Güter in Zeiten des Mangels sowie mit Handel und Tausch, die das Überleben in einer rauen und harten Umgebung ermöglichen.

Zum Schluss meiner Serienübersicht gehe ich auf eine Serie ein, die Science-Fiction mit Horror, Krimi, Fantasy und Mystery vermischt und Verschwörungstheorien zu einem zentralen Ausgangspunkt in jeder Episode macht: *The X-Files* (*Fox*, 1993-2002, 2016-2018). Die Serie ist so beliebt, weil sie zum Mystery-Genre in der heutigen Form beigetragen hat. So schreibt Fernsehkritiker David Bianculli:

> Conspiracy genre dramas, after *The X-Files*, grew and grew, embracing serialized story lines and all manner of sci-fi or fantasy elements. Sooner or later, it almost always seemed to get down to us versus them, and the them could be almost anyone, doing almost anything. (408)

Die Serie handelt von zwei FBI-Agenten, Dana Scully und Fox Mulder, die unerklärbare Fälle lösen sollen. Sie weist narrative Komplexität auf (vgl. Mittell, „Narrative Complexity“; siehe Kapitel 7.1) und hat übergeordnete Handlungsbögen, wie die Suche nach Mulders Schwester. ‚Zwischendurch’ behandelt sie die ‚wahren’ Fälle des FBI, die Mulder und Scully nur als Team lösen können. Im Gegensatz zu *Star Trek* finden die Einsätze der beiden

Agenten allerdings nur auf der Erde und nicht im Weltall statt. *The X-Files* ist dennoch erwähnenswert und für meine Analyse wichtig, weil die Serie für mich später relevante Themen wie Verschwörungstheorien sowie *genre-mixing* und komplexes Erzählen auf besondere Weise voranbringt wie sonst keine andere Serie dieser Zeit.

‚Goldenes Jubiläum': Über 50 Jahre *Star Trek*

Seit nunmehr über 50 Jahren begeistert *Star Trek* die Zuschauer. Drehbuchautor Gene Roddenberry stellte mit *Star Trek: The Original Series* (*TOS*, *NBC*, 1966-1969) 1966 ein Konzept vor, das den Nerv der Zeit traf, denn die Ausstrahlung der Serie lag in der Vorbereitungszeit zur ersten Mondlandung im Jahre 1969. Der Gedanke, im All fremde Welten zu entdecken, schien nicht mehr allzu unwahrscheinlich, der Mond war plötzlich zum Greifen nahe.

Auf die Serie *TOS*, die im 23. Jahrhundert spielte, folgte eine animierte Serie mit dem Titel *Star Trek: The Animated Series* (*TAS*, *NBC*) von 1973 bis 1974, die sich an der Handlung der Originalserie orientierte und von den *TOS*-Schauspielern synchronisiert wurde. Ein ‚richtiges' Comeback im Fernsehen erhielt *Star Trek* erst mit der Serie *Star Trek: The Next Generation* (*TNG*, *First-run Syndication*, 1987-1994), die eine neue Crew ins 24. Jahrhundert führte. Es folgten drei weitere Serien, *Star Trek: Deep Space Nine* (*DS9*, *Syndication*, 1993-1999), *Star Trek: Voyager* (*VOY*, *UPN*, 1995-2001) und *Star Trek: Enterprise* (*ENT*, *UPN*, 2001-2005). Nach längerer Pause lief von 2017 bis 2024 *Star Trek: Discovery* (*DIS*) auf einer eigenen Streaming-Plattform von *CBS* (*Columbia Broadcasting System*) sowie anfänglich international auf *Netflix*. Seither entstanden weitere Serien, wie z.B. die Mini-Serie *Star Trek: Short Treks* (2018-2020) und eine Serie mit vielen bekannten Gesichtern aus vorigen *Star Trek*-Serien *Star Trek: Picard* (*PIC*, 2020-2023).[11] Zuletzt kam auf dieser Streaming-Plattform die Serie *Star Trek: Strange New Worlds* (*SNW*, seit 2022) hinzu, die zu der Zeit vor den Ereignissen von Captain Kirks fünfjähriger Mission in *TOS* ansetzt.

[11] Eine aktuelle Übersicht über die *Star Trek*-Serien und -Filme befindet sich auf der offiziellen *Star Trek*-Internetseite (vgl. *StarTrek.com*).

Zwischen 1979 und 2016 wurden bisher auch 13 Spielfilme produziert, die größtenteils inhaltlich aufeinander aufbauen, was eine weitere Form von Serialität darstellt. Es lässt sich also festhalten, dass *Star Trek* sowohl das Filmgeschäft als auch das Fernsehen geprägt hat. Fans sehen sich als ein Teil dieses Franchise. Sie identifizieren sich mit den neuen und alten Serien. Dabei lädt *Star Trek* die verschiedensten Generationen von Fans dazu ein, sich für das Franchise *Star Trek* zu engagieren.

2.2 Historische Hintergründe von *Star Trek*

Erfolg bemaß sich im Fernsehen noch vor wenigen Jahren ausschließlich nach Einschaltquoten. Dabei lässt sich von diesen Quoten laut Sachbuch-Autor Thomas A. Herrig auch ableiten, wie sehr der Zeitgeist das Interesse an *Star Trek* begünstigt hat (vgl. 49). So hatten wohl beispielsweise Raketenstarts unmittelbar einen positiven Einfluss auf die Einschaltquoten der Serie *TOS* (vgl. Herrig 49). Das Publikum war in den 1960er Jahren gefordert, diese Serie mit ihrem neuartigen, friedvollen Konzept der Völkerverständigung anzunehmen und von ihr zu lernen. Dies war womöglich ein Grund, warum die Serie anfänglich noch nicht so populär war. Zu Beginn war laut Wirtschaftswissenschaftler Christian Wenger nicht ersichtlich, dass *Star Trek* einmal Kultstatus erreichen würde (vgl. 107). Nach der Ausstrahlung der ersten *TOS*-Staffel sollte die Serie wegen schlechter Einschaltquoten sogar abgesetzt werden (vgl. Wenger 107).[12] Roddenberry startete in den USA eine Briefkampagne mit bedeutenden Science-Fiction-Autoren, und das Produktionsstudio bekam daraufhin viel Zuspruch durch Fanpost, was letztlich zu einer Fortsetzung der Serie führte (vgl. Wenger 107). Bei der zweiten Staffel stand man erneut vor einer möglichen Absetzung der Serie, weshalb Fans dieses Mal eine eigene Briefkampagne mit dem Namen „Save *Star Trek* Campaign“ begannen (vgl. Wenger 107). Dadurch kam noch eine dritte Staffel zustande, bis das Studio die Serie absetzte.

Der eigentliche Erfolg und Zuspruch für die Serie begann erst in den 1970er Jahren bei lokalen Fernsehanstalten im sogenannten ‚Syndication-Vertrieb’ (vgl. Wenger 108). Die Wiederholungen der Episoden waren dadurch flächendeckend überall in den USA zu sehen (vgl. Wenger 108). Laut Gene Roddenberrys Biograf David Alexander verlief die Rückkehr von *Star Trek* eher etwas holprig (vgl. 493). Die ersten *conventions* 1972, auf denen man die Schauspieler kennenlernen und treffen konnte, führten zu der Idee, die Serie wiederzubeleben (vgl. Alexander 493). So führt Alexander in der autorisierten Roddenberry-Biografie zu dem sich entwickelnden *Star Trek*-Phänomen aus: „Für jeden war es Neuland, auch für die Studiobosse. Sie hatten nicht erkannt,

[12] Ein Blogger namens Michael jedoch zeigt anhand von Quotenübersichten in seinem Blog auf, dass die Quoten für *Star Trek* im Vergleich zu anderen Sendungen gar nicht so schlecht waren, wie es immer behauptet wurde (vgl. *The Truth about* Star Trek *and the Ratings*).

daß *Star Trek* im Begriff war, Teil der amerikanischen Kultur zu werden“ (493). Heutzutage sind Zuschauerzahlen jedoch nicht mehr der alles entscheidende Faktor für den Erfolg einer Serie.

TOS entstand also zu einer Zeit, in der vieles im Wandel war. Afroamerikaner und Feministinnen kämpften um ihre Gleichstellung, Menschenrechte und Bürgerrechte. *Othering* war damals ein omnipräsentes Thema in den Medien, besonders durch Bewegungen wie das sogenannte ‚Civil Rights Movement’. Die Zeit war von Konflikten und Spannungen geprägt. Eine kommunikative Lösung schien in weite Ferne gerückt. Demonstrationen wurden zum Mittel der Kommunikation. Von 1965 bis 1973 beteiligten sich die USA am Vietnamkrieg. Dadurch war der Krieg in diesen Jahren ein Alltagsthema, was viele US-amerikanische Bürger unmittelbar und auch persönlich betraf. Der fortwährende Kalte Krieg und die verhärteten Fronten zwischen den USA und der UdSSR stellten ein anderes kommunikatives Extrem dar, das erst mit dem Zerfall der UdSSR 1989 endete.

Es lässt sich somit als Zwischenfazit festhalten, dass die USA in den 1960er Jahren geprägt waren von Krieg, inneren Unruhen und einer Uneinigkeit darüber, wie mit dem Thema „othering“ umgegangen werden sollte. Die Menschen dieser Zeit waren durchweg umgeben von negativen oder problematischen Themen. Im Gegensatz dazu präsentiert Roddenberry mit seiner Serie *TOS* ein Universum, das interkulturelle Kommunikation und ein friedliches Miteinander zelebriert. Russen und Asiaten arbeiten mit US-Amerikanern zusammen. Auch andere Nationalitäten bekleiden wichtige Positionen auf einem Raumschiff. Die Erdbevölkerung hat Krieg, Gewalt, Diskriminierung und Unterdrückung überwunden. Andersartigkeit wird als etwas Positives angesehen, und die konstruktive Kommunikation zu und mit fremden Wesen hat immer oberste Priorität. Waffengewalt wird nur als letztes Mittel angewendet. Die Serie adressiert u.a. Themen wie Nationalität, Ethnizität sowie *gender* und stellt vielfältige Repräsentationen des Fremden vor. Die negativen Ereignisse der damaligen Zeit können beim Fernsehpublikum durch das positive Grundkonzept der Serie für die Dauer einer Episode vergessen werden.

Star Trek zeigt somit erstens Möglichkeiten auf, wie kulturelle Unterschiede überbrückt werden können, worauf ich in meiner Analyse

besonders achten werde. Zweitens wirkt die fiktionale Welt von *Star Trek* Ereignissen wie dem Kalten Krieg entgegen und knüpft an den Grundgedanken der *American frontier* an. Drittens überschreitet *Star Trek* darüber hinaus narrativ Grenzen, die in der ‚realen' Welt, in der das Zusammenleben von Menschen mit verschiedener Hautfarbe ein Tabu war, für Diskussionen sorgten (vgl. Herrig 54). Der sogenannte ‚interracial kiss' zwischen dem kaukasischen Captain Kirk und seiner afroamerikanischen Kommunikationsoffizierin Uhura stellte 1968 ein Novum im US-amerikanischen Fernsehen dar. Durch Telekinese sind beide in der Episode „Plato's Stepchildren" zu diesem Kuss gezwungen worden (vgl. „Plato's Stepchildren", *TOS*, S03E12). Einige Südstaaten-Fernsehsender sollen daraufhin sogar die Ausstrahlung dieser Episode verweigert haben (vgl. Herrig 54). Doch gibt es auch Quellen, die belegen, dass Roddenberry und William Shatner, der Kirk spielte, sich dafür einsetzten, die Episode ohne Vorwarnung an die betreffenden Fernsehstationen im Süden weiterzugeben (vgl. Herrig 54).

Star Trek wird der Unterhaltungserwartung an eine Fernsehserie gerecht und zeigt auf, wie erfolgreiche zwischenmenschliche, politische und militärische Kommunikation funktionieren kann. Sie gab den Menschen in einer friedlosen und unruhigen Zeit Hoffnung, in der viele negative Themen die alltäglichen Nachrichten bestimmten. Die wechselnde Konstruktion des Fremden aus jeweils historisch spezifischer US-amerikanischer bzw. westlicher Perspektive ist für die Popularität von *Star Trek* ausschlaggebend.

2.3 Zwischenfazit

Science-Fiction ist ein intelligentes, verfremdendes Genre, das weiß, wie man das Publikum individuell anspricht.[13] *Star Trek* als erste Science-Fiction-Serie in den USA gliedert sich hierbei in eine Reihe von namhaften Spielfilmen und Fernsehserien ein, wie die vorigen Unterkapitel gezeigt haben. Nachfolgende Filme und Serien wiederum orientieren sich an den Inhalten und Ideen von *Star Trek* und erweiterten sie. *Star Trek* ist somit ein zentraler Bestandteil der Fernsehgeschichte.

Die Serie fußt auf dem Konzept der *American frontier*. Der US-amerikanische Historiker Frederick Jackson Turner prägte 1893 in seinem Vortrag „The Significance of the Frontier in American History" diesen Begriff (vgl. Turner). Indem im Zuge der Kolonialisierung von Amerika der Westen immer weiter erschlossen wurde, entfernte man sich gleichzeitig von den europäischen Werten und wurde unabhängiger. Es fand eine Amerikanisierung statt, da Kolonisten ihre eigene Kultur in neue Gebiete trugen. Die *frontier* verstand man als den entscheidenden Sammelpunkt zwischen Wildnis und Zivilisation (vgl. Turner).

Diese Grundidee greift US-Präsidentschaftskandidat John F. Kennedy im Juli 1960 während seiner Antrittsrede beim demokratischen Nominierungsparteitag auf und spricht dabei von einer *new frontier* (vgl. Kennedy). Die Probleme aus der Zeit der Kolonialisierung, insbesondere zwischen dem 17. und 19. Jahrhundert, sind ebenso präsent in den 1960er Jahren, wenn auch in abgewandelter Form. Politische und technische globale Entwicklungen stellen das amerikanische Volk erneut vor Herausforderungen, besonders auch die Thematik rund um das Reisen im Weltall. Kennedy fordert in seiner Rede daher auf, nochmals wagemutig zu sein und etwas zu riskieren, so wie es früher schon die Vorväter getan haben (vgl. Kennedy).

Star Trek verwendet nun den Begriff „final frontier" in den Intros von *TOS*, *TNG* und *SNW* und greift somit diese Rhetorik auf:

---

[13] Der Begriff „intelligent" bezieht sich hier auf eine bestimmte Lesart von Science-Fiction als komplexes Fernsehen, was traditionell nicht mit Komplexität arbeitet. Science-Fiction ist mit wenigen Ausnahmen ein ‚kaukasisches' Genre, auch wenn *Star Trek* weibliche und afroamerikanische Protagonisten im Verlauf einführt. Weiterführende Analysen könnten herausarbeiten, wie und inwieweit *Star Trek* politisch brisante *othering*-Tendenzen in den USA aufbricht.

> Converted to the cultural realm through the generic tropes of science fiction and the Western, genres proven adaptable to many historical and ideological shifts, *Star Trek* carried the mythos of the New Frontier to the final frontier, virtually reincarnating John F. Kennedy as James T. Kirk. (Worland 20)

Der nächste logische Schritt für die Menschheit ist laut *Star Trek* also der Schritt ins unbekannte Weltall, fern der eigenen Galaxie. So schreibt Kulturwissenschaftler Stefan Rabitsch:

> […] *Star Trek* installed the frontier as a topical/allegorical theme, which enabled commentary on the ‚big issues' of the day (e.g., race, gender, religion, politics, technology, ethics), and this broadly allegorical intention is the source of many critical appraisals of *Star Trek*. As a metaphor, the frontier provides a discursive and symbolic flexibility perpetually reshaped in relation to changing contexts. (446)

Jedes Abenteuer einer Sternenflotten-Crew bringt diese demnach an ihre Grenzen und verlangt danach, interkulturelle Hindernisse zu überwinden.

Kapitel 2.1 zeigt auf, dass seit 1977 immer wieder Thematiken rund um den Kontakt zu Außerirdischen und *othering* aufgegriffen wurden. Science-Fiction hat sich als Genre weiter etabliert. Die Darstellung von *gender* in der Science-Fiction wird zunehmend wichtiger. In diesem Genre spielen darüber hinaus in den meisten Serien und Filmen sowohl interkulturelle Kommunikation als auch das Fremde bzw. Andersartigkeit eine wesentliche Rolle.

Der Begriff „interkulturelle Kommunikation" umfasst den Prozess der Verständigung zwischen verschiedenen Personen oder Gruppen unterschiedlicher Herkunft. In Bezug auf Science-Fiction ist in den von mir weiter oben vorgestellten Fernsehserien und Spielfilmen diese Art des Austausches durchweg präsent. Das Fremde ist hierbei in der Regel ein Außerirdischer, wie z.B. im Film *E.T. the Extra-Terrestrial*. Dort erlernt E.T. u.a. durch Comics und den Fernseher die menschliche Sprache, damit er Elliott sagen kann, dass er nach Hause telefonieren möchte. Auch z.B. im Film *Arrival* wird Sprache ein zentrales Mittel, um die Intentionen der auf die Erde gekommenen Heptapoden zu ergründen. Andersartigkeit ist hierbei ein wesentlicher Bestandteil der Science-Fiction. Diese kann laut Medienwissenschaftlerin Jan Johnson-Smith beispielsweise durch visuelle und verbale Sprache bekräftigt werden:

> Science fiction's alternative realities are created both in and through visual and verbal language: its imaginary worlds are initially formed in a manner identical to those of other genres. The difference is that in sf these worlds must also distinguish themselves from the realities of our everyday world by creating new or different rules by which their realities function. (19)

In *Star Trek* sieht im Vergleich zu unserer eigenen Erlebniswelt vieles anders aus.[14] Es gibt Shuttles, Transporter, Raumschiffe, Warp-Antriebe, aber auch die Uniformen und Rangabzeichen unterscheiden sich von der ‚realen' Welt. Dabei geht es nicht darum, dass sich Zuschauer wirklich fremd fühlen. Sie sollen in die Struktur der Serie rasch hineinfinden, damit sie auch weiterhin zuschalten:

> A remarkably high degree of plausibility is vital to science fiction. One manner in which sf stories vary from the mundane is through their methods of highlighting difference at multiple levels, and the necessity of doing this both rapidly and convincingly for the reader or viewer is paramount. There are several key underlying conventions of realism, but fundamentally we expect a story to create a world. (Johnson-Smith 20)

Plausibilität ist also ein entscheidender Faktor für Science-Fiction. Aber wie kann man solch eine zukünftige Welt auf vielfältigen Ebenen ansprechend kreieren? In *Star Trek* gibt es beispielsweise einen Schiffscomputer, der Kommandos verbal entgegennimmt. Auch gibt es Türen, die sich automatisch öffnen und sogenannte ‚Turbolifts', die wie ein Aufzug funktionieren. Um die Reise vom Schiff auf einen Planeten zu verkürzen, werden Transporter eingesetzt, die Personen von A nach B beamen. In *TNG* wird zudem ein neues Format der Freizeitbeschäftigung eingeführt: das Holodeck, die virtuelle Realität des 24. Jahrhunderts.

Gerade auf kommunikativer Ebene findet Entfremdung statt:

> […] [F]or a genre like sf, not only must the world be plausible, but a strong degree of estrangement from the mundane world is also vital. Whether in verbal or in visual from, sf must break with everyday reality. This is achieved in several ways. It occurs through the form and style of the textual presentation and its utilisation of various linguistic

[14] Weitere medienwissenschaftliche Analysen könnten *the others* weiter spezifizieren und sich damit befassen, die Arten der Andersartigkeit zu verschiedenen Zeitpunkten des Franchise genauer einzuordnen. Dadurch ließen sich konkrete Rückschlüsse auf Normen und Angstbilder der präsentierten hegemonialen Kultur schließen. Identität bildet sich nämlich über *othering* aus. *Othering* sagt zwar nichts über *the others*, jedoch über diejenigen, die jemanden als *other* empfinden. Daher hat *the other* immer auch moralische Implikationen, die meist im Körper des Anderen vorliegen.

> strategies – poetic phrasing, arcane juxtapositions, neologisms and transformed language, for example. (Johnson-Smith 20)

Star Trek weist sowohl eine militärische als auch wissenschaftliche Sprache auf, was nicht nur dem Science-Fiction-Genre zugeschrieben werden kann. So gibt es Neologismen wie „Hypospray“, ein Injektionsgerät für Medikamente, und kurze Anweisungen wie „Red alert!“, die Reaktionen seitens der Crew zur Folge haben (siehe Kapitel 4.1). Die Kommunikation ist geprägt von Disziplin und Ordnung. Doch die Aussagen von Führungsoffizieren, die z.B. über die Reparatur des Warp-Antriebs ‚philosophieren' und dafür eine Aneinanderreihung von komplexen Komposita verwenden, oftmals auch ‚techno babble' genannt, führen dazu, nicht alles unmittelbar zu verstehen, auch wenn verständliches Englisch gesprochen wird. Dies hat laut Johnson-Smith folgenden Grund:

> Science fiction uses language as a subject because sf writers are aware that they must explain how communication is achieved for characters from different cultures, eras and planets. *Star Trek* series generally avoid this problem by employing a ‚universal translator' […]. (31)

Aber manchmal hilft selbst nicht der Universalübersetzer. Dennoch ist das Gerät ein hilfreiches Mittel, um einigen interkulturellen Kommunikationsproblemen, wie Missverständnissen und Wortfindungsproblemen, vorwegzugreifen. Es wurden eigens für die Serie auch Sprachen geschaffen, wie z.B. die klingonische und vulkanische Sprache, um *othering* auf sprachlicher Ebene zu markieren (siehe Kapitel 3.2). Doch auch hier darf die Entfremdung der Zuschauer nicht überhandnehmen:

> Whilst sf is replete with transformed language, neologisms and exolinguistics, the majority of words within any kind of tale must still be recognisable – otherwise the reader is truly alienated. When we encounter new situations in reality our initial vocabulary is frequently inadequate – we struggle to find an appropriate phrase and are rendered speechless. (Johnson-Smith 33)

Der Erfolg von *Star Trek* hängt davon ab, wie die Serie mit Mitteln der kognitiven Entfremdung und des Verstehens umgeht. Das fortbestehende Geheimnis liegt in der prozessualen Flexibilität: das sich stetig wiederholende kognitive Entfremden und Kennenlernen. Dabei darf auch nicht außer Acht gelassen werden, dass sich jedes Genre fortwährend weiterentwickelt: „Genre is an on-going process; we can only capture a snapshot of it at a particular moment in time, our lens tinted by our own hopes, fears and aspirations“

(Johnson-Smith 252). *Star Trek* fungierte als Wegbereiter für das Science-Fiction-Genre, so wie es heute ist.

3. Mediale Inszenierung von Science-Fiction und *Star Trek*

Star Trek setzt auch heute noch durch wiederkehrende Elemente neue Maßstäbe, die narrativ immer wieder aufs Neue Grenzen überschreiten. In Kapitel 1 schrieb ich, dass Identität über *othering* vorgestellt wird. In Kapitel 3 stelle ich das interdisziplinäre Theoriedesign meiner Dissertation vor, um dieses Konzept mit wissenschaftlichen Theorien zu verorten. Hierfür präsentiere ich Ansätze aus dem sprachwissenschaftlichen Bereich. Verstehensprozesse spielen eine wichtige Rolle in jeder zwischenmenschlichen Kommunikation. Deshalb beschäftige ich mich mit Jochen Rehbeins Konzept des „kulturellen Apparates“, mit der „Sprechakttheorie“ nach John Langshaw Austin und John Rogers Searle und mit Jürgen Habermas’ Theorie des „kommunikativen Handelns“. Außerdem gebe ich bereits hier einen Einblick in Ansätze der amerikanistischen Kulturwissenschaften, die in Kapitel 7 noch genauer behandelt werden. Zu diesem Zweck befasse ich mich anfangs mit Stuart Halls Modell vom „circuit of culture“ und seinem Konzept des „othering“ aus dem Bereich der britischen Kulturwissenschaften. Der Begriff „Kultur“ wird hier anders aufgefasst als z.B. in den Sprachwissenschaften. Deshalb stellt sich die Frage, inwieweit sich die vorgestellten theoretischen Ansätze ergänzen oder sich vielleicht sogar kontrastiv gegenüberstehen. Welche Relevanz haben diese Theorien im Zusammenhang mit interkultureller Kommunikation und welchen Nutzen kann ich aus ihnen für meine Analyse ziehen?

3.1 Interkulturelle Kommunikation

Interkulturelle Kommunikation ist ein recht neuer Begriff. Er tritt besonders häufig in der Sprachvermittlung im Bereich der Germanistik auf. Hier steht die erfolgreiche Verständigung zwischen Kulturen im Mittelpunkt. Auch der germanistische Sprachwissenschaftler Jochen Rehbein sieht dies als entscheidenden Ansatzpunkt und hält fest: „‚Intercultural communication' is the mediation of cultural differences between social groups through verbal or non-verbal interaction" („Intercultural Communication" 1). Kommunikationsprozesse stehen seit über 50 Jahren im Vordergrund von *Star Trek*. Dabei thematisiert die Serie nicht nur die Überwindung von kulturellen Differenzen, sondern auch Themen rund um Identität, *othering* und Kultur. Der Wunsch, Grenzen zu überschreiten und Verständigung voranzubringen, ist zentral in der Serie (siehe Kapitel 2.3).

Bei interkultureller Kommunikation geht es sowohl um gegenseitiges Verstehen als auch um das Schaffen von Kultur. Verstehen durchläuft mehrere Prozesse. Sprachwissenschaftler Ferdinand de Saussure hat sich in seinem Zeichenmodell mit Ausdruck und Inhalt von sprachlichen Zeichen befasst (vgl. Heringer 30). Diese sind konventionell miteinander verbunden, können aber nicht unabhängig in einer Sprache existieren (vgl. Heringer 30). Doch was ist mit Zeichen gemeint und wie kann man über sie Sinn vermitteln?

In einem Gespräch „wird der Verstehende irgendwie den Sinn erzeugen und der Sprechende muss davon ausgehen, dass dem Verstehenden das gelingt" (Heringer 31). Sprachwissenschaftler Hans Jürgen Heringer zeigt in seinem Buch *Interkulturelle Kommunikation* (2007), dass Verstehen ein aktiver Prozess ist, etwa beim Erschließen und Deuten (vgl. 31). Das tut der Verstehende mithilfe seines eigenen Wissens und aus dem Kontext heraus (vgl. Heringer 31). Erst wenn das Vermittelte verstanden worden ist, kann sich der Verstehende zufriedengeben, und die Kommunikation ist geglückt (vgl. Heringer 31). Dieser Verstehensprozess wird schwieriger, wenn die Interaktanten einen unterschiedlichen kulturellen und sprachlichen Hintergrund haben: „‚Interkulturelle Kommunikation' bedeutet, das Fremde als Fremdes verstehen zu lernen, um zu einer realen Verständigung mit den Fremden zu kommen und ihnen ihre Verständigung mit uns zu erleichtern" (Ehlich 156).

Star Trek zeigt wieder und wieder, dass Fremde den Anspruch haben, gehört und verstanden zu werden. Den Zuschauern wird vorgeführt, dass Identitätsstiftung zwar über Grenzziehungen entsteht, aber das Überwinden kultureller und individueller Grenzen die Voraussetzung für ein friedliches Miteinander darstellt. Dies ist entscheidend für die Verständigungsarbeit, die nicht nur im interkulturellen Bereich greift, sondern bei jeder anderen Kommunikation.[15] Der Einsatz des Universalübersetzers hilft, sprachliche Barrieren zu überbrücken. Für kulturelle Meinungsverschiedenheiten jedoch bedarf es Fingerspitzengefühl und Empathie für das jeweilige Gegenüber, d.h. der Mensch selbst muss Kommunikation aktiv gestalten. Der Mensch wird zum *mediator in space*.

Der kulturelle Apparat

Die germanistischen Sprachwissenschaftler Konrad Ehlich und Jochen Rehbein begründeten einst die Funktionale Pragmatik, die Sprache als eine Art des Handelns begreift. Hier finden sich sprachtheoretische Ansätze von Karl Bühler wieder, wie z.B. ihr „Fünf-Felder-Modell“[16], die in Diskursanalysen angewendet werden. Bei Gesprächen werden bestimmte mentale Prozesse in Sprecher und Hörer aktiviert. Dies führt zu bestimmten kommunikativen Abläufen während eines Gespräches, insbesondere dann, wenn Wissensdefizite durch Fragen und Antworten ausgeglichen werden sollen (vgl. Hoffmann). In diesen ‚Handlungsmustern’ wird gegenseitig Einfluss auf Sprecher und Hörer ausgeübt (vgl. Grießhaber). Dabei spielt der sogenannte Wissensraum, der ‚π-Bereich’, eine wichtige Rolle (vgl. Grießhaber). Dieser mentale Bereich bietet die Basis für einen interaktiven sprachlichen Austausch (vgl. Hoffmann).

Rehbein greift diesen Ansatz auf und befasst sich im Bereich der interkulturellen Kommunikation mit dem Konzept des sogenannten ‚kulturellen

---

[15] Der Anspruch an Verständigungsarbeit einer sich hegemonial verortenden Kultur je nach kulturellem und sozialem Kontext kann dabei durchaus ungleich sein. Die Sternenflotten-Crews müssen erfolgreich kommunizieren, unabhängig davon, wem sie begegnen. Sie sind gleichzeitig auch Teil einer militärischen, genormten kulturellen Gruppe. Ein weiteres Studium zu Stuart Halls Arbeiten wäre daher in einem nächsten Schritt sehr hilfreich. Er hinterfragt mithilfe von philosophischen Ansätzen die Selbstverständlichkeit nationaler, kultureller und ethnischer Einheit.

[16] Die fünf Felder lauten Zeigfeld, Symbolfeld, operatives Feld, Lenkfeld und Malfeld (abgeleitet von Bühler).

Apparates', das ein spezifisches mentales Verfahren zur Förderung und Sicherstellung einer erfolgreichen Kommunikation darstellt. Eine sogenannte ‚kulturelle Handlung' tritt auf, wenn mindestens einer der Gesprächsteilnehmer die Kommunikation der Reflexion unterwirft, normalerweise indem er unhinterfragte Präsuppositionen hinterfragt und versucht, die mentalen Strukturen und Prozesse, die seiner Kommunikation unterliegen, neu auszurichten (vgl. Rehbein, „Intercultural Communication" 6). Präsuppositionen sind das, was der jeweilige Gesprächspartner kulturell als selbstverständlich ansieht, sie steuern seine Erwartungen an sich selbst und andere (vgl. Rehbein, „Zur Theorie des kulturellen Apparats" 101-102). So heißt es:

> Der Begriff der Präsupposition ist [...] in einer handlungstheoretischen Perspektive als Erwartung, genauer, als standardisierte Erwartungen kollektiven Handelns in konkreten Konstellationen zu präzisieren. (Rehbein, „Zur Theorie des kulturellen Apparats" 101)

Ein Sprecher reflektiert nämlich immer seine eigenen verbalen Routinen:

> It is reflection which *deconstructs* standardized forms of acting and speaking which lead to the actors' getting entangled in aporetic ways of communication. At the same time, reflection *construes* means of true understanding by making recourse to a higher level of *mediation*, creating productive and receptive forms on the part of speaker and hearer alike, thus giving rise to innovative forms of communication. (Rehbein, „Intercultural Communication" 6, kursiv im Original)

Eine erfolgreiche kulturelle Handlung könnte somit beispielsweise in einem Gespräch im Wechsel der Sprachen oder Varietäten liegen (vgl. Rehbein, „Intercultural Communication" 6).

Der kulturelle Apparat leitet also Verfahren ein, die dabei helfen, den sogenannten ‚kulturellen Filter' so zu reflektieren, dass in der interkulturellen Kommunikation Vorurteile entdeckt und gegebenenfalls dekonstruiert werden können (vgl. Rehbein, „Intercultural Communication" 7). Das heißt, dass Standards und Normen im außerkulturellen Kommunikationsbereich als Vorurteile zum Tragen kommen und demnach dekonstruiert werden müssen. Das geschieht idealerweise in der interkulturellen Kommunikation andauernd und auf beiden Seiten. Der Apparat funktioniert wie eine Art von ‚Vorwarneinrichtung' und versucht, möglichst zeitnah auf den Kommunikationsverlauf einzuwirken und die Kommunikation erfolgreich zu beenden: „Im Zentrum des kulturellen Apparats arbeitet [...] ein mentaler

Vorgang, der gewohnheitsmäßige sprachliche, nichtsprachliche und gesellschaftliche Oberflächenstrukturen [in der Kommunikation] grundlegend verändert“ (Rehbein, „Zur Theorie des kulturellen Apparats“ 95). Zudem findet eine Umstrukturierung mentaler Prozesse statt (vgl. Rehbein, „Zur Theorie des kulturellen Apparats“ 104).

Laut Rehbein erscheint interkulturelle Kommunikation als „kulturelles Handeln von Gruppen und ihren Mitgliedern in mehrsprachigen Konstellationen“ („Zur Theorie des kulturellen Apparats“ 95). Der kulturelle Apparat dient idealerweise zur Überbrückung von Differenzen und dies „kann den positiven Effekt einer Annäherung haben, der nicht den Bruch mit gegebenen Standards voraussetzt, sondern neue Standards herstellt [...]“ (Rehbein, „Zur Theorie des kulturellen Apparats“ 96). In Kapitel 5 werde ich linguistische Mechanismen und Verfahren in der Serie beispielhaft in vorgeführten Grenzfällen aufsuchen und einem *close reading* unterziehen.

Sprechakttheorie

Neben dem kulturellen Apparat gibt es noch andere Konzepte, die interkulturelle Kommunikation erklären. Philosoph John Langshaw Austin trug 1955 mit seiner Sprechakttheorie dazu bei, den Gebrauch von Äußerungen in einem bis dato neuen Kontext zu sehen (vgl. 7). In der Philosophie der normalen Sprache bzw. linguistischen Philosophie geht man in Anlehnung an den ‚späten’ Philosophen Ludwig Wittgenstein davon aus, dass die Bedeutung von sprachlichen Ausdrücken in ihrer Verwendung liegt: „[...] verschieden gebrauchte Äußerungen haben verschiedene Bedeutungen“ (Austin 7). Zu diesem Zweck führt Austin folgende Typen von Sprechakten ein: 1) lokutionärer Akt, 2) illokutionärer Akt und 3) perlokutionärer Akt (vgl. 8).

Beim lokutionären Akt handelt es sich um eine Äußerung, die eine kulturell eindeutige Bedeutung hat (vgl. Austin 137). Illokutionäre Akte werden wichtig, sobald die Äußerung eine Wirkung erzielen soll (vgl. Austin 137). Dies führt zum perlokutionären Akt, der darin besteht, dass „ein perlokutionäres Ziel erreicht wird (überzeugen, überreden) oder ein perlokutionäres Nachspiel erzeugt wird“ (Austin 134).

Hierzu nennt Austin ein Beispiel: Wenn man jemanden warnen möchte, so ist das perlokutionäre Ziel, auf eine Gefahr hinzuweisen (vgl. 134). Das perlokutionäre Nachspiel wäre dann, dass man das Gegenüber dadurch in

Aufregung versetzt (vgl. Austin 134). Der perlokutionäre Akt lässt sich auch unterstützen, indem man sogenannte ‚außersprachliche Mittel' verwendet (vgl. Austin 135). So kann das Schwingen einer Keule zur Einschüchterung führen (vgl. Austin 135). Philosoph und Sprachwissenschaftler John Rogers Searle hat ein paar Jahre später Austins Sprechakttheorie verfeinert und die Akte umbenannt. Searle kommt u.a. zu einer Unterteilung in Äußerungsakt, propositionalen Akt und illokutionären Akt (vgl. Heringer 64).

Die Sprechakttheorie ist für meine Analyse in Kapitel 5 wichtig, denn sie führt zu der Erkenntnis, dass Äußerungen Bedeutungen haben und mit ihnen eine sprachliche Handlung vollzogen wird, die Reaktionen beim Gegenüber hervorrufen, wenn der Sprechakt funktioniert. Jedoch werden Probleme bei der Verständigung in *Star Trek* immer erst dann besonders thematisiert, wenn genau solche Sprechakte aus verschiedenen Gründen zunächst misslingen. Das erhöht die Spannung für den weiteren Kommunikationsverlauf. Ich untersuche in ausgewählten Episoden, welche Rolle dabei der mentale Wissensbereich beim Sprecher und Hörer spielt und ob durch bestimmte Handlungsmuster es zu einer Einigung mit dem Gegenüber kommen kann.

Kommunikatives Handeln

Zusätzlich zu der Sprechakttheorie und dem kulturellen Apparat, welche die komplexen mentalen Prozesse erklären, die während eines Gespräches ablaufen, möchte ich noch die Theorie des „kommunikativen Handelns" des Philosophen Jürgen Habermas anführen. Diese Theorie unterstützt die Auffassung, dass sprachliche Handlungen ebenso ‚intentionale Bedeutungen' haben. Eine Handlung ist laut Habermas die Realisierung eines Handlungsplans, der sich auf die Deutung von Situationen stützt (vgl. 573). Wenn beispielsweise der Aktant einen Handlungsplan erfolgreich in die Tat umsetzt, kann er eine Situation meistern (vgl. Habermas 573). Kommunikatives Handeln bedeutet hier, dass das Ziel, ein kommunikatives Einverständnis zwischen den Interaktanten herbeizuführen, gelingt (vgl. Habermas 589).

Im sprachlichen Handeln findet ein Vorwissen oder ein sogenanntes ‚implizites Wissen' Berücksichtigung (vgl. Habermas 590). Dieses Hintergrundwissen kann helfen, die Bedeutung eines Textes immer nur

spezifisch kulturell zu erfassen (vgl. Habermas 590). In den Sprachwissenschaften – sowie auch in den Kulturwissenschaften – ist jedes Hintergrundwissen individuell und kulturspezifisch, was viel Spielraum für Interpretationen lässt (vgl. Habermas 330). Unter dem Gesichtspunkt der Verständigung kann das kommunikative Handeln die Überlieferung und Erneuerung von kulturellem Wissen fördern (vgl. Habermas 594). Kultur ist laut Habermas ein vielseitiger, individueller ‚Wissensvorrat' (vgl. 594). Dabei wird Sprache u.a. als Medium der Teilnahme an derselben Kultur eingeführt und immer wieder neu verhandelt (vgl. Habermas 329).

Sprache kann auch die Möglichkeit eröffnen, sich als Fremder unterschiedlichen Kulturen anzupassen oder sich eine fremde Kultur zu eigen zu machen. Dies geschieht beispielsweise, wenn sich Migranten lange genug in einem für sie neuen Land aufhalten und die dortige Sprache erlernen und kulturspezifische Verhaltensweisen aufgreifen. Für meine Analyse in Kapitel 5 ist zu berücksichtigen, dass durch einen vorhandenen Wissensvorrat bestimmte Kommunikationsabläufe beschleunigt werden können, weil zuvor geäußerte Sachverhalte beim Hörer nur noch abgerufen werden müssen, die eine unmittelbare Reaktion hervorrufen. Dies sieht man dann in *Star Trek* beispielsweise anhand der Standardbefehle an Bord eines Raumschiffes. Jedem Crewmitglied ist bekannt, was ein Alarmsignal bedeutet. Für diesen Fall sind Handlungspläne festgelegt, und jedes Mitglied geht seinen Aufgaben nach. Wenn z.B. der Captain zum Ersten Offizier sagt: „Stellen Sie ein Außenteam zusammen!", dann setzt dies bestimmte Abläufe in Gang. Einzelne Crewmitglieder werden ausgewählt und kontaktiert, die Transportform, ob Shuttle oder Transporter, bestimmt sowie notwendige Ausrüstung in Absprache mit den entsprechenden Schiffsabteilungen bestellt. Ein einzelner Befehl löst also eine Reihe von Kommunikationsketten aus, bis letztlich das Außenteam einsatzbereit auf der Oberfläche eines fremden Planeten ankommt. Feste, geordnete Handlungsmuster wie diese setze ich variablen Mustern, die wie beim kulturellen Apparat spezifisch mentale Prozesse noch im Verlauf eines Gespräches umstrukturieren können, entgegen. Ist solch ein Eingreifen in den Kommunikationsverlauf in einzelnen Szenen deutlich erkennbar? Welche Reaktionen werden dadurch beim Gesprächspartner hervorgerufen?

3.2 Kulturwissenschaftliche Ansätze

Bevor ich einige zentrale Punkte der amerikanistischen Kulturwissenschaften herausstelle und in Verbindung mit meiner Analyse bringe, widme ich mich zuerst den britischen Kulturwissenschaften. Mein Theoriedesign fußt insbesondere auf Theorien von Kulturwissenschaftler Stuart Hall, der sich mit Themen rund um das Anderssein auseinandergesetzt hat.

„The Circuit of Culture“

Stuart Hall hat ein Modell entwickelt, das er „the circuit of culture“ nennt (vgl. Hall/Evans/Nixon xviii). Es zeigt, wie Sprache Bedeutung schafft, indem sie kulturell zirkuliert (vgl. Hall/Evans/Nixon xx). Zentral hierbei ist die Konstruktion von Identität durch das Markieren von Verschiedenheit (vgl. Hall/Evans/Nixon xx). Das sprachliche, visuelle und auditive Kommunikationsfeld verdichtet sich dadurch: „languages work *through representation*“ (Hall/Evans/Nixon xx, kursiv im Original).

Der Begriff „Kultur“ spielt hierbei ebenfalls eine Rolle: „Culture [...] is not so much a set of *things* – novels and paintings or TV programmes and comics – as a process, a set of *practices*“ (Hall/Evans/Nixon xviii, kursiv im Original). Kultur besteht aus Tätigkeiten, ‚we do culture’ und Bedeutungsstiftung ist ihre zentrale Aufgabe, die gemeinsame Bedeutungen umfasst (vgl. Hall/Evans/Nixon xviii). Zeichen, vor allem jedoch Sprachzeichen, sind essenziell für kulturelle Arbeit, sie fungieren als „the key repository of cultural values and meanings“ (Hall/Evans/Nixon xvii). In der Sprache wird Bedeutung festgelegt und bekämpft, es werden Gedanken, Ideen und Gefühle in einer Kultur konstruiert und ausgetauscht (vgl. Hall/Evans/Nixon xvii). Kulturelle Objekte funktionieren dabei ebenso wie Sprache als Zeichen: „[S]ince all cultural objects convey meaning, and all cultural practices depend on meaning, they must make use of signs; and in so far as they do, they must work like language works [...]“ (Hall/Evans/Nixon 21). Diese Grundannahmen teilen alle Kulturwissenschaften.

In den Sprachwissenschaften ist der Begriff „Kultur“ anders verortet. Habermas verknüpft ihn mit dem Wissensvorrat, d.h. mit mental stattfindenden Prozessen. Germanist Konrad Ehlich begreift den Begriff umfassender und sieht eine Verbindung zum gemeinschaftlichen Handeln (vgl. 153). Alle drei

Konnotationen sind für meine Analyse relevant. Sie greifen ineinander und sind nicht klar voneinander zu trennen.

Diese Erkenntnisse prägen auch die Fernseh-, Film- und Medienwissenschaften innerhalb der Kulturwissenschaften, insbesondere bei Hall.

Othering

In den Kulturwissenschaften werden die Menschen mit ihrem kulturellen Hintergrund zum Zentrum des interkulturellen Austausches. Die gesellschaftliche Identität wird hierbei in den Fokus gerückt, d.h. wer man ist und woher man kommt. Hall beschreibt das Fremde – *the other* – als etwas, das dem Eigenen entgegengesetzt ist (vgl. Hall/Evans/Nixon xxiv). Das bedeutet, dass zunächst einmal das Selbst kommt, das ohne das Andere, das Nicht-Selbst, keine Identität hat. Erst durch die Unterscheidung von Anderen gewinnt das Selbst Kontur. Man spricht hierbei von *différance*. Philosoph Jacques Derrida prägte 1982 diesen Begriff, der das Folgende ausmacht: „[...] [I]t rather denotes something that does not exist, is not a being-present, has no essence“ (Pavanini 1). Diese Ansichten sind Teil einer übergeordneten poststrukturalistischen Herangehensweise, bei der Kultur als Prozesse der Verhandlung aufgefasst werden kann. Hall widmet sich bei solchen Unterscheidungen insbesondere den auftretenden Machtverhältnissen in der Populärkultur.

Wie wird das Fremde in *Star Trek* präsentiert? Zum einen wird eine fremde Spezies durch ihr Äußeres definiert. Die Hautfarben variieren beispielsweise von kaukasisch, afroamerikanisch bis hin zu fiktivem Grün, Grau oder Blau. Aber auch Veränderungen der typisch menschlichen Gesichtsform, wie beispielsweise die markanten Augenbrauen und spitzen Ohren der rein logisch denkenden Vulkanier oder die Stirnwülste der kämpferischen Klingonen, verleihen den Außerirdischen eine ‚Exotik'. Dieser Begriff ist eng mit dem Orientalismus verbunden. Philosoph Bernhard Waldenfels verbindet Exotik mit der Idee, dass es einen Reiz des Neuen gibt. Dieser Reiz ist verwandt mit einem „*Sinn für das Unbekannte, Fremde und Fremdartige* bis hin zum *Exotischen* und Bizarren“ (Waldenfels, *Der Stachel des Fremden* 254, kursiv im Original). Er definiert das Fremde dabei als etwas,

das außerhalb des eigenen Bereiches vorkommt, zudem einem anderen gehört und von fremder Art ist (vgl. Waldenfels, *Topographie des Fremden* 20). Das Neue ist nun nicht nur anders, sondern andersartig, weil es die Grenzen der Erfahrung sprengt (vgl. Waldenfels, *Der Stachel des Fremden* 254). Daher kann die Identifizierung mit dem Fremden für *Star Trek*-Fans sogar so weit gehen, dass sie sich auf Fantreffen wie ihre Lieblingscharaktere kleiden. *Star Trek* vermittelt dabei gleichermaßen westliche Perspektiven und Lebensweisen.

Zum anderen werden Außerirdische mit spezifischen kulturellen Eigenheiten präsentiert (vgl. Poe 132-133). Gene Roddenberry hatte dabei eine bestimmte Vorstellung davon, wie seine Außerirdischen charakterlich aufgestellt sein müssen, damit sich das Publikum mit ihnen identifizieren kann:

> So he [Roddenberry] gave each alien race at least one overriding human characteristic, and usually a smattering of other human qualities as well. Practically speaking, that means the aliens are not really aliens anymore. They are humans in alien skin. (Poe 133)

Dies ist meines Erachtens der zentrale Punkt bei der Darstellung des Anderen in Roddenberrys *Star Trek*-Konzept. Die Zuschreibung eines menschlichen Charakterzuges verhilft zu einem besseren Verständnis des dargestellten Fremden. *Star Trek* bietet einen Perspektivwechsel an, wenn die Serie in vielen Episoden die Perspektive der Außerirdischen vorführt und Zuschauer einen neuen Blick auf ein Universum erhalten, wo unsere westlich beschränkten Selbstverständlichkeiten nicht mehr selbstverständlich sind, weil wir andere Kulturen mit anderen Gebräuchen oder Meinungen kennenlernen, die sich von denen der Sternenflotte und den unseren erheblich unterscheiden können (vgl. Poe 133; siehe Kapitel 5.3 „Muse“). So heiraten beispielsweise die telepathischen Bewohner des Planeten Betazed ohne Bekleidung. In der *TNG*-Episode „Angel One“ wiederum werden den Zuschauern Gesellschaftsstrukturen gezeigt, die nicht den ihren entsprechen: Frauen haben als Matriarchinnen hohe Machtpositionen inne, während Männer ihnen untergeordnet sind (vgl. „Angel One“, *TNG*, S01E14). Aber auch sprachliche Eigenheiten markieren Außerirdische als anders, wie der vulkanische Gruß „Live long and prosper“ und der klingonische Ausruf „Qapla’!“, übersetzt „Erfolg!“, verdeutlichen.

Fernseh- und Medienwissenschaften

In den Kapiteln 5 und 6 befasse ich mich mit dem Konzept der „Remediation“ der Medienwissenschaftler Jay David Bolter und Richard Grusin, weshalb ich mich an dieser Stelle kurz fasse. Remediation ist ein sehr effektiver theoretischer Ansatz, wenn es darum geht, ein Zusammenwirken von verschiedenen intertextuellen Bezügen nachzuweisen. Ein Medium wird in einem anderen bzw. neuen Medium wiedergegeben. Diese Grundidee ist inhärent mit *Star Trek* verwurzelt und wird auf innovative Weise in den Handlungsbögen von Serie zu Serie fortgesetzt.

Dies führt mich schließlich in Kapitel 7 u.a. zu Theorien des amerikanistischen Medienwissenschaftlers Frank Kelleter, der sich eingehend mit der populären Serialität beschäftigt. Hierbei geht es um Fortsetzungsgeschichten, die einen Einfluss auf die öffentliche Kommunikation haben können (vgl. Kelleter 18, 23). Ein Problem besteht hier in der sogenannten ‚seriellen Überbietung’. Eine Serie sieht sich immer mit dem konfrontiert, was sie bisher gezeigt hat, und damit, dass Produzenten deshalb eine Balance zwischen ‚Wiedererkennbarkeit und Erneuerung’ finden müssen (vgl. Jahn-Sudmann/Kelleter 206). In diesem Zusammenhang greift eine Theorie des Medienwissenschaftlers Jason Mittell, der sich mit der zunehmenden narrativen Komplexität im Fernsehen auseinandergesetzt hat. Er ist der Ansicht: Je komplexer eine Serie ist, desto ansprechender wird sie für das Publikum. Bei diesen Theorien geht es besonders um die Strukturen und Darstellungsformen von Serien, d.h. wie etwas für das Publikum ‚verpackt’ wird. Doch hierzu später mehr im oben genannten Kapitel.

Bei Henry Jenkins’ Ansatz, der herausstellt, dass sich die Menschen heutzutage in einer *convergence culture* befinden, handelt es sich ebenfalls um ein medienwissenschaftliches Konzept. Es geht darum, wie Zuschauer bzw. Fans auf visuelle Formen einer Inszenierung reagieren und selbst aktiv werden können (siehe Kapitel 6). Wenn etwas so erfolgreich ist wie die Serie *Star Trek*, könnte sie dabei viele Theorien über die Jahre hinweg geprägt haben. Ein gutes Beispiel hierfür sind die Forschungen von Jenkins, der aus einer ganz persönlichen Fan-Motivation heraus forschte und eigens neue Theorien aufstellte. Auch ich erhoffe mir durch mein *close reading*, neue Erkenntnisse darüber zu erhalten, wie das alles entscheidende Erfolgsrezept

von *Star Trek* aussieht (siehe Kapitel 7). Gerade weil es sich um eine lang laufende und komplexe Serie handelt, müssen verschiedene Verfahren ineinandergreifen, die die Darstellung von einem interkulturellen Miteinander ausmachen. Ein interdisziplinäres Thema wie dieses verlangt ebenso nach einem interdisziplinären Theoriedesign, mithilfe dessen ich herausfinden möchte, wie *Star Treks* Idee einer erfolgreichen interkulturellen Kommunikation zwischen Menschen und Außerirdischen einem breiten Publikum vermittelt wird und wie *Star Trek* medial von Remediation Gebrauch macht, um *othering* zu demonstrieren.

4. Kommunikation im *Star Trek*-Universum

In Kapitel 3 stellte ich heraus, dass Gesprächspartner kulturelle Handlungen ausführen, um so einen Gesprächsverlauf direkt reflektieren zu können und diesen zielorientiert der jeweiligen Situation angepasst positiv zu beeinflussen. Diese mentalen Prozesse können allerdings erst dann ablaufen, wenn eine beidseitige Verständigung möglich ist. Kapitel 4 befasst sich mit den unterschiedlichen Kommunikationsformen im *Star Trek*-Universum. Um interkulturelle Kommunikation in diesem Franchise besser zu verstehen, ist es sinnvoll, sich mit den generellen Kommunikationsmöglichkeiten, die die Serie bietet, auseinanderzusetzen. Es gibt hierbei verschiedene Ebenen.

In der Serie ist normalerweise das Raumschiff der zentrale Handlungsort. Dort präsentiert sich Kommunikation diegetisch, d.h. innerhalb der erzählten Welt. Diese Kommunikation kann entweder intern oder extern sein. Das bedeutet, dass die Crew auf dem Schiff untereinander kommuniziert oder mit anderen Personen außerhalb des Raumschiffes spricht. Verständigung findet aber auch auf einer extradiegetischen Ebene statt. Vordergründig ist für mich in diesem Kapitel 4 die Darstellung von internen und externen Kommunikationsformen an Bord eines Raumschiffes, die ich exemplarisch anhand der *TNG*-Episode „Darmok“ (S05E02) veranschaulichen werde. Hierzu stütze ich mich auch auf die deutschsprachige Fassung des Buches Star Trek*: Die Technik der U.S.S. Enterprise: Das offizielle Handbuch* von *Star Trek*-Illustrator Rick Sternbach und *Star Trek*-Berater Michael Okuda aus dem Jahre 1991. Im Anschluss stelle ich in Kapitel 4.2 für mich relevante Fragestellungen für die Analyse in Kapitel 5 heraus.

Die extradiegetische Kommunikation wird für mich relevant, wenn ich aufzeige, wie Zuschauer angesprochen werden. 50 Jahre nach der Ausstrahlung der ersten *TOS*-Episode veröffentlichte Gene Roddenberrys Sohn Eugene „Rod“ Roddenberry ein *Facebook*-Video auf seiner Fanseite, in dem er über *Star Trek* und die Bedeutung der Serie für Fans reflektiert. Das Video entstand zur Premiere des Science-Fiction-Films *Star Trek Beyond*, der zu diesem Zeitpunkt am 21. Juli 2016 live auf der San Diego Comic Con gezeigt wurde (vgl. Roddenberry). Rod Roddenberry sagt in diesem Video:

> [...] [I]t is really amazing that it [*Star Trek*] is going on for 50 years. The people always ask me what do I tribute that to. I tribute it to you – the fans. The people out there who always forward thinking. This isn't a new thing. For 50 years, people who have loved Sci-Fi people who have loved *Star Trek* have been thinking ahead of themselves. They have been thinking ahead of most other people on this planet. […] (Roddenberry, 00:29-00:47)

Rod Roddenberry weist darauf hin, dass *Star Trek* nur dank der Unterstützung der Fans schon so lange existiert. Für ihn sind ganz klar die Fans der Schlüssel zum Erfolg, die das Franchise beleben. Sie gehen auf *conventions*, verkleiden sich, unterstützen die Schauspieler und Projekte auf vielfältige Weise, schalten immer zu neuen Episoden ein und kaufen diese. Science-Fiction-Fans sind zukunftsorientiert und ‚empfänglicher' für die positive Philosophie der Serie. Das zeichnet die Fans laut Rod Roddenberry aus. In Kapitel 6 befasse ich mich ausführlicher mit dem Bereich *fan studies*.

4.1 Interne und externe Kommunikation

An Bord eines Raumschiffes gibt es verschiedene Möglichkeiten, Kontakt zu fremden Wesen, anderen Sternenflotten-Angehörigen oder Besatzungsmitgliedern aufzubauen. Zu diesen gehören u.a. die schiffsinterne Kommunikation, die Schiff-zu-Boden-Kommunikation und die Schiff-zu-Schiff-Kommunikation. Mithilfe der *TNG*-Episode „Darmok“ (S05E02) biete ich nun einen Einblick in typische Kommunikationssituationen im *Star Trek*-Universum. Meine Wahl fiel dabei auf diese Episode, weil sie durch ihre interkulturelle Thematik einen besonderen Stellenwert im *Star Trek*-Franchise und bei Fans innehat.

Die schiffsinterne Kommunikation kommt beispielsweise durch Stimmenübertragung zustande (vgl. Sternbach/Okuda 104). Bei der Kommunikation durch Stimmenübertragung „ist die übliche Vorgehensweise, daß ein Besatzungsmitglied seinen Namen nennt und dazu die Person oder die Abteilung des Schiffes, mit der er sprechen will, und zwar in einer für den Computer verständlichen Form [...]“ (Sternbach/Okuda 104). Zum Aufbau einer Rufverbindung kann der persönliche Kommunikator, den jedes Crewmitglied im Dienst an der Uniform in Brusthöhe tragen muss, verwendet werden (vgl. Sternbach/Okuda 106).

Typische Gesprächssituationen finden an Bord *face-to-face* z.B. in der sogenannten ‚observation lounge’ statt (vgl. „Darmok“, Standbild 00:23). Dort sind einige der Führungsoffiziere des Raumschiffes Enterprise, die geplant ihre anstehende Mission an einem Tisch besprechen. Auf der linken Seite sitzt am Kopfende Captain Picard, der den Gesprächsverlauf koordiniert. Die Besprechungssituation ist routiniert, folgt dabei einem bestimmten Schema. Durch den gleichmäßigen Abstand zueinander wirkt die Gesprächssituation ruhig und geordnet. Die Offiziere können in diesem Rahmen auch Fragen zur Mission stellen oder ihr Wissen darüber teilen. Derselbe Raum wird auch spontan genutzt (vgl. „Darmok“, Standbild 15:32). Jedoch stehen dann die anwesenden Führungsoffiziere und tauschen sich über eine akute Problemlage aus. Zur Veranschaulichung benutzen sie dabei meist auch Displays an der Wand, um die Anwesenden auf den aktuellen Stand zu bringen und so mögliche Vorgehensweisen gemeinsam abwägen zu können. Die Offiziere stehen in diesem Fall nah beieinander. Diese körperliche Nähe

weist auf eine Angespanntheit hin, aber auch darauf, dass sie in dieser Situation aktiv gefordert sind, Einschätzungen der Lage schnellstmöglich zu diskutieren. Hier gibt es auch keine festgelegte Rangordnung oder Reihenfolge. Jeder der Anwesenden kann offen sprechen.

Dass sich an Bord alle untereinander trotz unterschiedlicher Sprachen verstehen, liegt am sogenannten ‚Universalübersetzer', ein Computerprogramm, das Proben einer fremden Kommunikationsform aufnimmt, analysiert und dann mithilfe der Aufzeichnungen eine Übersetzungsmatrix erstellt, die einen Stimmen- oder Datenaustausch in Echtzeit ermöglicht (vgl. Sternbach/Okuda 113). Bei der Anwendbarkeit des Übersetzungsgerätes gibt es aber auch Einschränkungen. Eine Übersetzung kann nur so gut wie die Sprachprobe sein (vgl. Sternbach/Okuda 113). So steht „Darmok" exemplarisch für die Thematisierung von symbolhafter Sprache, die ein Übersetzender ohne weiteren Kontext nicht verstehen kann (vgl. „Darmok", Standbild 17:57). Ein *over-the-shoulder shot* zeigt, wie zwei Führungsoffiziere das aufgenommene Videomaterial sichten. Die Aufnahmen entstanden, als der Captain des fremden Schiffes ersten Kontakt zur Enterprise suchte. Unter der Zuhilfenahme des Schiffscomputers können weitere Einschränkungen für die sprachliche Analyse vorgenommen werden (vgl. „Darmok", Standbild 18:00). Es sind Touchscreen-Displays an der Wand zu sehen, mit denen Crewmitglieder auf den Schiffscomputer zugreifen können. Der Computer reagiert zudem auf Sprachbefehle und Anfragen und gibt sprachliche Antworten.

Face-to-face-Kommunikation findet in „Darmok" auch außerhalb des Raumschiffes statt. Captain Picard befindet sich mit dem fremden Captain auf der Planetenoberfläche von El-Adrel IV und muss mit ihm gegen einen gemeinsamen Feind kämpfen. Ohne Kontakt zum Raumschiff sind sie auf sich allein gestellt. Anfängliche Verständigungsprobleme lassen sich durch Mimik und Gestik Schritt für Schritt lösen (vgl. „Darmok", Standbild 24:26). Der fremde Captain erklärt gegenüber Picard seine Taktik, wie er gegen den gemeinsamen Feind kämpfen möchte. Eine ausgestreckte offene Handgeste bekräftigt seine Aussage, den Gegner in eine Falle locken zu wollen. Eine Bereitschaft zur besseren Verständigung ist deutlich sichtbar, insbesondere

durch den direkten Augenkontakt. Beide Captains finden hier mehr und mehr zueinander.

Die Schiff-zu-Boden-Kommunikation bezeichnet die Kommunikation, die von einem Raumschiff zu einem Planeten stattfindet (vgl. Sternbach/Okuda 108). Nachdem Captain Picard am Anfang der Episode „Darmok“ von der fremden Spezies, den sogenannten ‚Tamarianern’, unfreiwillig von dem Raumschiff Enterprise auf den naheliegenden Planeten transportiert wurde, versucht der Erste Offizier William T. Riker, ihn von der Brücke aus auf der Planetenoberfläche via Rufverbindung zu erreichen: „Riker to Captain Picard. Do you read me, Captain?“ Dies funktioniert hier jedoch nicht, was der Androide Data wie folgt begründet: „The Tamarians are projecting a particle-sustaining beam into the upper atmosphere. The result is a hyper-ionization, that virtually disrupts all EM and subspace carriers.“ (06:35-06:52). Dieses kurze Transkriptbeispiel gibt einen Einblick in die sehr technische Sprache an Bord. Sprachwissenschaftlerin Maria Barbara Lange ist der Meinung, dass linguistische Themen in *Star Trek* von den Produzenten u.a. deshalb behandelt werden, um Konflikte auszulösen (vgl. 135). So werden z.B. Sprachprobleme erst dann relevant, wenn der Universalübersetzer versagt oder Situationen entstehen, in denen es um Leben oder Tod geht, wie hier in „Darmok“.

Die wissenschaftliche Terminologie der Seriensprache sorgt für die notwendige Entfremdung und markiert sie als futuristisch (vgl. Lange 143). So gibt es Wortschatzerweiterungen, wie z.B. „Warp-Geschwindigkeit“ und „Photonentorpedos“, und langatmige Beschreibungen technischer Abläufe an Bord, die mit einer Fachsprache kommuniziert werden. Die Seriensprache bezeichnet Lange daher als „Pseudo-Fachsprache“ und begründet dies wie folgt: „Durch Anwendung grundlegender Wortbildungsregeln wird so erfolgreich der Eindruck von Komplexität geschaffen und das Ergebnis wirkt wissenschaftlich legitim“ (148). Diese einheitliche Fachsprache ist das entscheidende Bindeglied zwischen den heterogenen Crewmitgliedern (vgl. Lange 149).

In der Science-Fiction kann laut Lange Sprache „Vertrautes verfremden und Fremdes vertraut machen“ (136). *Star Trek* gebraucht ‚andersartige’ Sprache in diesem Zusammenhang eher sparsam, weil der Fokus vielmehr

auf der Darstellung des Fremdartigen liegt (vgl. Lange 136). Meines Erachtens kommt es nicht darauf an, dass die Sprache fremdartig sein muss, sondern wie mit einer problematischen Situation unmittelbar kommunikativ umgegangen wird. Der Universalübersetzer unterstützt die Kommunikation. Nur selten gibt es Probleme, bei denen auch kein Universalübersetzer weiterhelfen kann. Daher stimme ich mit Lange überein, wenn sie schreibt, dass Sprache in *Star Trek* gezielt eingesetzt wird (vgl. Lange 137). Der Grund für die Einführung von Wortkombinationen und Neologismen, wie in dem oben genannten Transkriptbeispiel von Data, liegt im Reiz des Exotischen (vgl. Lange 140). Genauso wie das Aussehen von Außerirdischen exotisch sein soll, wird der Sprache ein Gefühl des Fremdländischen gegeben.

Neben der verbalen Kommunikation gibt es in *Star Trek* die Möglichkeit, durch Telepathie zu kommunizieren. Zu den bekannteren Spezies, die diese Praxis anwenden, gehören die sogenannte ‚Spezies 8472', die Ocampa sowie die Vulkanier und Betazoiden. Vulkanier führen Gedankenverschmelzungen durch, um sich im Geist mit ihrem Gegenüber zu vereinen. Ocampa, Betazoiden und die Spezies 8472 kommen hingegen ohne physischen Kontakt aus, um mit ihrem Gesprächspartner zu kommunizieren.

Unter der Schiff-zu-Schiff-Kommunikation versteht man die Kommunikation zwischen Raumschiffen (vgl. Sternbach/Okuda 109). Diese Form der Kommunikation benötigt die meiste Energie, hat aber auch die größte Reichweite (vgl. Sternbach/Okuda 109). Alle Sternenflotten-Raumschiffe können Daten und Stimmübertragungen über Subraum[17] senden und empfangen (vgl. Sternbach/Okuda 110). In „Darmok" wird klassisch eine Schiff-zu-Schiff-Kommunikation eingeführt (vgl. „Darmok", Standbild 01:20). So präsentiert sich im Weltraum unten links die Enterprise mit dem größer aussehenden tamarianischen Schiff rechts, die zueinandergewandt ‚stehen'. Diese Eröffnungsszene bietet dem Publikum eine Orientierung, wer mit wem sprechen wird, denn daraufhin wechselt die Szene unmittelbar auf die Brücke des Raumschiffes Enterprise (vgl. „Darmok", Standbild 01:25). Mit einer *point-of-view*-Aufnahme von Captain Picard beginnt die etwas längere Szene, in welcher der tamarianische Captain versucht, zu kommunizieren. Beide Crews

[17] Der Subraum existiert parallel zum normalen sogenannten ‚Raum-Zeit-Kontinuum' und ist diesem übergeordnet (vgl. *Memory Alpha 2*).

haben auf der Brücke jeweils einen Bildschirm in der Mitte und können so visuell und auditiv direkt miteinander sprechen.

4.2 Untersuchungsfragen

Unter Berücksichtigung der hier genannten Kommunikationsformen komme ich zu folgenden zentralen Untersuchungsfragen, die mich in Kapitel 5 begleiten werden. In erster Linie geht es darum, wie und zwischen wem Kommunikation in Szene gesetzt wird. Dies zeige ich sowohl text- als auch filmanalytisch. Hierbei spielt es eine Rolle, welche Perspektive eingenommen wird. Ein anderer Aspekt ist die non-verbale Kommunikation: Was zeigen Mimik und Gestik? Besonders in der *TNG*-Episode „Darmok“ (S05E02) fördert beispielsweise die Verwendung von Handzeichen oder von Handwerkzeugen ein besseres Verstehen. In diesem Zusammenhang ist zudem semiotisch relevant, wie sich Charaktere im Gespräch positionieren und dadurch mehr über sich preisgeben als über Worte allein. Ebenso ist von der linguistischen, diskursanalytischen Seite aus von besonderem Interesse, ob es beispielsweise Gesprächspausen oder besondere Betonungen während eines Gesprächsverlaufes gibt, die auf bestimmte mentale Prozesse beim Sprechen hindeuten. Die unterschiedlichen Kommunikationsformen, die ich in Kapitel 4 behandelt habe, bieten eine Vielzahl von Möglichkeiten, Kommunikation zu zeigen und einzusetzen.

5. Darstellungsformen von interkultureller Kommunikation

Kapitel 4 hat einen allgemeinen Überblick über die Kommunikation in *Star Trek* gegeben und übergeordnete Fragestellungen herausgearbeitet. Kapitel 5 untersucht nun, auf welche Weise interkulturelle Kommunikation in den Serien *TNG* und *VOY* dargestellt und thematisiert wird. In der Sprachvermittlung bedeutet interkulturelle Kommunikation idealerweise, dass es nötig ist, sich in fremde Perspektiven hineinzuversetzen, um dadurch Diskrepanzen zwischen kulturellen Vermittlungstraditionen zu erkennen und proaktiv in einen Gesprächsverlauf einwirken zu können (siehe Kapitel 3.1). Wovon ist Verständigung in einer Fernsehserie wie *Star Trek* abhängig?

Meine Analyse soll nun darlegen, welchen Stellenwert die Serien *TNG* und *VOY* im gesamten *Star Trek*-Medienuniversum haben. Das Fernsehserienformat bietet hierbei andere narrative Freiräume als Spielfilme, denn so kann *othering* zu einem narrativen, dauerhaften Verfahren gemacht werden. *TNG* und *VOY* bauen auf *TOS* auf und fügen neue Crew-Konstellationen, Außerirdische und Welten hinzu, sodass Kommunikationsvorgänge das Publikum immer wieder aufs Neue herausfordern.

Die Serien *TNG* und *VOY*

Worum geht es in den beiden Serien, die im 24. Jahrhundert spielen? In *TNG* (*First-run Syndication*, 1987-1994) geht es um ein Sternenflotten-Raumschiff mit dem Namen Enterprise D, das vom Heimatquadranten aus, dem sogenannten ‚Alpha-Quadranten', auf Missionen geschickt wird, um das Weltall zu erforschen und Kontakt zu fremden Kulturen herzustellen. Oftmals findet sich die Crew dabei als Vermittler in konfliktgeladenen Situationen wieder, muss sich neuen interkulturellen Herausforderungen stellen. Der Captain des Raumschiffes ist Jean-Luc Picard. Er hat französische Wurzeln. Frankreich ist eine Nation, die historisch betrachtet immer wieder in kriegerische Auseinandersetzungen verwickelt war. Umso kennzeichnender ist nun, dass ein Franzose ein Raumschiff der Sternenflotte befehligt und u.a. die typisch französischen Werte Freiheit, Gleichheit und Brüderlichkeit in seiner Rolle verkörpert. Der Fokus der Serie liegt auf einer heterogenen Crew aus Menschen und Außerirdischen, die für die Sternenflotte arbeitet und an

der Sternenflotten-Akademie auf der Erde ausgebildet worden ist. Eine Neuerung im Vergleich zu *TOS* ist, dass die Crewmitglieder ihre Familien mit an Bord nehmen können. Dies sorgt für komplexere Konflikte an Bord.

In Anlehnung an den Begriff „Seifenoper“, der auf regelmäßig gezeigte Serien mit einem spezifischen Fokus auf dynamische Figurenkonstellationen verweist, gibt es laut Science-Fiction-Autor Gary Westfahl speziell für die Science-Fiction den Begriff „space opera“ (vgl. Westfahl). Science-Fiction-Journalist und Kritiker Guy Haley definiert dieses Genre in seinem Buch *Sci-Fi Chronicles: A Visual History of the Galaxy's Greatest Science Fiction* (2014) wie folgt: „Stories that deal with sweeping, galactic conflicts set against backdrops of polyracial empires, often over lengthy book/movie cycles. Science here takes a backseat to romantic spectacle“ (547). In *Star Trek* liegt der Fokus sowohl auf Figurenkonstellationen als auch auf wissenschaftlichen Aspekten. *TOS* stellte bereits mit Captain Kirk und seinen Romanzen mit Außerirdischen eine ‚romantische Variante' der *space opera* vor, was besonders das weibliche Publikum ansprach (vgl. Westfahl 204). Die nachfolgenden *Star Trek*-Serien können einer postmodernen Form der *space opera* zugeordnet werden (vgl. Westfahl 206). Standen in *TOS* überwiegend Kirk, Spock und McCoy im Fokus der Charakterentwicklung, bieten sich in *TNG* und vor allem in *VOY* weitaus mehr Möglichkeiten für die Figurenkonstellationen. Auch das alltägliche Geschehen wird auf einem Raumschiff eingehend dargestellt. Das Zwischenmenschliche rückt somit in *Star Trek* mit den jüngeren Serien stärker in den Vordergrund.

VOY (*UPN*, 1995-2001) zeigt im Vergleich zu *TNG* eine Reise des Sternenflotten-Raumschiffes Voyager, die weitaus gefährlicher ist als die der Enterprise. Auf ihrer ersten Mission wird die Voyager von einem fremden Wesen vom Alpha-Quadranten in den Delta-Quadranten katapultiert. Der ursprüngliche Grund der ersten Mission lag darin, ein Maquis-Schiff wiederzufinden. Der Maquis ist laut den Science-Fiction-Autoren Thomas Höhl und Mike Hillenbrand eine Untergrundbewegung, die aus ehemaligen Sternenflotten-Mitgliedern besteht (vgl. 284). Da auch das Maquis-Schiff in den Delta-Quadranten transportiert wurde, schließen sich die Sternenflotten-Crew und die Maquis-Crew zusammen. Captain Kathryn Janeway entscheidet, den Sternenflotten-Prinzipien weiterhin zu folgen, um sicher nach

Hause zu gelangen (vgl. „Caretaker“, *VOY*, S01E01/02). Einige Mitglieder der Maquis-Crew nehmen vakante Führungspositionen an Bord der Voyager ein. Aber auch alle anderen Maquis müssen sich in eine neue Struktur und Hierarchie einordnen, was anfänglich zu einigen Problemen führt. Die Crew der Voyager ist weitaus unterschiedlicher als die der Enterprise D, weil ‚Abtrünnige' der Sternenflotte in eine Sternenflotten-Crew integriert und auf Linie gebracht werden müssen.

Als erster weiblicher Captain in einer *Star Trek*-Serie sieht sich Kathryn Janeway mit Problemen konfrontiert, denen sie sich jedoch erfolgreich stellt. Dass eine Crew bestehend aus zwei verschiedenen Schiffen fernab der Heimat einen Weg nach Hause finden muss, bietet an sich bereits viele Darstellungsmöglichkeiten von Konfliktsituationen. Somit findet sich die Crew der Voyager, wie einst die Crew in der Serie *TOS*, in der Rolle des Wegbereiters wieder. Hierbei sieht sie sich omnipräsent mit erstmaligem Kontakt zu gänzlich unbekannten Spezies konfrontiert.

Weiteres Vorgehen

Ich befasse mich im ersten Teil meiner Analyse mit einem Medium innerhalb eines Mediums, dem Holodeck, das problematische Situationen innerhalb einer eigenen virtuellen Welt an Bord eines Sternenflotten-Raumschiffes eingrenzt. *Star Trek* führt das Publikum nicht nur in das Genre der Science-Fiction ein, sondern durch spezifische genre-typische Stilmittel und Versatzstücke auch in andere Genres, was meine folgende Analyse zeigen wird. Es stellt sich nun die Frage, auf welche Weise das Holodeck eingesetzt werden kann, um interkulturelle und zwischenmenschliche Probleme für das Publikum ansprechend zu präsentieren. Die zu untersuchenden *TNG*-Episoden „The Big Goodbye“ (S01E12), „Elementary, Dear Data“ (S02E03) und „A Fistful of Datas“ (S06E08) zeigen Zwischenfälle auf dem Holodeck. Laut Theologe Philip Tallon und Philosoph Jerry L. Walls erhöhen diese Zwischenfälle die Spannung: „Imagine how dull an episode would be where the crew simply has an enjoyable time playing in the holodeck with no real conflict or difficulty“ (166). Daher sorgt das Holodeck nicht nur für einen eigenen Genre-Rahmen, sondern auch für Inszenierungen in verschiedensten

Genres sowie für vorprogrammierte Konflikte, die jeweils innerhalb des Mediums gelöst werden müssen.

Der zweite Teil meiner Analyse zu der Serie *VOY* befasst sich mit Remediation und *genre-mixing* außerhalb des Mediums Holodeck. Der Fokus liegt auf den Charakteren selbst und deutlich stärker auf *gender*-Themen, da die Serie mehr Frauen in höheren Positionen zeigt als vorherige *Star Trek*-Serien. Die zu untersuchenden *VOY*-Episoden „Macrocosm“ (S03E12), „The Gift“ (S04E02) und „Muse“ (S06E22) veranschaulichen, wie Frauen mehr Verantwortung übernehmen und sich dabei die Kommunikation mit ihren Gesprächspartnern verändert. Remediation kann hier anders eingesetzt werden, um *othering* und somit interkulturelle Kommunikation darzustellen.

5.1 Medienwissenschaftliche Theorien und das Holodeck

Vorab stelle ich die Begriffe „Realitätseffekte“, „Remediation“ und „kognitive Entfremdung“ vor, die für meine Argumentation und für die Analyse der Darstellung von interkultureller Kommunikation wichtig sind. Sie wurden bereits in vorigen Kapiteln erwähnt. Hier gehe ich nun detaillierter auf die Begriffe ein, denn sie zeigen ein Zusammenwirken von verschiedenen Erzähl- und Handlungsebenen auf und bieten die Möglichkeit, sowohl Reaktionen des Fernsehpublikums als auch Reaktionen der Figuren innerhalb des *Star Trek*-Universums besser zu verstehen.

Realitätseffekte

In Kapitel 2.1 stellte ich bereits heraus, dass kognitive Entfremdung beim Fernsehpublikum zustandekommt, wenn z.B. vermehrt Brüche zwischen diegetischer Alltagsrealität und diegetischer Fiktion auftreten und dabei die Fiktion in die Wirklichkeit hineinspielt, die Räume also nicht mehr getrennt werden. Amerikanist Winfried Fluck schreibt hierzu:

> Wenn jeder fiktionale Text eine Verbindung zwischen Realem und Imaginärem, zwischen Realitätsmaterialien und diffusen Phantasiebeständen herstellt, dann kann es für das solcherart geschaffene Vorstellungsobjekt keine identische Entsprechung in der Realität geben. Vielmehr konstituiert sich die Fiktion in einer je neu zu bestimmenden Differenz zu dieser Realität. (12-13)

Laut Literaturwissenschaftler Wolfgang Iser leitet sich die Bestimmtheit einer Fiktion vom Gebrauchszusammenhang ab, von der Fiktion eines Textes, aber auch von anderen Kontexten wie Genre, konstruierte Zeit und Raum (vgl. Fluck 13).

Fluck sieht Fiktion darüber hinaus als ein Überschreiten der Wirklichkeit an,

> durch das es möglich wird, in probeweiser, von unmittelbaren Handlungskonsequenzen entlasteter Form Gedanken, Gefühlen, Phantasien und Erfahrungen Gestalt zu geben, die ansonsten nicht gegenstands- und kulturfähig wären. (15)

Fiktion erachtet Fluck dabei als einen intentionalen Sprechakt, und sie kann „zu einer Ereignishaftigkeit des Textverlaufs führen, in der im Prozeß der erzählerischen Realisierung eines Vorhabens immer neue Möglichkeiten der Fiktion [...] erschlossen werden“ (16). Das Imaginäre wird dabei diegetisch gesehen ‚real’, wobei die ‚Realität’ durch das Hinzufügen von Fiktion kontinuierlich erneut definiert wird (vgl. Fluck 20-21). So schreibt Fluck: „Denn der Zuschuß des Imaginären macht aus Wirklichkeit Möglichkeit, um aus imaginierter Möglichkeit neue Wirklichkeit entstehen zu lassen“ (21).

Was bedeutet dies für einen fiktionalen Text wie *Star Trek*? Die Serie kann mit verschiedenen Dimensionen spielen. Durch die Verwendung des Holodecks eröffnet sich so beispielsweise die Möglichkeit einer Transgression in unterschiedliche Genres. Es gibt zunächst einmal eine konstruierte, diegetische ‚Realität’, eine Welt, einen Spielraum. Innerhalb dieses Raumes wird ständig erneut ‚Realität’ erzeugt als Diegese. Dieser Realitätsrahmen lässt sich dann weiter durchbrechen auf weitere Diegesen hin, die in einem

Medium im Medium konstruiert werden. Indem das Publikum beobachtet, wie Science-Fiction-Charaktere eine virtuelle Simulation betreten, findet potenziell eine Vermischung der unterschiedlichen Fiktionen statt. Generell ist dieser sogenannte ‚Realitätseffekt' in jeder Episode von *Star Trek* allein schon wegen der futuristischen Kontextualisierung gegeben, denn es wird Bekanntes mit Unbekanntem immer wieder aufs Neue präsentiert.

Iser fasst diesen Prozess wie folgt in seinen Rezeptionstheorien zusammen:

> […] [T]he reader often feels involved in events which, at the time of reading, seem real to him, even though in fact they are very far from his own reality. The fact that completely different readers can be differently affected by the ‚reality' of a particular text is ample evidence of the degree to which literary texts transform reading into a creative process that is far above mere perception of what is written. The literary text activates our own faculties, enabling us to recreate the world it presents. The product of this creative activity is what we might call the virtual dimension of the text, which endows it with its reality. This virtual dimension is not the text itself, nor is it the imagination of the reader: it is coming together of text and imagination. (298)

Diese Verbindung zwischen Text und Fantasie nutzen Zuschauer für z.B. Fan-Fiction. Weitere Fanpraktiken stelle ich in Kapitel 6 vor.

Jede Fernsehserie verfolgt laut Medienwissenschaftler Jason Mittell jeweils durch ihren Stil und ihre Erzählweise spezifische Methoden des Realismus:

> Televisual realism is not a marker of accurate representation of the real world but rather is an attempt to render a fictional world that creates the representational illusion of accuracy – a program is seen as realist when it *feels* authentic, even though no media text comes close to a truly accurate representation of the complex world. (*Complex TV* 221, kursiv im Original)

Diese Illusion ist nicht nur in *Star Trek* zu erkennen. Auch in Computerspielen spielen Realitätseffekte eine Rolle, wo es um das sich Fortbewegen in einem sicheren Raum geht wie dem Holodeck. So schreibt Amerikanistin Randi Gunzenhäuser:

> Die Programmierstruktur eines Spiels wird in der Wahrnehmung der NutzerInnen durch die ‚Realitätseffekte' der Visualisierungsstruktur überlagert, was in der wahrgenommenen Spielbewegung deutlich wird: Der Erzählraum eines Spiels erweckt den Eindruck eines zu erschließenden Geländes, innerhalb dessen sich die NutzerInnen zu bewegen scheinen. Tatsächlich bewegen sich nicht die SpielerInnen

> von Ort zu Ort, sondern die ‚Räume' bewegen sich [...] auf die UserInnen zu [...]. (*Cyborgs* 245)

Diese Suggestion einer vermeintlichen Bewegungsfreiheit im Spiel stellt einen Realitätseffekt dar, denn „[...] [e]in Spiel ist um so effektiver, je ‚offener' es wirkt, je stärker es also die programmierseitig vorgegebene Struktur vergessen läßt" (Gunzenhäuser, *Cyborgs* 245). Dies verweist auf das Konzept der „transparent immediacy" (siehe Unterkapitel zu Remediation), bei dem das direkte, intuitive Eintauchen in ein Spiel im Vordergrund steht.

Remediation

Die Medienwissenschaftler Jay David Bolter und Richard Grusin haben sich in ihrem Buch *Remediation: Understanding New Media* (2000) mit dem Fortschritt von technologischen Entwicklungen und der damit einhergehenden Transformation von Medien befasst. Alle Medien hatten immer schon andere, ältere Medien zum Thema. Heute ist diese Tendenz aber sehr viel stärker, weil das Digitale alle Medien gleichermaßen ‚übersetzen' kann: „[...] [W]e call the representation of one medium in another *remediation*, and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new digital media" (Bolter/Grusin 45, kursiv im Original). Sie kommen zu dem Schluss, dass heute jede Mediation, d.h. Medialisierung, eine Remediation ist (vgl. Bolter/Grusin 55). Im Bereich der Musikwiedergabe gab es so beispielsweise erst Schallplatten, die von wiederbeschreibbaren Medien und schließlich auch Wiedergabegeräten abgelöst wurden. Streaming stellt hierbei die jüngste Generation der Wiedergabe dar. So führen Bolter und Grusin aus: „[A]ll current media function as remediators and […] remediation offers us a means of interpreting the work of earlier media as well" (55). Diese Interpretation schließt den Vergleich zwischen Medien ein.

Die Autoren unterscheiden in ihrem Buch drei Eigenschaften von Remediation: Erstens gibt es Remediation als Mediation der Mediation. Jeder Akt der Mediation ist von anderen, früheren oder gleichzeitigen Akten der Mediation abhängig (vgl. Bolter/Grusin 55). Medien kommentieren, reproduzieren und ersetzen sich gegenseitig unentwegt (vgl. Bolter/Grusin 55). Sie brauchen sich gegenseitig, um als spezifische Medien funktionieren zu können (vgl. Bolter/Grusin 55).

Zweitens ist eine Remediation Teil des Medienalltags. Insofern hat sie konkrete Auswirkungen auf die Kulturwissenschaften und eben auf die Mediationsprinzipien: „[A]ll mediations are themselves real. They are real as artifacts (but not as autonomous agents) in our mediated culture" (Bolter/Grusin 55).

Drittens kann Remediation als Veränderung der bisherigen Medien gesehen werden: „The goal of remediation is to refashion or rehabilitate other media. Furthermore, because all mediations are both real and mediations of the real, remediation can also be understood as a process of reforming reality

as well“ (Bolter/Grusin 56). Remediation erschafft etwas Neues aus etwas Bekanntem. Die alltägliche ‚Realität’ wird dadurch verändert, dass sie mit neuen Entwicklungen umgehen muss, wie z.B. beim heutigen bargeldlosen Bezahlen mithilfe eines Smartphones. Abläufe werden vereinfacht und bieten sogar eine Zeitersparnis. Aber zugleich kommen auch neue Gefahren auf, wodurch sich der Austausch von Daten verändert.

In *Star Trek* kann daher beispielsweise auch das Holodeck, ein virtueller 3D-Umgebungssimulator, in dem verschiedene Programme gespielt werden können, die diegetische ‚Realität’ der Serie verbessern: „[V]irtual reality reforms reality by giving us an alternative visual world and insisting on that world as the locus of presence and meaning for us“ (Bolter/Grusin 61). Bolter und Grusin beziehen sich hier auf ‚real’ existierende virtuelle Realitäten erster Ordnung. Doch bietet auch das fiktive Holodeck als Medium zweiter Ordnung und als eine Interpretation von virtueller Realität Möglichkeiten, Verhaltensänderungen innerhalb der Science-Fiction-Diegese herbeizuführen. Es dient den Crewmitgliedern in der Serie überwiegend dem Training, um sich auf interkulturelle Konfliktsituationen vorzubereiten (siehe Kapitel 5.2).

Ihre Lernerfolge können sie direkt in ihrer eigenen diegetischen ‚Realität’, im Sinne von einem Spielraum ohne reale Konsequenzen, anwenden und in gefährlichen Situationen unter Beweis stellen. Die Fernsehzuschauer werden dabei zu Beobachtern dieser spielerisch-ernsten interkulturellen Auseinandersetzungen. Im Folgenden muss hierbei beachtet werden, dass das Holodeck zwar als digitales Medium simuliert bzw. dargestellt wird, aber im Rahmen des Fernsehens in Wirklichkeit stets analog bleibt. Es fußt auf ‚realen’ Ideen und Entwicklungen der 1970er und 1980er Jahre im Bereich der virtuellen Realität bzw. Holografie (vgl. *StarTrek.com Staff*, Teil 1; vgl. *StarTrek.com Staff*, Teil 2). Dieser technisch entwickelte Spielraum ist digital, funktioniert aber genauso so gut und ‚real’ als Trainingsraum wie ein Brettspiel.

Transparent Immediacy und *Hypermediacy*

Bolter und Grusin befassen sich neben dem Konzept „Remediation“ auch mit den Konzepten „transparent immediacy“ und „hypermediacy“, die Remediation bedingen. Mit *transparent immediacy* ist ein Stil der visuellen Repräsentation gemeint, dessen Ziel es ist, den Zuschauer die Anwesenheit des Mediums vergessen zu lassen (vgl. Bolter/Grusin 272-273). Transparenz bedeutet laut Blogger Time Barrow in diesem Zusammenhang, dass die Benutzeroberfläche eines Mediums, auch *interface* genannt, sich bedienen lässt und eine besonders starke Immersion ermöglicht (vgl. Barrow). *Immediacy* bezieht sich darauf, dass Nutzer nach direktem Zugang, direktem Verstehen und direkter Interaktion verlangen, eine ‚spontane’ Verbindung zu einem Medium suchen (vgl. Barrow).

Das fiktive Holodeck in *Star Trek* ist ein solches angeblich digitales, aber in der Fernsehproduktion analoges Medium, in das Nutzer diegetisch gesehen problemlos eintauchen können, denn: „[...] a transparent interface would be one that erases itself, so that the user is no longer aware of confronting a medium, but instead stands in an immediate relationship to the contents of that medium“ (Bolter/Grusin 23-24). Sobald der Eingang des Holodecks, ein vom Holodeck erzeugtes Bild, nicht mehr sichtbar ist, verdrängt der Nutzer innerhalb dieser Fiktionalität des simulierten digitalen Mediums, wo er sich befindet. Er kann sich ganz auf das laufende Holodeck-Programm, also seinen Platz in der ihm präsentierten intradiegetischen Welt, konzentrieren (vgl. „The Big Goodbye“, Standbild 13:18). Der Zugang zum Holodeck schließt sich z.B. nach dem Betreten einer Holodeck-Simulation in *TNG*, kurz bevor er unsichtbar wird.

Beim Konzept „hypermediacy“ spielen hingegen andere Faktoren eine Rolle:

> This term is sort of the opposite of transparent immediacy in that hypermediacy’s goal is not transparency, but rather to be very apparent so that the user may interact with the interface. [...] In hypermedia settings, the user is continually brought back to and made aware of the interface. (Barrow)

Das Holodeck veranschaulicht sowohl *immediacy* als auch *hypermediacy*. Einerseits ermöglicht es das unmittelbare Eintauchen in eine Simulation, wodurch der diegetische Nutzer, der Science-Fiction-Charakter, nicht weiter auf das Medium Holodeck achtet, sondern intuitiv damit interagiert.

Andererseits gibt es Möglichkeiten, sich als Nutzer – und somit auch als Fernsehzuschauer – bewusst zu werden, dass man sich in einer Simulation befindet, was mit der gesamten Raumkonzeption zu tun hat. Um ein Programm aufzurufen, muss in *Star Trek* beispielsweise ein Display außerhalb des Holodecks betätigt werden, um das Programm auswählen zu können (vgl. „The Big Goodbye“, Standbild 01:44). Der Nutzer innerhalb der Science-Fiction-Diegese erhält erst durch spezifische bewusste Angaben zur Simulation Zugang zum Programm. Während eines laufenden Programms kann der Nutzer auch auf den Schiffscomputer und die Kontrollflächen des Holodecks zugreifen (vgl. „Elementary, Dear Data“, Standbild 14:04). Ein Nutzer ruft durch den Sprachbefehl „Arch!“ einen Torbogen bzw. eine Pforte auf, um Programmänderungen durchzuführen. Diese Pforte stellt gleichzeitig einen Ausgang aus der virtuellen Realität bereit: „[T]he logic of hypermediacy acknowledges multiple acts of representation and makes them visible“ (Bolter/Grusin 33-34). Somit ist das Erscheinen einer Pforte eine visuelle Markierung, die das Medium Holodeck in diesem Moment als Simulation innerhalb und außerhalb der Science-Fiction-Diegese der Serie sichtbar macht, für den Nutzer ebenso wie für den Fernsehzuschauer.

Kognitive Entfremdung

Indem Charaktere beispielsweise in *Star Trek* auf dem Holodeck in anderen Rollen in ungewöhnlichen Situationen gezeigt werden, findet beim Publikum eine Dissoziation mit dem ursprünglichen Serienkonzept statt, d.h. es reagiert auf das Gezeigte und fühlt sich aktiv angesprochen. Literaturwissenschaftler Darko Suvin[18] hat hierfür das Konzept der kognitiven Entfremdung entwickelt, das für ihn ein wesentliches Merkmal der Science-Fiction darstellt (vgl. Renault 114).[19]

Science-Fiction ist laut Kulturwissenschaftler Gregory Renault für Suvin ein Genre „which generates a literary content capable of critically exploring both same and Other in the social world" (114). Meines Erachtens führt kognitive Entfremdung als ein Teil von *othering* zu einer intensiveren Auseinandersetzung mit den in der Serie dargestellten populärkulturellen Themen und stärkt gleichzeitig die emotionale Bindung zu der Serie und ihren Science-Fiction-Charakteren.

Auf welchen Ebenen kann kognitive Entfremdung stattfinden? Die Charaktere selbst können kognitive Entfremdung verspüren, womit sie innerhalb der Episode als Teil der Handlung zurechtkommen müssen. Aber auch das Publikum wird innerhalb einer Fernsehepisode durch ungewöhnliche Mittel und Genre-Brüche kognitiv entfremdend angesprochen:

> Unusual experiences and extraordinary encounters can provoke either a sense of wonder, or if pushed further, an almost irrational fear [...]. This in turn further challenges our cognitive capacity, sometimes stalling it completely. Science fiction relies upon a careful combination of these practices to achieve its break with mundane reality and in doing so creates a sense of cognitive estrangement. (Johnson-Smith 21)

Narrative und visuelle Mittel werden so bedacht in eine Science-Fiction-Handlung eingebaut, dass ein Bruch zwischen ihr und der von Johnson-Smith bezeichneten ‚mundane reality' entsteht (vgl. Fluck). Für diesen Zweck bietet

---

[18] Renault bezieht sich hier auf folgende Quelle: Suvin, Darko. *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven, CT: Yale University Press, 1979. Print.

[19] Die in *Star Trek* dargestellten Entfremdungssituationen dienen in der Regel dazu, kapitalistische, individualistische, patriarchale und westliche Werte zu präsentieren. *Star Trek* positioniert sich dadurch gegen Verschwörer und Normen, die nicht den eigenen entsprechen, sowie gegen sozialistische verortete Formen von Gruppenidentität (Borg). In der Sternenflotte gibt es kaum Raum für Abweichungen, da an Bord der Raumschiffe eine stark militärische Hierarchie mit eigener Gruppendynamik und Zuständigkeiten vorliegt.

sich das Holodeck in *Star Trek* als fiktives Paradebeispiel für eine virtuelle Realität an, denn es kann als ein Medium, das Geschichten innerhalb eines generischen Rahmens erzählt, solche Brüche zwischen Genres oder zwischen Science-Fiction und der ‚mundane reality' behandeln: „In order to create a sense of presence, virtual reality should come as close as possible to our daily visual experience. Its graphic space should be continuous and full of objects and should fill the viewer's field of vision without rupture" (Bolter/Grusin 22). Simulierte virtuelle Realitäten zweiter Ordnung wie das Holodeck können demnach innerhalb der Science-Fiction-Diegese zwischen der diegetischen Alltagsrealität und der Simulation vermitteln. Eine Entfremdung der Zuschauer findet erst dann statt, wenn neben visuellen Brüchen auch kontextbezogene Ungereimtheiten auftreten:

> Cognitive estrangement can [...] be seen as defining [...] textual effects […]: the text faces its audience with something that will not fit into the existing patterns of verisimilitude, yet is being asserted and explored as fact. Science fiction narratives explore what this break in reality means for the remainder of reality. (Johnson-Smith 26)

Innerhalb einer simulierten virtuellen Realität wird das Gezeigte dabei für Nutzer innerhalb der Science-Fiction-Diegese zum Modell für eine Realität, während der Zuschauer beobachtet, welche Auswirkungen die Veränderung dieser Variablen für die restliche Episodenhandlung hat. Es wird daher in meiner Analyse in Kapitel 5 zu klären sein, wie *Star Trek* das Medium Holodeck als Beispiel einer in der Handlung existenten virtuellen Realität einsetzt.

Insgesamt lässt sich festhalten, dass verschiedene Formen der Remediation die variable Konstruktion des Fremden unterstützen, eine Verbindung zu anderen Genres herstellen und auf das Fernsehpublikum entfremdend und zugleich aktivierend wirken können, wie vielseitige kreative und partizipative Fanaktivitäten in der heutigen Zeit veranschaulichen (siehe Kapitel 6). Realitätseffekte sind Teil der Narration. Meines Erachtens ist dabei die Darstellung von interkultureller Kommunikation von bestimmten Faktoren abhängig, die ich in den Kapiteln 5.2 und 5.3 herausarbeiten werde.

5.2 Abenteuer auf dem Holodeck in *TNG*

Bevor ich meine Analyse mit der *TNG*-Episode „The Big Goodbye“ (S01E12) aus der ersten Staffel beginne, die in das Medium Holodeck ausgiebiger einführt, widme ich mich erst der Pilotepisode „Encounter at Farpoint“ (*TNG*, S01E01/02), in der erstmals das Medium auftaucht (51:15-56:05). In dieser Pilotepisode betritt der Erste Offizier William T. Riker das Holodeck, während bereits ein Programm läuft. Dieses simuliert ein Waldgebiet, das mit seinen Eigenschaften einem Wald auf der Erde ähnelt. Das Rauschen eines Baches und der Gesang von Vögeln sind zu hören. Das Sonnenlicht scheint durch den Nebel auf die Bäume und den Erdboden sowie auf die Gesichter von Riker und dem Androiden Data, der sich bereits vor Riker auf dem Holodeck befunden hat. Die Simulation fühlt sich für Riker ‚echt’ an, d.h. es gibt keinen offensichtlichen Unterschied zwischen der Simulation und einem real existierenden Waldgebiet auf der Erde. Data erklärt Riker jedoch, dass die Innenwand des Holodeckraums immer da ist, auch wenn man sie nicht sieht. Zur Veranschaulichung wirft Data einen Stein, der an eben dieser Wand hörbar abprallt. Anhand dieser Szene ist erkennbar, dass Personen sich nicht nur auf dem Holodeck bewegen, sondern auch mit Dingen in der Simulation in Interaktion treten können und die Dinge mit ihnen. Als z.B. der Junge Wesley Crusher sich zu Riker und Data gesellen möchte, wird er bei einem Sturz ins Wasser nass.

Das Holodeck wird seitdem als Simulationsraum immer wieder in den verschiedenen *Star Trek*-Serien als narrativer Rahmen verwendet, d.h. als eine zentrale, separate Realitätsebene innerhalb einer Episode. Es ist also ein Raum, in dem Situationen simuliert werden. Dabei handelt es sich um keine ‚Realität’, sondern um eine Virtualität mit Realitätseffekten.

Wie wird das Holodeck definiert? Michael und Denise Okuda, frühere Mitarbeiter am *Star Trek*-Set, schreiben hierzu in ihrer neuesten Auflage der *Star Trek Encyclopedia* (2016):

> Also known as a holosuite or a holographic environment simulator, the holodeck permitted the simulation of virtually any environment or person with a degree of fidelity virtually indistinguishable from reality. The holodeck employed three-dimensional holographic projections as well as transporter-based replications of actual objects. A large library of simulations was available in the holodecks of *Galaxy*-class starships, and holodeck software permitted programs to be customized according to user preferences. („Encounter at Farpoint“ [TNG]). Holodecks were

> used for a wide range of recreational, sports, and training applications. (343, kursiv im Original)

Dieser holografische 3D-Umgebungssimulator weist ein breites Repertoire auf und ist mit einer Vielzahl von Programmen verwendbar. Aber die Nutzer können diese Programme auch auf eigene Präferenzen hin individualisieren und später sogar selbst Programme entwickeln.

Wie sieht das Holodeck in seinem inaktiven Zustand aus? Laut Medienwissenschaftlerin Janet Murray besteht es aus einem leeren schwarzen Raum, der würfelförmig und mit weiß-gelblichen Gitternetzlinien bedeckt ist (vgl. 15). Mithilfe des Schiffscomputers kann man entweder durch Bedienflächen oder verbales Kommando ein Programm aufrufen: „The result is an illusory world that can be stopped, started, or turned off at will but that looks and behaves like the actual world [of the audience] and includes parlor fires, drinkable tea, and characters [...]“ (Murray 15).

Solch ein Holodeck, in dem der Nutzer zu jeder Zeit Simulationen anfangen, zwischenspeichern und später fortführen kann, weist für die Zuschauer Parallelen zu heutigen Computerspielen auf. Dadurch erscheint eine Simulation wie das Holodeck heutzutage technisch gesehen nicht als ein Produkt der Fantasie, sondern ist eine mögliche Weiterentwicklung von 3D-Computerspielwelten. Diese simulierten Holodecks laden zu einem interaktiven Spiel oder Training ein. Wie *Star Trek* verschiedene Genres innerhalb des Science-Fiction-Rahmens als ‚Film innerhalb eines Films’ bzw. ‚Computerspiel innerhalb eines Films’ einführt, zeige ich anhand der folgenden *TNG*-Episoden. Wie wird dabei interkulturelle Kommunikation thematisiert?

„The Big Goodbye“ (S01E12)

Captain Picard nutzt in „The Big Goodbye“ das Holodeck, um sich zu entspannen. Eine wichtige diplomatische Aufgabe liegt vor ihm. Aus diesem Grund ist ein Abenteuer eine willkommene Abwechslung. Dazu taucht er in eine Detektiv-Geschichte ein, in der er die Hauptfigur, den Privatdetektiv Dixon Hill, im San Francisco der 1930er Jahre eines *hard-boiled* Krimis spielt. *Star Trek* baut innerhalb des Serien-Universums eine Referenzwelt zu einem bestimmten Genre auf, das dem Publikum aus der Literatur und aus Filmen bekannt ist. Dies wird durch intertextuelle Remediation begünstigt. Denn bei Hill handelt es sich um eine ‚Geschichte in der Geschichte’, da der Drehbuchautor dieser *TNG*-Episode, Tracy Tormé, innerhalb der Episodenhandlung zum Schriftsteller der Dixon-Hill-Abenteuer gemacht wird (vgl. Okuda/Okuda 336). Die Figur Hill ist im *Star Trek*-Universum erstmalig 1934 in der Kurzgeschichte „The Big Goodbye“ im Pulp-Magazin *American Detective Stories* vorgestellt worden (vgl. Okuda/Okuda 336-337). Solche intertextuellen Verweise, die bestimmte Personen fiktiv in die Episodenhandlung integrieren, sorgen für eine komplexe Struktur innerhalb der Serie.[20]

Die Episode präsentiert eine neuartige Perspektive auf das Fremde in *Star Trek*, weil erstmals verschiedene Genres auf dem Holodeck aufeinandertreffen. Der Episodentitel ist ein Wortspiel aus zwei Raymond Chandler-Romanen, *The Big Sleep* (1939) und *The Long Goodbye* (1953), die später auch vielfach verfilmt wurden. Dies deutet insbesondere für Chandler-Kenner zu Beginn der Episode darauf hin, dass das Krimi-Genre eine Rolle spielen wird. Im letzteren Roman wird die Hauptfigur, der Privatdetektiv Philip Marlowe, wegen Mordes festgenommen, verhört und später wieder freigelassen. Ähnliches geschieht in der Episode „The Big Goodbye“. Somit ist eine inhaltliche Verbindung zu den Chandler-Detektivgeschichten offensichtlich. In den Romanen wie auch der *TNG*-Episode gibt es einen männlichen Privatdetektiv als Hauptdarsteller, und die Geschichten spielen in den 1940er Jahren.

---

[20] 34 Jahre nach der *TNG*-Folge „The Big Goodbye“ präsentiert die Serie *PIC* ein weiteres Abenteuer von Dixon Hill. Eine Vorfahrin von Picard liest in ihrer Freizeit in dem Roman *The Pallid Son* von Tracy Tormé (vgl. „Watcher“, *PIC*, S02E04).

So sind auch in der *TNG*-Episode konkrete visuelle und inhaltliche Parallelen zur Verfilmung *The Big Sleep* von 1946 mit Humphrey Bogart sichtbar (vgl. *The Big Sleep*). Dixons Eingang zum Büro ähnelt dem im Film. Dies gilt ebenfalls für die Kleidung des Detektivs und die Tatsache, dass sowohl im Film als auch in der Episode geraucht wird, was für *Star Trek* untypisch ist und im aktuellen US-Fernsehen ein Tabu darstellt. Data imitiert zudem Bogart mit seinem Aussehen, seiner Sprechweise und Gestik auf dem Holodeck. Als weitere ‚Vorlage' für die Episode diente der Film *The Maltese Falcon* von 1941 (vgl. *The Big Goodbye*). Dieser wie u.a. auch andere Kriminalfilme aus den 1940er und 1950er Jahren weisen eine besonders düstere Atmosphäre auf, weshalb sie dem Stil des *film noir* zugeschrieben werden. Das Holodeck bietet in der *TNG*-Episode die Möglichkeit, Science-Fiction und den Stil des *film noir* zusammenzubringen, ein Genre im Genre, auch bekannt als *genre-mixing* (siehe Kapitel 2.1).

„The Big Goodbye" verbindet zwei zentrale Handlungsstränge: eine diplomatische Mission im üblichen Science-Fiction-Kontext von *Star Trek* und ein Holodeck-Abenteuer im Krimi-Kontext, das beinahe verhindert, dass die *Star Trek*-Mission erfolgreich durchgeführt werden kann. Meine Analyse befasst sich mit der Holodeck-Simulation und untersucht, vor welchen Herausforderungen Nutzer des Holodecks gestellt werden.

Szene 1

Die Episode (01:27-03:46) beginnt mit Captain Picards erstem Besuch auf dem Holodeck. Er befindet sich zunächst außerhalb der Simulation und ruft das Programm per Sprachbefehl auf. In seinem persönlichen Logbucheintrag in Form eines Voiceovers sagt er: „I am entering the ship's holodeck where images of reality can be created by our computer. Highly useful in crew training, highly enjoyable when used for games and recreation." Während dieses Voiceovers, das eine notwendige Information für das Publikum darstellt, betritt Picard das Holodeck und findet sich in einer anderen Welt wieder, in einem Hausflur vor dem Büro von Dixon Hill. Die Kamera folgt ihm beim Betreten von hinten in einem Schwenk, was der Orientierung des Publikums dient. Es nimmt mithilfe von Picard die Umgebung wahr. Diegetische Musik klingt aus einem Radio. Zudem hört man Picards Schritte

auf dem Boden, was das Hineinschreiten in eine andere Welt akustisch bekräftigt.

Die Kulisse des Raumschiffes weicht hier also schlagartig der Kulisse der 1940er Jahre, wie sie in Filmen der Zeit existiert. Die klaren Grau- und Blautöne im hellen Licht der Enterprise-Korridore, in denen sich Picard kurz zuvor noch befunden hat, weichen Holztüren und unansehnlich braunen Wänden und Böden im matten Licht. Picard wirkt in seiner grellen rot-schwarzen Uniform wie ein Fremdkörper. Er sieht sich staunend um und inspiziert jedes einzelne Detail seiner simulierten Umgebung. Dabei hält die Kamera immer eine gewisse Distanz zu ihm und stoppt, wenn er stoppt.

Picard nähert sich weiter dem Büro und hört typische Bürogeräusche, wie z.B. das Klingeln eines Telefons und das Tippen auf einer mechanischen Schreibmaschine. Als er in den Vorraum des Büros tritt, trifft er erstmalig auf Hills Sekretärin. Sie erkennt ihn als Dixon und spricht ihn direkt mit der Kurzform „Dix“ an und fragt, ob er eine Wette verloren habe. Erst dann realisiert Picard, dass er nicht passend für das Holodeck gekleidet ist. Im weiteren Verlauf des Gespräches gebraucht die Sekretärin Vokabeln der amerikanischen Umgangssprache, wie z.B. „funny farm“ für Klapsmühle und „threads“ für Zwirn. Im Gegensatz zu Picards englischer Hochsprache verwendet sie verkürzte Formen, wie z.B. „he’d“ anstelle von „he had“. Auch ihre Satzstruktur ist unvollständig. Als sie über die wartende Kundin in Picards/Dixons Büro spricht, sagt sie: „Nice legs.“ Darauf schaut Picard auf seine Beine. Sie erwidert jedoch: „Not you. Her.“ Diese non-verbale Reaktion Picards erzeugt Situationskomik und zeigt seine fehlende Erfahrung mit dem Medium. Das Hologramm der Sekretärin ist darauf programmiert, auf den Nutzer des Programms einzugehen. Es erfolgt Aktion und Reaktion und ein Abrufen von bestimmten Handlungsprozessen. Inhaltliche Lücken werden beispielsweise durch weitere Attribute gefüllt. Missverständnisse wiederum sind in dieser Szene nicht von Relevanz.

Picards Eindrücke werden nicht nur durch die Kommunikation mit dem Hologramm für das Publikum gefiltert, sondern es erhält auch visuelle ‚Kameraunterstützung’, die die Handlung nicht als Teil des üblichen Science-Fiction-Rahmens markiert. Beim Eintreten in sein Büro stehen die zuvor erwähnten Beine von Jessica Bradley unmittelbar im Fokus der Aufnahme

(vgl. „The Big Goodbye“, Standbild 03:14). Während Bradleys Beine seitlich positioniert aus einer Froschperspektive gezeigt werden, sieht man im Hintergrund Picard, wie er zunächst auf ihre Beine starrt, bevor er ihr ins Gesicht schaut. Die Aufnahme spielt auf den Reiz und die Wirkung einer Frau auf Männer an, was in Detektivgeschichten der 1940er Jahre ein gängiges Verfahren darstellte und auch heute noch in abgewandelter Form angewendet wird. Dies ist auch bekannt als ‚male gaze' (vgl. Humm; siehe Kapitel 5.3 „The Gift“). Es werden dabei nicht nur die Gegenstände und Farben, sondern auch als Teil der Inszenierung die Handlung, Kostüme, Ausleuchtung, Kameraposition sowie mediale Verfahren simuliert. Picard wird zum ‚Spielball' der Genre-Konventionen des *film noir*, und wir ertappen ihn dabei, wie er diesen Mechanismen des Genres verfällt und davon eingenommen wird. Um einer peinlichen Situation wegen seiner Uniform vorzugreifen, erklärt er Bradley, dass er eine Wette verloren hat. In der Szene übernimmt Bradley die Rolle einer unbekannten, wohlhabenden Schönheit, die Picard/Dixon um Hilfe bittet (vgl. „The Big Goodbye“, Standbild 03:44). Durch ein weiteres übliches Verfahren des *film noir*, dem *low-key lighting*[21], bekommt Bradleys Gesicht viel Aussagekraft, und die Ernsthaftigkeit ihrer Situation wird für die Fernsehzuschauer dadurch unterstrichen.

Hier sorgt also Remediation auf verschiedene Weise für eine kognitive Entfremdung: Einerseits beim Publikum, weil es schlagartig mit dem Filmstil des *film noir* konfrontiert wird und einen bekannten Charakter in einer ungewohnten Rolle sieht. Andererseits findet sowohl eine Entfremdung bei Picard statt, der sich mit der Sprache und Kultur seiner Vorfahren beschäftigt, als auch bei den Charakteren der Simulation, die auf ihn als Nutzer der Simulation reagieren. Durch erste Gespräche mit den Holodeck-Charakteren findet sich Picard langsam in die Simulation ein, zeigt jedoch noch einige kontextuelle Lücken und Unsicherheiten. Insgesamt stehen für Picard das Abenteuer und die Freude am Spiel im Vordergrund, was unter kontrollierten Bedingungen auf dem Holodeck gefahrlos möglich ist. Seine Eindrücke

[21] Diese Technik ist eine schwache Beleuchtungsform. Es wird nicht mit drei verschiedenen Beleuchtungstypen (*three-point lighting*) bei der Szene gearbeitet, sondern nur mit einer Form, die die entsprechende Person frontal anleuchtet, wobei der Rest der Kulisse im Schatten verweilt.

schildert er später lebhaft seinen Führungsoffizieren. Er ermuntert sie, selbst das Holodeck auszutesten, und lädt dazu ein, ihn beim nächsten Mal zu begleiten.

Zusammenfassend weist Szene 1 folgende Struktur auf (siehe Abbildung 1):

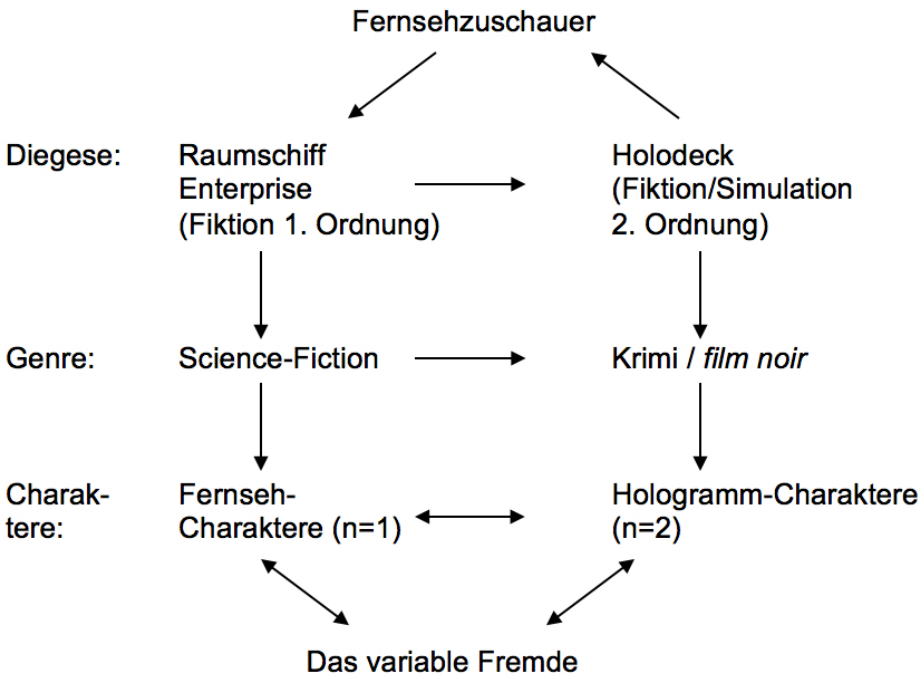

Abbildung 1: Narrative Struktur in Szene 1 von „The Big Goodbye“

Der Fernsehzuschauer ist der Beobachter zweier Fiktionalitäten bzw. Diegesen erster und zweiter Ordnung. Einerseits spielt die zentrale Handlung auf dem Raumschiff Enterprise. Andererseits ist das Holodeck eine Simulation, die eine Fiktion innerhalb eines Raumes auf dem Raumschiff erschafft. Dort trifft Picard als Fernseh-Charakter der Science-Fiction auf Hologramm-Charaktere, die im Krimi-Genre verhaftet sind. Das Fremde ist hierbei kontinuierlich variabel und macht dadurch die narrative Struktur der Episode sehr vielschichtig.

Szene 2

Szene 2 (12:06-16:10) zeigt den Moment, in dem Picard mit dem Historiker Whalen und Data gemeinsam das Holodeck betritt. Sie sind der Zeit der 1940er Jahre entsprechend gekleidet und treten gemeinsam auf die nassen Straßen von San Francisco hinaus. Sie begegnen Passanten auf dem

Bürgersteig. Nicht-diegetische Musik markiert für das Publikum das gemeinsame Eintreten der Gruppe in die Holodeck-Simulation und weicht darauf den üblichen Geräuschen einer geschäftigen Stadt zur Abendzeit. So sind beispielsweise Polizeisirenen, Autohupen, Schiffshörner und das Klingeln der stadttypischen Straßenseilbahnen zu hören. Die Männer treffen auf einen Zeitungsverkäufer, mit dem sie sich unterhalten, bis kurze Zeit später der Kriminalbeamte Bell und sein Kollege McNary dazustoßen.

In Szene 2 wird eine Rollenverteilung innerhalb der Gruppe deutlich. Picard/Dixon ist derjenige, der interagiert, während Whalen den wissenschaftlich-neutralen Beobachter und Data den sachkundigen Genre-Kenner spielen und entsprechende Informationen zu der Epoche an Picard weitergeben. Dass Picard noch immer Schwierigkeiten mit den Gebräuchen der Zeit hat, zeigt seine Antwort auf die einfache gesprächseinleitende Frage des Verkäufers: „How's tricks?“ [Was macht die Kunst?]. Picard erwidert: „She is fine.“[22] Bei dieser Antwort handelt es sich um ein Missverständnis, das Picard im realen Leben aufklären würde, hier aber in der Atmosphäre eines Spiels für ihn keine weitere Bedeutung hat.

Whalen und Data stehen Picard zur Seite und wechseln das Thema. Bemerkungen von Whalen, wie beispielsweise, „He actually thinks you are Dixon Hill“, oder, „Baseball, Sir. It was a national obsession at the time“, zeigen sowohl Whalens Interesse an der Epoche als auch seine emotionale Distanz. Er spielt den begleitenden Experten, während er dabei nicht vergisst, wer Picard ist, wie die höfliche Anrede „Sir“ und später auch die Verwendung seines Ranges „Captain“ zeigen. Als Picard in einer Zeitung liest, dass Jessica Bradley, seine Kundin vom Vortag, ermordet worden ist, und anmerkt, dass er auf sie hätte hören sollen, gibt Whalen Picard zu bedenken: „Captain, she is a page from a book. That is all she ever was.“ Whalen tritt als ‚Spaßbremse' auf und stellt sicher, dass sich Picard nicht zu sehr auf die Rolle von Dixon einlässt und sich gar eine Schuld zuweist. Whalen erachtet es demnach als sinnvoll, eine Distanz zum Geschehenen zu wahren, auch wenn das Holodeck gegenteilig dazu einlädt.

---

[22] Dieses Missverständnis wird beispielsweise in der deutschen Synchronisation der Episode nicht deutlich. Dort wird Dixon gefragt, wie es Twix geht, worauf dieser antwortet: „Oh, es geht ihr sehr gut. Danke.“ Die Situationskomik in der Originalversion konnte hier nicht ins Deutsche übertragen werden.

Während des Gespräches unterbricht der Verkäufer Data, als er sein Wissen über zukünftige Erfolge einer Baseball-Mannschaft mit Picard und Whalen teilt:

> Data: The streak they are referring to will eventually reach 56 games. And be snapped by a pair of journeyman hurlers for the Cleveland Indians.
> Verkäufer: Cleveland?! Ha! They got no pitchers! They never got no pitchers. What are you, nuts or something?
> Data: The record will stand until the year 2026 when a shortstop for the London Kings...
> Verkäufer: Hey Dix, what gives with this guy? He's not from around here, is he?
> Picard: No he is not. He is erm…/ he is from… South America.
> Verkäufer: Yeah. He's got a nice tan.

Diese Unterredung zeigt, wie der Verkäufer auf Datas Bemerkungen reagiert. Data wiederum ignoriert ihn und antwortet nicht auf seine Frage, ob er verrückt sei, sondern fährt mit seiner Erklärung fort, bis ihm der Verkäufer in seinem Redebeitrag ins Wort fällt und ein *turn-taking*, einen Sprecherwechsel, erzwingt, was nach meiner Erfahrung in *TNG*-Episoden selten vorkommt. Der Verkäufer empfindet es womöglich als unhöflich, dass Data nicht auf ihn reagiert hat, und spricht stattdessen Picard/Dixon direkt an. Durch die Redewendung „What gives with this guy?“ markiert der Verkäufer Data als einen Fremdling und fragt im Anschluss, woher er stamme.

Picards Antwort darauf zeigt ein sprachliches Handlungsmuster: Bei dem Versuch, Datas tatsächliche Herkunft zu verbergen, läuft Picards/Dixons Satz zunächst ins Leere. Die Interjektion „erm“ mit einer anschließenden kurzen Pause wie auch einer Reparatur[23] zeigen, wie Picard mithilfe von Umschreibungen versucht, einen Sachverhalt einer ‚Person' aus den 1940er Jahren verständlich zu erklären. Picard lenkt dadurch von der Thematik rund um *othering* ab. Die Wahrheit, dass Data ein Androide ist, könnte der Verkäufer wohl nicht verstehen, und dies wäre auch nicht im Sinne des Spiels, in dem Picard und seine Begleiter zur eigenen Unterhaltung eine Rolle spielen wollen. Der Verkäufer beendet den interkulturellen Diskurs durch die

[23] Die von mir dargestellte Reparatur, die bei der Verschriftlichung gesprochener Sprache mit einem Schrägstrich „/“ bei der Transkription nach HIAT (halbinterpretative Arbeitstranskription) gekennzeichnet wird, ist ein Mittel in der funktional-pragmatischen Diskursanalyse der germanistischen Sprachwissenschaft und bedeutet, dass ein Satz oder Wort, während es gesprochen wird, korrigiert wird. HIAT ist von Konrad Ehlich und Jochen Rehbein entwickelt worden.

abschließenden Worte: „Yeah. He's got a nice tan.“ Der Verkäufer macht hier einen Witz über Datas silberne Hautfarbe. Picards Versuch, sich verständlich auszudrücken, hat funktioniert. Der Verkäufer akzeptiert Picards Erklärung, weil er ihn aufgrund seiner Programmierung kennt und ihm vertraut. Diese Erklärung wiederholt der Verkäufer später auch gegenüber Bell, auch wenn Datas gelbe Augen und silberne Hautfarbe mehr als fremd für ihn erscheinen müssen (siehe unten). Picard baut auf die Unwissenheit des Verkäufers.

Szene 2 präsentiert ethnisches *othering*, während Szene 1 sich auf *gender*-spezifisches *othering* mit Bradley als der verführerischen, attraktiven Kundin bezog. Sowohl in Szene 1 als auch in Szene 2 findet mediales *othering* statt. Auch wenn die drei Sternenflotten-Offiziere typisch für das 20. Jahrhundert gekleidet sind, markieren sie andere Merkmale als fremd, beispielsweise ihr Unwissen über die Epoche. So nimmt Data Redewendungen von Bell wörtlich:

> Bell: Well, well, look what the cat dragged in. [Sieh an, was haben wir denn da.]
> Data: Cat?
> Bell: Where the hell did he come from?
> Verkäufer: South America. Can't you tell?
> Bell: Wherever you're from, while you're in my town, keep your nose clean [Halt’ Dich da raus!/Bleib’ sauber!]. […]

Data ist ein Androide, der mit vielen menschlichen Redewendungen nicht vertraut ist und deshalb Probleme mit bestimmten Ausdrücken hat. Ähnlich wie Picard in Szene 1 und Szene 2 nimmt Data Bells Aussagen wörtlich. Dies erkennt man einerseits non-verbal an seiner Mimik und Gestik, z.B. als er hört, dass er seine Nase sauber halten soll und sich dabei verwundernd an die Nase fasst, und andererseits durch seine Rückfrage „Cat?“, weil er nicht verstehen kann, was Katzen mit der Situation zu tun haben sollen. Dies führt zu einer Situationskomik, für die Data des Öfteren in den *TNG*-Episoden sorgt.[24] Hat er als *other* bereits im 24. Jahrhundert Schwierigkeiten, sich anzupassen, so multiplizieren sich diese nun in einer simulierten Welt des 20. Jahrhunderts,

[24] Datas naive, manchmal kindliche Art und sein Nicht-Verstehen von bestimmten Begriffen führen zu komischen Szenen und lockern eine angespannte Situation auf. In seinem Kollegen Geordi La Forge sieht er dabei einen Freund, mit dem er über Missverständnisse und Wissenslücken offen sprechen kann. So auch, als sie sich über Dixon Hill und Parallelen zu Sherlock Holmes unterhalten, was Data dazu animiert, sich mit dem Krimi-Genre vertraut zu machen und seine Kollegen auf das Holodeck zu begleiten (vgl. „The Big Goodbye“, *TNG*, S01E12). Für Data sind seine Kollegen wichtige Helfer beim Verstehen der Menschen.

weil zum einen dort niemand Androiden in dieser Form kennt und zum anderen ein anderer Umgang herrscht als der, den Data kennt.

Strukturell hat sich im Vergleich zu Szene 1 die Anzahl der Interaktanten erhöht, was bei der Thematisierung und Darstellung des Fremden zu einer noch komplexeren Situation führt. Die Gespräche werden länger und verworrener. Dadurch können die Holodeck-Nutzer schlechter verbergen, dass Wissenslücken zu diesem simulierten historischen Genre bestehen. Andersartigkeiten drücken sich sowohl bei Picard und seinen Begleitern als auch bei den dargestellten Holodeck-Charakteren aus, wobei besonders Data mit seinem sonderbaren Aussehen und Verhalten im Zentrum des allgemeinen Interesses steht. Data sorgt mit seiner Art für die notwendige, extradiegetische Portion Humor in der Episode.

Insgesamt sind zwei verschiedene entfremdende Formen der Remediation in der Episode aufgetreten: In Szene 1 ist erkennbar, wie Picard unvorbereitet in seiner Uniform das Holodeck betritt und darauf angesprochen wird. In Szene 2 geht er mit seinen Begleitern, der Epoche entsprechend gekleidet, auf das Holodeck und findet sich dadurch besser in seine Rolle als Dixon ein. Das Andersartige wird in der Episode auf vielfältige Weise, z.B. durch Aussehen und Kleidung, thematisiert und dargestellt. Der Umgang mit dem Fremden führt zu zwischenmenschlichen Herausforderungen, die kommunikativ mit Humor gelöst werden. Besonders das Wissen über die Kultur der 1940er Jahre wird zum entscheidenden Faktor in der Kommunikation. Unsicherheiten und Unwissenheit werden von der simulierten Umgebung sofort wahrgenommen. Aber auch zu viel Wissen, wie z.B. über die zukünftigen Spielergebnisse eines Baseball-Teams, führt zu einer Stigmatisierung, was einen Teil des Humors in der Episode ausmacht.

Star Trek führt in der Episode vor, dass Probleme kommunikativ entstehen können. Hier handelt es sich jedoch nicht so sehr um Probleme, sondern um das Vorführen von kommunikativen Schieflagen als Teil eines humoristischen Ansatzes. So enthüllen beispielsweise Picard und seine Begleiter am Ende der Episode anderen Holodeck-Charakteren, dass die Welt, in der sie sich befinden, nicht real ist, Data von einem anderen Planeten stammt und Picard nicht wirklich Dixon ist. Die dort eingetroffene Notlage, dass Whalen angeschossen wurde und die Sicherheitsprotokolle des Holodecks

nicht funktionieren, führt Picard dazu, Zeit zu gewinnen und den anwesenden Holodeck-Charakteren die Wahrheit über die Simulation zu offenbaren. Dadurch kann Picard die Gefahr bannen. Während die Gruppe zunächst versucht hatte, ihre Fremdheit zu verbergen und sich in der Simulation kulturell anzupassen, geht sie hier mit der Wahrheit in die Offensive, weil aus Spiel Ernst geworden ist.

Nach der Analyse der ersten Episode komme ich zu einem ersten Zwischenfazit und Exkurs: „The Big Goodbye" präsentiert in einem traditionell zugeordneten Serienformat Ansätze heutiger narrativer Komplexität. Das Holodeck stellt als Medium mehrere narrative Ebenen in verschiedenen Konstellationen vor und eröffnet eine Vielzahl von Deutungsmöglichkeiten. Der Begriff „narrative Komplexität" bezieht sich auf Fernsehserien, die seit den 1990er Jahren produziert werden und sich vom konventionellen bzw. traditionellen Fernsehen hinsichtlich narrativer Strukturen unterscheiden: „So gründet die narrative Komplexität des Gegenwartsfernsehens auf Erzählweisen, die auf die medienspezifische Serienstruktur zugeschnitten sind [...]" (Mittell, „Narrative Komplexität" 98). Es gibt verschiedene Formen von amerikanischer Serialität. Ich zeige Schritt für Schritt in meiner Analyse auf, welche Veränderungen auftreten, denn das Abweichen von den früher üblichen Regeln im Fernsehen ist ein wesentliches Kennzeichen dieser Komplexität (vgl. Mittell, „Narrative Komplexität" 100; siehe Kapitel 7.1).

Trägt womöglich die in „The Big Goodbye" im Ansatz aufgezeigte komplexe intertextuelle Struktur zum Erfolg von *Star Trek* bei? Medienwissenschaftler Jason Mittell definiert komplexes Fernsehen wie folgt: „[...] [A] new model of storytelling has emerged as an alternative to the conventional episodic and serial forms that have typified most American television since its inception, a mode that I call *narrative complexity*" (*Complex TV* 17, kursiv im Original). Hierbei hat narrative Komplexität eine besondere Funktion: „At its most basic level, narrative complexity *redefines episodic forms under the influence of serial narration* – not necessarily a complete merger of episodic and serial forms but a shifting balance" (Mittell, *Complex TV* 18, kursiv im Original). Die Verwendung von ersten komplexen Elementen in einer Zeit traditionellen Fernsehens, in der narrative Komplexität noch gar nicht in der heutigen bekannten Form existent war, mag daher durchaus ein zusätzlicher

Grund für die Attraktivität und den Erfolg von *Star Trek* ab Ende der 1980er Jahre gewesen sein, denn:

> [a]udiences tend to embrace complex programs in much more passionate and committed terms than they do most conventional television, using these series as the basis for robust online fan cultures and active feedback to the television industry [...]. (Mittell, *Complex TV* 35)

Die weiteren Episoden meiner Analyse sollten meiner Annahme folgend ebenfalls komplexe Erzählstrukturen aufweisen.

„Elementary, Dear Data“ (S02E03)

Genre-mixing trägt u.a. in „The Big Goodbye“ dazu bei, etwas Neuartiges zu generieren, was es bis dato so in *Star Trek* noch nicht gegeben hat. „Elementary, Dear Data“ (S02E03) greift diese Idee erneut auf und weist eine komplexere Form auf als die zuvor analysierte Episode. In dieser Episode wird das Holodeck zu einem Medium, das das Fremde neu konstruiert. Kommunikation zwischen einem Hologramm und einzelnen Crewmitgliedern findet dabei auf einem höheren intellektuellen Level statt. Der Titel der Episode spielt auf eine Äußerung des Detektivs Sherlock Holmes in Sir Arthur Conan Doyles Detektiv-Kurzgeschichten und -Romanen zu seinem Freund Watson an: „Elementary, dear Watson.“ Ähnlich wie bei „Beam me up, Scotty“ bei *Star Trek* wurde in der Serie dieser Spruch niemals so gesagt, findet aber im Alltag mündlich Verwendung (vgl. Smallwood). Es handelt sich erneut um eine Mischung aus Detektivgeschichte und Science-Fiction, dieses Mal jedoch mit philosophischen Ansätzen wie Descartes’ Erkenntnistheorie und seinem Grundsatz „cogito ergo sum“.

In der Episode spielen der Androide Data und sein Freund und Kollege Geordi La Forge gemeinsam die Abenteuer von Sherlock Holmes auf dem Holodeck nach, als Geordi durch eine Unachtsamkeit einen Bedienungsfehler macht, der zur Gefahr für die gesamte Crew wird: Es entsteht ein intelligentes Hologramm im Programm, das ein eigenes Selbstbewusstsein entwickelt, um zu einem ‚würdigen’ Gegner für Data zu werden. Dieser Gegenspieler ist Moriarty, die Figur, die Doyle einst als den ebenbürtigen Herausforderer für seine Figur Sherlock Holmes erschaffen hat.

In „Elementary, Dear Data“ soll das Holodeck wie zuvor in „The Big Goodbye“ zur Entspannung dienen. Aber die erhoffte Erholung kann aus verschiedenen Gründen nicht einsetzen. Zunächst funktioniert das Medium einwandfrei. Eine Szene vom Anfang der Episode zeigt, wie Data und Geordi das Holodeck-Programm erstmals gemeinsam erkunden. Dabei weist das Programm historisierende Elemente auf, die kennzeichnend für das Krimi-Genre sind. So gibt es beispielsweise verschiedene Gegenstände in Sherlocks Wohnung, die auf früher gelöste Fälle verweisen und die Data *ad hoc* zuordnen kann. Data und Geordi sind den Genre-Konventionen gemäß passend gekleidet. Data hat eine Pfeife im Mund, ein Geschenk von Geordi.

Der graue Inverness-Mantel und die Deerstalker-Mütze runden das typische Erscheinungsbild des Detektivs Sherlock ab, wie es aus Verfilmungen bekannt ist. Während Data die Violine spielt, macht Geordi, wie die Figur Watson in Doyles Geschichten, handschriftliche Notizen.

Doch der Unterhaltungswert des Spiels scheitert letztlich für Geordi daran, dass Data mit allen Geschichten über Sherlock vertraut ist und gleich zum Ende, zur Auflösung eines Falles, springt. Für Geordi ist der Umgang mit der simulierten historischen Zeit neu, während Data als Androide alles über Sherlock und die Zeit weiß und bereits Erfahrungen auf dem Holodeck sammeln konnte. Data imitiert sprachlich und visuell Sherlock, mit dem er sich über die Rolle hinaus stark zu identifizieren scheint. Er und Sherlock weisen viele Gemeinsamkeiten auf, aber es gibt auch Dinge, die über Datas Verständnis als Maschinenmensch hinausgehen. Wie wird Datas Andersartigkeit zu einem Problem in der Episode?

Szene 1

Ein Gespräch in Ten Forward, einer Bar an Bord der Enterprise D, zwischen Data, Geordi La Forge und Dr. Katherine Pulaski, der Schiffsärztin an Bord, verdeutlicht, warum Data Rätsel nicht lösen kann (09:00-10:41). Data und Geordi sind in dieser Szene als Sherlock und Watson gekleidet, weil sie direkt vom Holodeck kommen. Datas Andersartigkeit als konstruiertes Wesen wird in einer sachlichen Diskussion zum Thema der Episode, indem Dr. Pulaski auf Datas Schwächen und Grenzen hinweist:

> La Forge: […] The fun in the program, Data, was in the attempt to solve a mystery.
> Data: Is that not exactly what we were doing?
> Pulaski: You are wasting your breath, Lieutenant. Saying that to Data is asking a computer not to compute.
> Data: Am I so different from you, Doctor? Are you able to cease thinking on command?
> Pulaski: In medicine, I am often faced with puzzles that I do not know the answer to.
> La Forge: She is right, Data. You always know the answer.
> Pulaski: To feel the thrill of victory... there has to be the possibility of failure. And where is the victory in winning a battle you can't possibly lose?
> Data: Are you suggesting there is some value in losing?
> Pulaski: Yes. Yes. That's the great teacher. We humans learn more often from […] a failure or a mistake than we do from an easy success. Not you. You learn by rote. To you all is memorization and recitation.

> La Forge: I don't know about that. Deductive reasoning is Data's strength.
> Pulaski: Yes, and Holmes' too. But Holmes understood the human soul. The dark flecks that drives us... that […] turn the innocent into the evil. That understanding is beyond Data.

In der obigen Diskussion vertritt Dr. Pulaski einen sehr klaren Standpunkt gegenüber Data. Sie erkennt ihn nicht als das an, was er ist: ein Androide, der mehr sein möchte, als er ist.[25] Oftmals werden in der zweiten Staffel der Serie *TNG* Dr. Pulaskis Vorurteile ihm gegenüber sichtbar. Datas Figur bringt jahrhundertealte Konventionen von Maschinenmenschen ins Spiel, was der Episode eine zusätzliche Komplexität gibt.

In dieser angeregten Unterhaltung macht nun Dr. Pulaski ihre Meinung durch eine klare binäre Opposition deutlich: ‚we as humans' *versus* ‚you/Data as other'. Es liegt kein Vorwurf in ihren Äußerungen. Vielmehr bietet sie sowohl Geordi als auch dem Fernsehpublikum eine sachliche Erklärung für Datas Andersartigkeit an. Der Vergleich mit einem Computer, „asking a computer not to compute", stellt Data auf eine Ebene einer nicht empfindungsfähigen Maschine. Damit ist erkennbar, dass Data nicht nachempfinden kann, was es tatsächlich bedeutet, ein Rätsel eigenständig und ohne Vorwissen zu lösen. Dr. Pulaski vergleicht Data mit Holmes und zeigt, wo Datas Grenzen liegen: im Verstehen der menschlichen Seele. Doch das deduktive Folgern ist wie bei Holmes eine von Datas Stärken. Data verabredet sich mit Dr. Pulaski und Geordi auf dem Holodeck, um zu beweisen, dass er ein Rätsel lösen kann, das er nicht kennt. Das Spiel wird zum Wettbewerb.

Visuell wird diese Szene darüber hinaus durch die besondere Figurenkonstellation verdeutlicht; die jeweilige Position der Interaktanten spiegelt gleichzeitig ihren Standpunkt im Gespräch wider (vgl. „Elementary, Dear Data", Standbild 09:38). Semiotisch ist hier von Interesse, wie die einzelnen Charaktere zueinander blicken und dadurch auch visuell Oppositionen aufbauen. So sitzt Data als zentrales Objekt der Diskussion in der Mitte, während Geordi links hinter ihm sitzt, was seine unterstützende

[25] Schon in der Pilotepisode macht Data deutlich, dass er alles dafür tun würde, menschlich zu sein. So sagt er zu Riker: „I am superior, Sir. In many ways. But I would gladly give it up to be human." Riker antwortet: „Nice to meet you, Pinocchio." (vgl. „Encounter at Farpoint", *TNG*, S01E01/02, 51:15-56:05). Dies ist Datas fortwährender Untertext und schwingt in jeder Episode mit, weshalb Datas Figur von Grund auf eine gewisse Komplexität beinhaltet. In der Serie *PIC* erhält Data in Staffel 3 einen neuen synthetischen Körper, wodurch er schließlich menschlich wird.

Haltung gegenüber Data betont. Dr. Pulaski ist diejenige, die Data von einem anderen Tisch aus anspricht und ihn mit ihrer Meinung konfrontiert. Data ist gezwungen, sich mit seiner Andersartigkeit auseinanderzusetzen. Er ist bemüht, Meinungen anderer zu verstehen und zu respektieren und agiert dabei rational und analytisch.

Szene 2

Als Data, Geordi und Dr. Pulaski im Holodeck auf der Fährte von Sherlock Holmes sind und Datas Fähigkeiten als Detektiv auf die Probe stellen, wird Dr. Pulaski plötzlich entführt. Daraufhin nehmen Data und Geordi eine Spur auf und treffen auf Holmes' Widersacher Professor Moriarty (22:30-25:40). Zunächst glauben sie, noch immer Teil eines kontrollierbaren Spiels zu sein. Doch Moriartys darauffolgende Äußerungen machen ihnen bewusst, dass dem nicht so ist. Die Zeit für Spiele ist vorüber. Dies beweist Moriarty, indem er seine Gäste wie folgt begrüßt: „Welcome, my dear Holmes, but not Holmes. And Dr. Watson, but not Watson."

In der Regel sind Hologramme wie bei jedem Spielablauf programmiert und agieren ihrer Programmierung entsprechend im Rahmen ihrer definierten Handlungsmöglichkeiten. Dies scheint bei Moriarty nicht der Fall zu sein. Moriarty setzt sich kritisch mit seiner Situation auseinander. Er hinterfragt den Sinn seiner Existenz und des Seins und tritt philosophisch als Gleichgestellter Holmes'/Datas auf. Er ist ein ‚reales' Rätsel (vgl. „Elementary, Dear Data", Standbild 25:38). Eine halbnahe Aufnahme zeigt, wie Moriarty Data eine Skizze überreicht, die die Enterprise D darstellt. Es ist erkennbar, dass Moriarty noch im Prozess des Verstehens ist und ihm teilweise die richtigen Worte fehlen, um das auszudrücken, was er gedanklich gerade verarbeitet. Er hilft sich mit einer Skizze, die seinen Gedanken Ausdruck verleiht.

Szene 3

Moriarty lernt schnell und erlangt immer mehr Kontrolle über die Schiffssysteme. In Szene 3 (36:30-39:03) befinden sich Moriarty, Picard, Data und Dr. Pulaski auf dem Holodeck in Moriartys Räumlichkeiten. Für Picard steht fest, dass ein Holodeck-Programm außer Kontrolle geraten ist. In diesem Szenario wie auch in anderen typischen Holodeck-Szenarien in *Star Trek* wird

auf einer weiteren narrativen Ebene die Angst vor neuen Medien reflektiert. Doch handelt es sich wirklich um einen Fehler, der in der Episode rückgängig gemacht werden muss?

‚Ich denke, also bin ich'. Diese philosophische Aussage ist für Moriarty entscheidend. Er präsentiert sich als zivilisiert, kultiviert und höchst intelligent. Er verfügt über eine Selbstreflexion, die durch das Medium Holodeck und Geordis Fehlprogrammierung erst ermöglicht wurde. Moriarty ist somit ein ‚Eigenprodukt' des Schiffscomputers und potenziell fähig, Data im Spiel und im ‚realen' Leben zu schlagen. Interkulturelle Verständigung kommt zustande, als Picard Moriarty seine aktuelle Situation verdeutlicht und ihm erläutert, was er ist:

> Moriarty: […] The computer has taught me that I am made up only of energy.
> Picard: That... may not be entirely… true, Professor. This, which we call the „Holodeck", uses a principle similar to another device called a „transporter". In the year, in which we live, humans have discovered that energy and matter are interchangeable. In the Holodeck energy is converted into matter, thus, you have substance, but only here.
> Moriarty: And if I step off this Holodeck?
> Pulaski: Then, Professor, you would cease to exist.
> […]
> Moriarty: Does he have life? [zeigt auf Data] He's a machine – but is that all he is?
> Picard: No. He is more.
> Moriarty: Exactly. Is the definition of life „cogito ergo sum"? I think, therefore I am?
> Picard: Yes. That's one possible definition.
> Moriarty: It is the most important one – and for me the only one that matters. […] I am alive – and I am aware of my own consciousness.

Picards verwendetes sprachliches Handlungsmuster des Erläuterns wird zum zentralen Lösungsansatz eines in der Szene gezeigten philosophischen Bewusstseinskonflikts. Picard gibt Moriarty mehr Input, mehr Wissen, wodurch dieser seine eigene Position und Existenz evaluieren kann und schließlich die Kontrolle über das Schiff an Picard zurückgibt. Moriartys Programm wird permanent im Schiffscomputer gespeichert, bis es weitere Fortschritte in der Holodeck-Technologie gibt, die ihm eine Existenz außerhalb des Holodecks ermöglichen kann. Der ‚Doktor', das medizinisch-holografische Notfallprogramm des Raumschiffes Voyager, erhält beispielsweise später ein Gerät aus der Zukunft, den sogenannten ‚mobilen Emitter', der ein solches Leben außerhalb des Holodecks möglich macht.

Narrative Komplexität und kognitive Entfremdung entstehen in der Episode für den Zuschauer dadurch, dass es innerhalb eines Science-Fiction-Kontextes eine Krimi-Geschichte im Medium Holodeck gibt. Das Holodeck definiert und gestaltet sich selbst wiederum neu, um Datas Ansprüchen standhalten zu können. Abbildung 2 fasst die narrativ komplexe Struktur der Szenen 2 und 3 zusammen:

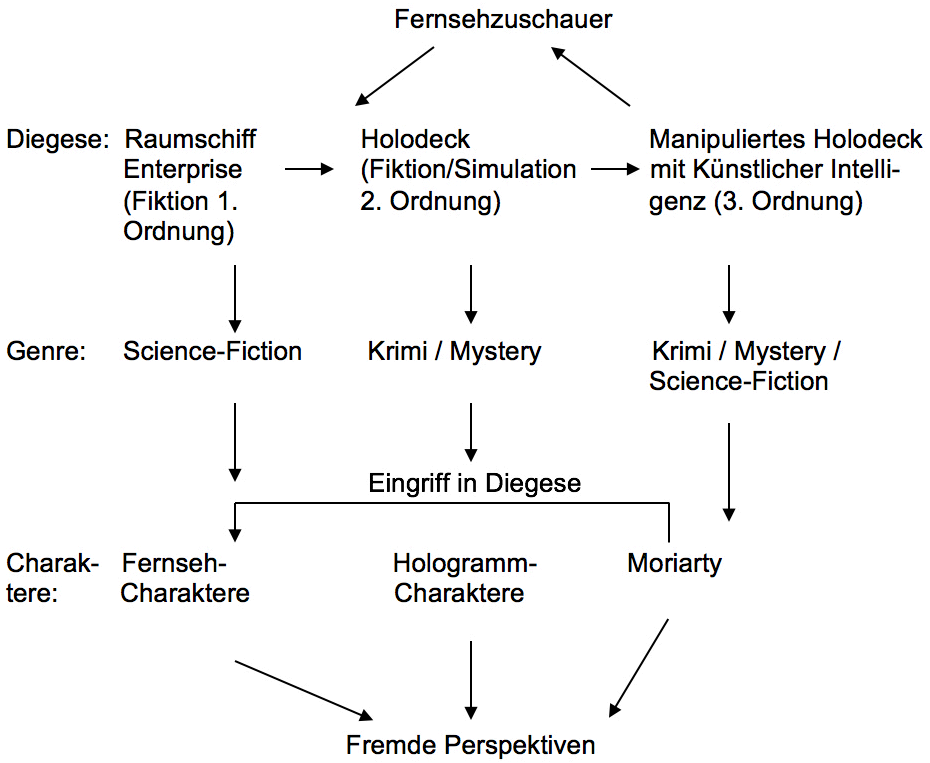

Abbildung 2: Narrative Struktur in Szenen 2 und 3 von „Elementary, Dear Data“

Es gibt in der Episode insgesamt drei Diegesen. Einerseits findet der gewöhnliche diegetische Betrieb an Bord der Enterprise statt, was auch die Diegese des Holodecks einschließt, aber auf Distanz hält. Andererseits wird durch Geordis Fehlprogrammierung des zunächst normal funktionierenden und damit kontrollierbaren Holodeck-Programms eine weitere Diegese geschaffen, die die ursprüngliche Holodeck-Diegese selbstreflexiv unterläuft. In dieser existiert Moriarty als ‚Künstliche Intelligenz’ und greift vom manipulierten Holodeck aus in das Geschehen auf dem Raumschiff ein. Diese dritte Diegese setzt somit auf der Science-Fiction-Ebene, dem Medium Holodeck, Krimi-Beziehungen um. Eine hier neu geschaffene Fiktionsebene wird in diesem Sinne für die erste Diegese zu einem ‚realen’ Problem in Form eines philosophisch-selbstreflexiven Modells. Während die Genres zunächst

voneinander getrennt in den Diegesen 1 und 2 behandelt werden, bricht diese Konstruktion zunehmend zusammen. Science-Fiction bereichert das Holodeck-Programm, und Krimi- und Mystery-Elemente haben Einfluss auf das Raumschiff, weil Moriarty zunächst auf unerklärliche Weise Zugriff auf die Schiffsysteme bekommt. Anders als in „The Big Goodbye“ führt diese Episode eine zusätzliche Figur mit Moriarty ein, welche die voneinander getrennten narrativen Ebenen durchbricht und als ebenbürtiger Gegner Datas und damit des Schiffes selbst in Erscheinung tritt. Die Kontrolle über die spielerische Welt des Holodecks ist nicht mehr möglich.

Moriarty erscheint erneut in der *TNG*-Episode „Ship in a Bottle“ (S06E12), die die vorige Diskussion über sein Existenzrecht fortsetzt. In dieser Episode wird Moriarty reaktiviert und erhofft sich nun ein Leben außerhalb des Holodecks. Dies wird ihm schließlich durch einen Trick vorgetäuscht, indem verschiedene Programm-Ebenen innerhalb eines Holodeck-Programms eingebaut werden, d.h. mehrere Neugestaltungen des laufenden Programms im Programm, somit eine Remediation der Remediation der Remediation (vgl. „Ship in a Bottle“, *TNG*, S06E12). In der Annahme, frei zu sein, bereist er fortan das Weltall, während er in Wahrheit weiterhin Teil einer für ihn eigens geschaffenen Holodeck-Simulation ist (siehe Schröter). Narrative Komplexität in *Star Trek* erhält dadurch wiederum eine ganz neue Bedeutung, weil zunächst für das Publikum nicht mehr erkennbar ist, in welcher Realität oder Simulation sich die Charaktere befinden.

Die Verwendung von Doyles Figuren in der Episode „Elementary, Dear Data“ führten zu einer neuartigen Anwendung von intertextueller Remediation und *genre-mixing* im Fernsehen. Serien wie *Elementary* (*CBS*, 2012-2019) und *Sherlock* (*BBC One*, 2010-2017) erschaffen eigenständige intertextuelle Remediationen. Die Identifizierung mit spezifischen Rollen liegt dabei schon immer u.a. zwei wesentlichen Konzepten zugrunde: *alignment* und *allegiance*. *Alignment* hilft dabei, die Beziehungen der Zuschauer zu Figuren sowohl innerhalb der Handlung als auch darüber hinaus zu erklären: „Alignment consists of two key elements: *attachment*, in which we follow the experiences of particular characters, and *access* to subjective interior states of emotions, thought processes, and morality“ (Mittell, *Complex TV* 129, kursiv im Original). Die Bindung zu bestimmten Figuren wie Sherlock wird umso stärker, je länger

man sich mit ihnen befasst (vgl. Mittell, *Complex TV* 130). In „Elementary, Dear Data“ identifiziert sich Data mit Sherlock. Die Fernsehzuschauer wiederum identifizieren sich mit Data, der Sherlock imitiert, und darüber hinaus mit der Figur Sherlock. Durch den intertextuellen Bezug erhält das Publikum eine neue Sichtweise auf Datas Andersartigkeit als Androide und auf Sherlock, lernt mehr über seine Vorlieben und beobachtet zudem, wie sehr Data einen fiktionalen Charakter verehrt, weil dieser ihm ähnelt. *Allegiance* zielt auf diesen Rezeptionsprozess ab: „[...] the moral evaluation of aligned characters such that we find ourselves sympathetic to their beliefs and ethics and thus emotionally invested in their stories“ (Mittell, *Complex TV* 134).

Datas Darbietung von Sherlock, seine *performance*, verhilft ihm zu einem besseren Verstehen der Menschen: „Performance is always a collaborative creative act, as actors embody the roles sketched out on the page [...]“ (Mittell, *Complex TV* 119). Gleichzeitig bewegt sich Data als Darsteller Sherlocks innerhalb eines vorbestimmten Rahmens: „This link between character and performer sets major storytelling constraints [...]“ (Mittell, *Complex TV* 119). Data muss eben diesen Rahmen verlassen und ist dadurch erst in der Lage, erstmals eigenständig ein ‚echtes’ Rätsel zu lösen.

„A Fistful of Datas“ (S06E08)

In der Episode „A Fistful of Datas“ (S06E08) kommt es zu einer ganz andersartigen Darbietung Datas, die teils rollenwidrig und teils rollenkonform ist. *Genre-mixing* wird hier erneut zu einem zentralen Anknüpfungspunkt für interkulturelle Auseinandersetzungen. Doch in diesem Fall spielt intertextuelles, ‚remediales' *othering* sowohl auf dem Holodeck als auch außerhalb eine tragende Rolle und hat einen erheblichen Einfluss auf Kommunikationsverläufe. Das Mittel der kognitiven Entfremdung findet sowohl im Kontext des Western- als auch des Science-Fiction-Genres Anwendung.

Wie der Episodentitel „A Fistful of Datas“ bereits andeutet, geht es in der auf dem Holodeck spielenden Handlung u.a. um den Androiden Data, der in verschiedenen Rollen auftritt. In Anlehnung an den Italowestern *A Fistful of Dollars* (1964) beschützt ein Mann in der *TNG*-Episode eine Ortschaft vor gefährlichen Kriminellen. Diesen Mann spielt der klingonische Sicherheitsoffizier der Enterprise D, Worf, der in der Funktion des Sheriffs in der kleinen Stadt Deadwood[26] auf der Erde des späten 19. Jahrhunderts für Ordnung sorgt.[27] Worfs Sohn Alexander spielt in der Simulation seinen Stellvertreter. Gemeinsam nehmen sie mit Counselor Deanna Troi auf dem Holodeck eine familiäre Auszeit vom Alltagsleben auf der Enterprise D, da gerade keine Mission für die Crew ansteht.

Andere Crewmitglieder nutzen ebenfalls ihre freie Zeit, um ihren Hobbys nachzugehen. So beispielsweise auch Data und Geordi La Forge, die testen möchten, wie Data in einem Notfall als Interface mit dem Schiffscomputer verbunden werden kann. Doch bei diesem Test kommt es zu Energiefluktuationen in Datas neuralem Netzwerk, was daraufhin bei ihm selbst und auf dem gesamten Schiff zu Problemen führt. Während Worf auf dem Holodeck den Kriminellen Eli Hollander inhaftiert, wird Alexander von Elis Vater Frank Hollander entführt, der einen Geiselaustausch vorschlägt. Worf stimmt dem schließlich zu, und es kommt zu einer alles entscheidenden

[26] Der Name Deadwood verweist auf eine historische Stadt in South Dakota, die während des Goldrausches in einem Indianergebiet 1876 entstanden ist. Somit ist die Verwendung dieses Stadtnamens in der Episode eine Anspielung auf vergangene sozialpolitische Ereignisse, die in abgewandelter Form in der Episode auftreten können.

[27] Mit dieser Episode gehen die Produzenten von *TNG* zurück zu den Ursprüngen der Fernsehserie *TOS*, die in ihrem Grundkonzept auf diesen historischen Ereignissen im Wilden Westen fußt.

Schießerei. Meine Analyse der Episode konzentriert sich nun auf die folgende Fragestellung: Wie wird interkultureller Konflikt medial dargestellt?

Szene 1

Worf und Alexander befinden sich zusammen mit Troi seit einiger Zeit auf dem Holodeck und hatten die Möglichkeit, sich an die Western-Simulation und deren Konventionen zu gewöhnen. Typische Elemente des klassischen US-Westerns und Italowesterns lassen sich auf dem Holodeck zuhauf ermitteln. So findet beispielsweise Szene 1 (23:27-28:36) in einem Saloon statt. Worf, gespielt von einem afroamerikanischen Schauspieler, trägt in der Standardrolle als Sheriff ein typisches Western-Kostüm mit schwarzem Hut in Anlehnung an den kaukasisch-aussehenden Schauspieler John Wayne (vgl. Standbild *IMDb.com*). Es zeigt sich beispielsweise eine intertextuelle Referenz zum US-amerikanischen Western-Film *Rio Bravo* (1959), in dem John Wayne, der einen weißen Hut trägt, auch einen Sheriff spielt. Worfs Kleidung ähnelt der von Wayne und verweist gleichzeitig auf dieses historisierende Genre mit ihren typischen Konstellationen, wie z.B. der Opposition ‚Gut gegen Böse' (vgl. „A Fistful of Datas", Standbild 38:34).

Worf bestellt in der Szene an der Bar einen klingonischen Feuerwein, den es im Wilden Westen auf der Erde nicht gibt und den die Wirtin als „fancy European stuff" abtut, ein erster kontextueller Hinweis auf in Europa gedrehte Western-Filme. Hier findet wie zuvor in „The Big Goodbye" eine kontextuelle Einbettung des Fremden statt, sodass das Gesagte einen Sinn für die programmierten Charaktere der Simulation ergibt. Innerhalb der Holodeck-Diegese existieren keine Klingonen. Die Bestellung eines ‚exotischen' Getränks passt nicht in das Konzept und stößt daher auf Widerstand. Es kann nichts ausgeschenkt werden, was es nicht gibt bzw. was nicht programmiert worden ist.

Es kommt zu einem ersten Bruch mit dem Western-Genre, als Frank Hollander in Gestalt von Data den Saloon betritt (vgl. „A Fistful of Datas", Standbild 25:54). Frank spricht mit Worf. Im Hintergrund steht einer seiner Begleiter, ein Mexikaner, der genauso wie Worf und Frank einen Fremden in der Simulation verkörpert: Worf ist als ‚realer' Klingone aus der Science-Fiction-Diegese in der Western-Simulation für den Zuschauer ein skurril

wirkender Fremder. Frank ist als Holodeck-Charakter nur für Worf auf andersartige Weise fremd, weil er in Datas Gestalt erscheint. Auf die anderen programmierten Holodeck-Charaktere wirkt Frank nicht fremd, sondern als ‚normaler' Teil der Diegese. Der Mexikaner ist wiederum fremd, weil er in der Simulation fern seiner eigenen Heimat ist. Es ist für den Zuschauer erkennbar, dass *othering* immer abhängig von der jeweiligen Perspektive ist und für jeden etwas Anderes bedeuten kann.

In der Saloon-Szene wird klar, dass Worf zunächst glaubt, Data gegenüberzustehen. Dies sieht man beispielsweise an der Anrede, mit der er Frank mit Datas Rang anspricht. Worf nimmt also an, dass Data wie schon Troi zu Beginn der Episode zu diesem Holodeck-Programm gestoßen ist, um mitzuspielen. Deshalb wechselt Worf während des Gespräches die Anrede zu Mister Hollander, wobei er das Wort „Mister" deutlich betont. Allerdings stellt sich kurze Zeit später heraus, dass Frank nicht Data ist, sondern nur so aussieht wie er. Dies ist durch Franks Aussprache, Verwendung der Umgangssprache in Form von Kurzformen sowie seine Mimik und Gestik deutlich erkennbar. Das Gespräch zwischen den beiden Interaktanten ist sehr übersichtlich mit kurzen Fragen und kurzen Antworten. Kleinere Pausen in den Sätzen sorgen für eine besondere Betonung des Gesagten und für Spannung und zeigen, wie sich Worfs Wahrnehmung gegenüber Frank verändert. Als dann die Situation in dieser Szene außer Kontrolle gerät, kann Worf die Simulation nicht beenden und flieht, um einer direkten Konfrontation mit Frank auszuweichen.

Im zweiten Teil der Szene 1 begibt sich Worf verletzt zu Troi in sein Sheriff-Büro. Beide unterhalten sich darüber, was vorgefallen ist, auch über Franks Vorschlag, Eli gegen Alexander auszutauschen. Worfs Schussverletzung und die Tatsache, dass der Schiffscomputer nicht auf Trois Befehle reagiert, zeigen, dass die Simulation für sie gefährlich geworden ist, in der jede Unachtsamkeit unweigerlich zum Tode führen kann. Sowohl Troi als auch Worf sind fremd in dieser Holodeck-Diegese und werden überdies mit etwas ‚vertrautem Fremden', Holodeck-Charaktere in Datas Gestalt, konfrontiert. Mittell stellt in seinen Theorien folgenden Begriff vor:

> A more abrupt form of change might be called *character overhaul*, in which someone undergoes a dramatic sudden shift, often tied to a supernatural or fantastic situation that creates body switches or clones, but we retain our serial memories of earlier events and relationships. (*Complex TV* 138-139, kursiv im Original)

Die hier genannten Veränderungen betreffen nun Charaktere auf dem Holodeck, wobei das Fernsehpublikum den Holodeck-Nutzern Worf und Troi durch die vorher gezeigten Geschehnisse in der Science-Fiction-Diegese und durch ihre Genre-Kenntnisse einen Schritt voraus ist. Das Publikum beobachtet, wie sich Worf und Troi in ihrer Unkenntnis den neuen Gegebenheiten stellen und nach Lösungen suchen.[28]

Eli sitzt in einer Gefängniszelle im Sheriff-Büro und hat plötzlich ebenfalls Datas Aussehen, obwohl Eli zuvor noch menschlich aussah. Sein Verhalten ist provokant und spöttisch. Dass die Transformation nicht einmalig ist, sondern wohl immer mehr Holodeck-Charaktere in der Simulation betrifft, überrascht Worf und Troi. Indem Troi Eli direkt mit dem Namen Data anspricht, kann ausgeschlossen werden, dass es sich bei Eli vielleicht doch um den ‚echten' Data aus der Science-Fiction-Diegese handeln könnte. Denn die plötzlich auftretenden, transformierten Hologramme mit Datas Aussehen sind nichts Anderes als Remediationen von Data, wobei sogar seine Androiden-Fähigkeiten bei diesen Hologrammen miteinbezogen werden, wie z.B. seine körperliche Stärke und Schnelligkeit. Geordis und Datas Versuch zuvor in der Science-Fiction-Diegese, Data als Interface mit dem Schiffscomputer zu verbinden, sorgte für diese massiven Fehlfunktionen auf dem Holodeck. Dadurch übertrugen sich Eigenschaften von Data in die Holodeck-Hologramme, er wird also über den Computer im Medium Holodeck mehrfach wiedergegeben. Troi und Worf erkennen hier folglich ein technisches Problem auf dem Holodeck, weil sie bereits essenzielles Vorwissen im Umgang mit fehlerhaften Simulationen haben. Deshalb beschließen sie, das Programm wie geplant bis zum Ende durchzuspielen. Dies sollte zur automatischen Abschaltung des Programms führen.

---

[28] Hier greift auch eine besondere Form der Humortheorie, die sogenannte ‚Überlegenheitstheorie', die besagt, dass „a person laughs about misfortunes of others (so called schadenfreude), because these misfortunes assert the person's superiority on the background of shortcomings of others" (*Theories of Humor*). Die Situation, in der sich Worf und Troi auf dem Holodeck wiederfinden, wirkt für das Publikum komisch.

Szene 2

Außerhalb des Holodecks vollzieht Data unkontrollierte Handlungen, die den Kommunikationsverlauf mit seinen Kollegen beeinträchtigen. Ein Gespräch zwischen Picard, Riker, La Forge und Data in Szene 2 (29:41-30:30) zeigt, wie Data das Western-Genre anwendet:

> Data: We are currently attempting to isolate the corrupt circuit pathways. I reckon the process should take less than two hours.
> Picard: What did you say?
> Data: I said the process should take less than two hours.
> Riker: No, you said I reckon.
> Data: According to my memory log, I did not use those words. Ya'll must be mistaken.
> La Forge: There, Data, you did it again.
> Data: Did whut?

Picard und Riker sind erstaunt über Datas Wortwahl, weil Wörter wie „reckon" nicht in Datas regulärem Vokabular vorkommen. Diese Begriffe zeugen von einem ‚menschlichen' Bewusstsein. Für ihn existieren nur klare und präzise zeitliche Angaben. Dies ist hier ein notwendiges Mittel, um Mensch und Androide in der Fernsehserie zu unterscheiden. Data spricht normalerweise sachlich, nicht wertend und kommt ohne Füllwörter und dergleichen aus. Darüber hinaus entwickelt Data während dieser kurzen Szene einen amerikanischen Südstaaten-Akzent, wie seine Frage am Ende zeigt, und er beginnt Kurzformen zu verwenden wie „ya'all".

Sprachliche Mittel haben hier einen deutlichen Einfluss auf die Kommunikation, denn Datas Intonation und Aussprache variieren so stark, dass dies im Gespräch thematisiert wird. Es findet ein Code-Switching[29] zwischen Standardsprache und amerikanischem Südstaaten-Dialekt statt. Jedoch ist nicht nur sprachlich eine Wandlung in Data erkennbar. Auch seine Mimik und Gestik beweisen, dass mit ihm etwas nicht stimmt (vgl. „A Fistful of Datas", Standbild 30:20). Picard entscheidet, Datas Verhalten zu untersuchen. Data macht sich daraufhin zusammen mit Geordi auf den Weg in den Maschinenraum, um die Fehlfunktion zu beheben. Data geht lässig, breitbeinig und ein wenig gebückt Richtung Tür und spuckt vor dem Verlassen des Raums in einen Pflanzkübel. Datas Verhalten entspricht nicht seiner sonst üblichen

[29] Code-Switching ist ein Begriff aus der Sprachwissenschaft und verweist auf den Wechsel von einer Sprache in eine andere Sprache während eines Gespräches. Dies trifft auch auf Sprachvarietäten bzw. Dialekte innerhalb einer Sprache zu.

Rolle in der Science-Fiction-Diegese und wirkt daher lustig.[30] Der Androide Data spielt eine Western-Rolle aus der Holodeck-Simulation, was für Verwirrung in der Szene sorgt: „[Character] [o]verhauls offer opportunities to play with recognition, teasing viewers and other characters about which version of a character is present. Such mistaken identities are often integrated into key plot threads [...]“ (Mittell, *Complex TV* 139).

Szene 3

Szene 3 zeigt die Lösung des Konflikts auf dem Holodeck, in der es zu einer direkten Konfrontation mit ‚dem Fremden' kommt (36:08-40:47). Das Fremde sind hier konkret diverse Hologramme in Datas Gestalt. Diese tauchen unvermittelt progressiv vermehrt in der Simulation auf und fordern die Crewmitglieder der Enterprise immer wieder aufs Neue heraus, was letztlich zum entscheidenden Showdown führt. Es findet ein Austausch der Geiseln statt. Die Szene enthält nicht viel Dialog. Vielmehr steht die Action im Vordergrund, die für Spannung sorgt. Dabei werden räumliche Weiten wie in einem Western üblich inszeniert (vgl. „A Fistful of Datas“, Standbild 38:07). Eine Vogelperspektive in einer extremen Totalen gibt Zuschauern die gesamte Aufsicht ‚von oben herab'. Diese Aufnahme irritiert und suggeriert den Zuschauern gleichermaßen, besonders auf die Perspektivierungen in der Episode zu achten. Worf scheint zunächst schutzlos gegenüber einem möglichen Hinterhalt Franks zu sein. Doch als dieser plötzlich auf Worf schießt, prallen seine Kugeln an seinem Gegner ab. Worf hat hierfür seinen Sternenflotten-Kommunikator umfunktioniert, mit dessen Hilfe er für einige Sekunden ein schützendes Kraftfeld um sich errichten konnte. Die Situation ist dadurch scheinbar unter Kontrolle. Gezielt eingesetzte Western-Elemente sorgen hier für einen Bruch mit dem Genre. Science-Fiction trifft auf Western. Worf und Troi sind den Holodeck-Charakteren überlegen und können ihr eigenes Wissen über Technologien des 24. Jahrhunderts geschickt einsetzen. Während Data vorher in der Szene durch sein Verhalten den Western auf das Raumschiff, den Ort der Science-Fiction-Diegese, bringt, wird in Szene 3 der

[30] Hier liegt die sogenannte ‚incongruity theory' vor. Inkongruenz als Teil der Humortheorie besagt, dass „humor is perceived at the moment of realization of incongruity between a concept involved in a certain situation and the real objects thought to be in some relation to the concept“ (*Theories of Humor*). Datas Cowboy-Verhalten ist für ihn untypisch.

Western mit Science-Fiction im *cut and reverse cut*-Verfahren angereichert. Diese Parallel- bzw. Assoziationsmontage führt für das Fernsehpublikum beide Genres und die Handlungen auf dem Raumschiff und auf dem Holodeck zusammen. Es gibt zwei problematische Sachverhalte: Extern hat Datas und Geordis Test, Data als Notfall-Interface einzusetzen, für Probleme an Bord der Enterprise geführt. Insbesondere Datas merkwürdiges Verhalten sticht hierbei hervor. Intern hat dieser Test in der aktiven Western-Simulation auf dem Holodeck zu einer massiven Fehlfunktion geführt, wodurch sich schlagartig das harmlose Unterhaltungsprogramm zu einer lebensbedrohlichen Notsituation für die Nutzer entwickelt hat. Diese beiden Sachverhalte müssen noch unabhängig voneinander aufgelöst werden. Sie sind narrativ eng miteinander verwoben.

Die Schießerei ist deshalb noch nicht zu Ende. Ein Komplize wirft dem entwaffneten Frank Hollander eine Schusswaffe zu. Doch ist Worf vorbereitet und greift mit seiner rechten Hand zu seiner Waffe (vgl. „A Fistful of Datas“, Standbild 38:58). Eine Detailaufnahme lenkt den Fokus auf Worfs schussbereiter Hand. Er zieht blitzschnell seine Waffe und schießt Frank die Waffe aus der Hand. Das Duell ist dadurch beendet. Am Gürtel neben der Waffe ist auch Worfs Kommunikator sichtbar. Dies markiert visuell die Verschmelzung von Science-Fiction mit Western. Entgegen aller Zuschauererwartungen, dass es zu einer im Western typischen Schießerei kommt, fordert Worf nach seinem Sieg Frank auf, die Stadt zu verlassen.

Ein solches Verfahren kommentiert Mittell in seinem Buch *Complex TV* (2015): „[…] even though suspense involves anticipating narrative events, we still experience suspense for a narrative outcome that we know is coming [...]“ (Mittell, *Complex TV* 175). Mit dem vorgesehenen Ende des Holodeck-Programms wird Spannung abgebaut: „[...] as tension derives more from how events will arrive at their known outcome than from the unpredictability of the outcome itself“ (Mittell, *Complex TV* 175).

Star Trek zeigt, dass Konflikte auch ohne Gewalt lösbar sind: „Genres have established storytelling norms that are rarely broken, including the assumption that the detective will capture the criminal, not the reverse“ (Mittell, *Complex TV* 176).

Es gibt in Szene 3 Parallelen zu dem Film *A Fistful of Dollars*. Dort spielt Clint Eastwood einen Mann auf Durchreise, den Protagonisten mit dem Namen Joe. Auch er ist bei der Schießerei durch das Tragen einer stählernen Bleiplatte unverwundbar (vgl. *A Fistful of Dollars*). Im Gegensatz zu Worf erschießt Joe die Kriminellen. Worf entscheidet sich nicht zu schießen und handelt somit entgegen seinen kulturellen Überzeugungen. Klingonen favorisieren den fairen Zweikampf mit Nahkampfwaffen, der normalerweise mit einem ehrenvollen Tod für einen der beiden Kämpfenden endet.

Am Ende der Szene 3 kommt es zu einer Situation, die erneut komisch wirkt und für eine kognitive Entfremdung beim Publikum sorgt (vgl. „A Fistful of Datas“, Standbild 40:18). Bevor das Programm sich selbst beendet, kommt die Wirtin des Saloons, nun als Data verkleidet, aus dem oberen Stockwerk herunter geeilt und schmiegt sich an Worfs Schulter. Dieser ist davon nicht begeistert. Die Szene wirkt absurd und befremdlich, und das Publikum sympathisiert mit Worf, der erleichtert ist, als das Programm endlich endet.

Das intertextuelle ‚remediale’ Medium Holodeck spricht das Publikum wie in den zuvor analysierten Episoden an, indem es bekannte Charaktere in ganz untypischen Rollen erlebt. Die Erwartungen des Publikums an „A Fistful of Datas“ übertreffen jedoch vorige, da das Fremde hier neu definiert wurde. Die Lösung des interkulturellen Konflikts auf dem Holodeck liegt darin, die durch Data verursachten Fehlfunktionen der Simulation durch eine planmäßige Beendigung zu umgehen. Data löst die von ihm verursachten Fehlfunktionen außerhalb des Holodecks durch eine technische Selbstdiagnose.

Die folgende Abbildung 3 fasst die narrativ komplexe Struktur der Episode noch einmal grafisch zusammen:

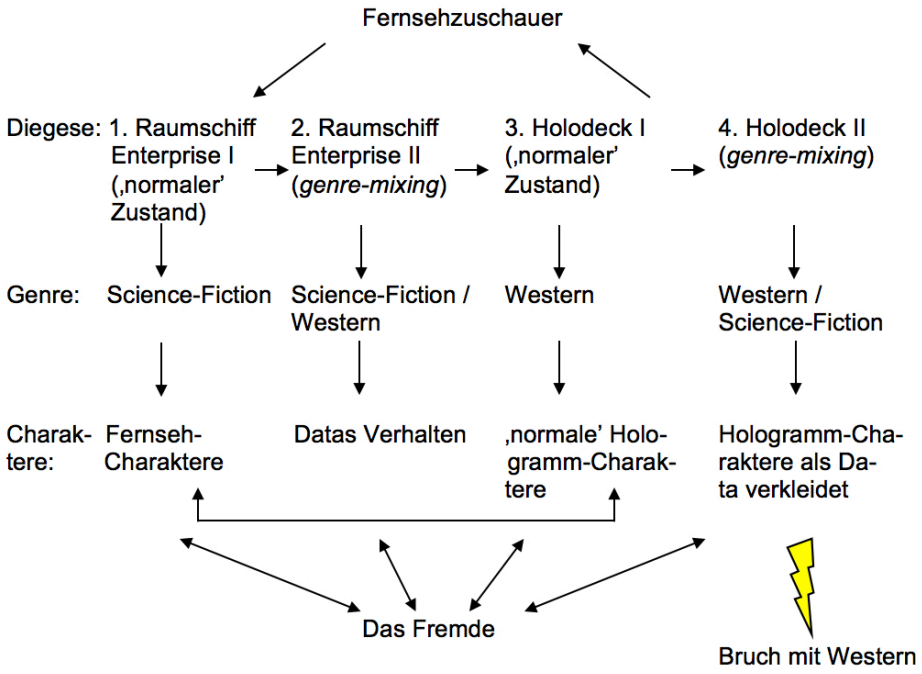

Abbildung 3: Narrativ komplexe Struktur in „A Fistful of Datas"

Die Episode bringt vier verschiedene Diegesen ins Spiel: zwei Formen auf dem Raumschiff Enterprise und zwei Formen auf dem Holodeck des Raumschiffes. Ein paralleler Schnitt trennt zunächst die Geschehnisse und Genres voneinander. Doch je länger die Fehlfunktionen auf dem Holodeck andauern, desto mehr verändert sich auch das Verhalten Datas in Gegenwart seiner Kollegen in der zweiten Diegese. Die Genres überlagern sich sowohl auf dem Raumschiff als auch auf dem Holodeck. Die Episode erscheint dabei zunächst plausibel, weil es den Erwartungen der Fernsehzuschauer entspricht. Erst mit den Brüchen zum Western-Genre, wie z.B. bei der Schießerei, weicht die Episode vom genre-typischen Ablauf ab und setzt dadurch Akzente. Das Fremde ist eine variable Komponente, denn die als Data verkleideten Hologramm-Charaktere sorgen für eine jeweilige Neuausrichtung der Kommunikation von Seiten der in der Simulation gefangenen Fernseh-Charaktere in der vierten Diegese.

Im Vergleich zu „The Big Goodbye" verwendet *TNG* hier zunehmend mehr narrativ komplexe Elemente. Ein besonders auffälliges Beispiel hierfür stellt die Episode „Phantasms" (*TNG*, S07E06) aus der finalen Staffel dar, in der Datas neu gewonnene Fähigkeit zu träumen ihm Probleme bereitet. Die Träume überlagern sich hier in verschiedenen Diegesen, sodass auch das Fernsehpublikum vorübergehend nicht mehr überschaut, welche Diegese

welche ist. Visuell eingesetzte Mittel sind nicht nur absurd, sondern wirken gleichzeitig entfremdend auf das Publikum, wie z.B. Troi als Kuchen (vgl. „Phantasms“, Standbild 12:30).

Zwischenfazit

Insgesamt zeigen die Abenteuer auf dem Holodeck, dass das ‚digitale' Holodeck ein analog filmisch erzähltes Medium ist, um zwischenmenschliche und interkulturelle Konflikte innerhalb eines generisch flexiblen verdichteten Rahmens gegenüber der Diegese des Science-Fiction-Raums zu präsentieren. Dadurch eröffnen sich hier Möglichkeiten des komplexen Erzählens innerhalb dieses traditionellen Fernsehformats. Das Holodeck ist diegetisch gesehen normalerweise ein sicherer Spielraum, der es der Sternenflotten-Crew ermöglicht, sich selbst in fiktionalen genre-spezifischen Extremsituationen zu erkunden. Gruppendynamik und hierarchische Strukturen lassen sich auf dem Holodeck spielerisch unterlaufen. In „The Big Goodbye" halten sich die Charaktere dennoch an die Rangordnung auf der Enterprise, während z.B. in „A Fistful of Datas" Ränge keine Rolle spielen, sondern das Erarbeiten eines gemeinsamen Plans im Vordergrund steht, um das Holodeck schnell verlassen zu können.

Remediation ist eine Spieloberfläche, um den Nutzern eine willkommene Abwechslung vom üblichen Alltagsleben an Bord eines Föderationsraumschiffes zu schaffen. Eines der Hauptfunktionen des Holodecks ist, den Fernsehzuschauern extradiegetisch die Crewmitglieder in Situationen zu zeigen, bei denen sie aus ihrem üblichen Kontext herausgenommen werden. Dabei bleibt das Holodeck für die Zuschauer stets plastisch und plausibel. Eine Simulation wird simuliert, um Digitalität vorzuspielen, d.h. Remediation wird durch Medialisierung vorgetäuscht. Es handelt sich um ein narratives Verfahren, um etwas als wahrhaft erscheinen zu lassen.

Das Holodeck wird also zu einem Medium, das unterschiedliche Zuschauererwartungen an die weiterführende Handlung schürt. In einem limitierten Raum wird ein ganzes Universum innerhalb der Science-Fiction-Diegese geschaffen. Innerhalb dieses medialen Rahmens kann Kontakt zu Fiktionen der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft hergestellt werden. Das Holodeck macht die Verwendung von intertextuellen Referenzen einfacher, indem es zu einer ‚Spielwiese' wird, um verschiedene ‚simulierte Genres' in einer Serie intermedial zu testen und zu erforschen. *Star Trek* ist dadurch ein Medium im Medium und weist gleichzeitig eine hohe Selbstreflexivität zur

eigenen seriellen Geschichte auf. In Form einer ‚postmodernen space opera' schlägt die Serie durch vielfältiges *genre-mixing* ungewöhnliche narrative Wege ein und thematisiert darüber hinaus Angst vor neuen Technologien. Gleichzeitig wird das Holodeck auch auf kreative Weise für das Fernsehpublikum angewendet, um ‚Filme innerhalb von Filmen' bzw. ‚Computerspiele innerhalb von Filmen' als Teil eines intertextuellen Prozesses der Remediation zu präsentieren.

In „The Big Goodbye" simuliert das Holodeck die Filmwelt der 1940er Jahre sehr plastisch. Picard wirkt darin mit seinem unsicheren Auftreten und seiner Sternenflotten-Uniform deplatziert und markiert sich selbst unbeabsichtigt als *other*. Er ist der Fremde, der nicht mit den Gepflogenheiten der dargestellten Gesellschaft vertraut ist und dadurch vieles missversteht und kontextuelle Wissenslücken erst füllen muss. Die Kommunikation zwischen Picard und den holografischen Charakteren ist andersartig, denn es treffen zwei Gruppen aus unterschiedlichen Zeiten mit jeweils einem eigenen Sprachstil und kulturellen Hintergrund aufeinander. In der Episode entscheidet sich Picard dazu, den Hologrammen das Holodeck zu erklären. Dieser Schritt sorgt für eine Deeskalation auf dem Holodeck, wodurch die Kontrolle über das Programm zurückerlangt werden kann. Ähnliches geschieht in der Episode „Elementary, Dear Data", als Picard der Figur Moriarty erklärt, was Hologramme sind und dass er das Holodeck nicht verlassen kann. In „A Fistful of Datas" liegt die Lösung jedoch darin, ein Programm wie geplant zu Ende zu spielen.

Was bewirkt *genre-mixing* in *Star Trek*? Anhand von „The Big Goodbye" wie auch der Episoden „Elementary, Dear Data" und „A Fistful of Datas" wird deutlich, dass die Verschmelzung von verschiedenen Genres die Fernsehzuschauer sehr ansprechen. Dadurch, dass bekannte Charaktere in der Science-Fiction-Diegese fremden Genre-Kontexten begegnen und dabei auf andere Weise gezeigt werden, entsteht beim Publikum durch diese kognitive Entfremdung eine intensivere Auseinandersetzung mit der Handlung. Außerdem hat das Publikum die erforderliche Medienerfahrung und fühlt sich dementsprechend überlegen.

In meiner Analyse zu „The Big Goodbye" stellte ich die Annahme auf, dass auch die nachfolgenden Episoden komplexe Erzählstrukturen aufweisen

werden. Tatsächlich nehmen die narrativen Strukturen der einzelnen Episoden sogar stetig an Komplexität zu. Es werden weitere Diegesen geschaffen, die nicht immer klar voneinander getrennt sind, sondern mithilfe von *genre-mixing* generische und zeitliche Strukturen aufbrechen.

Als Erzählmedium bietet das Holodeck somit Möglichkeiten, interkulturelle Kommunikation und *othering* für das Fernsehpublikum in medial komplexer Weise zu präsentieren und zur Diskussion zu stellen. Remediation verfügt über die Möglichkeit, das aus *TOS* bekannte Universum in abgewandelter Form neu zu erfinden und dabei interkulturelle Verständigung als Thematik neu zu definieren und für die Zuschauer ansprechend zu gestalten. Das Holodeck eröffnet für das Fernsehpublikum neuartige Sichtweisen auf das etablierte populärkulturelle Phänomen *Star Trek*. *Alignment* und *allegiance* sind zwei Konzepte, die erklären, wie sich Zuschauer an bestimmte *Star Trek*-Charaktere mit der Zeit binden können (vgl. Mittell, *Complex TV* 129-130, 134).

Die Wahrnehmung von Serien ist im Wesentlichen von extrinsischen und intrinsischen Normen abhängig:

> Many narrative schemata are based not on everyday universals such as language or facial recognition but rather through the norms of the television medium. […] [T]hese are *extrinsic norms* that pervade a medium to guide our comprehension process, including genre conventions, stylistic modes, and standard expectations for what a television series is supposed to do. (Mittell, *Complex TV* 167-168, kursiv im Original)

Genre-typische Elemente wie in „A Fistful of Datas“ unterstützen das Zurechtfinden in einer Holodeck-Diegese, die sich dem Western widmen. Dies trifft auch auf das Krimi-Genre in „The Big Goodbye“ und „Elementary, Dear Data“ zu. Es gibt viele Wiedererkennungsmerkmale, die das Eintauchen in bestimmte Genre-Konventionen erleichtern: „Our moment-to-moment comprehension is framed by our perception of screen time, as the approaching end of an episode will frequently trigger expectations that particular plotlines will be resolved [...]“ (Mittell, *Complex TV* 168).

In *Star Trek* sind die Lösungen meist unkonventionell, wie z.B. Picards sprachliches Handlungsmuster des Erklärens. Als Science-Fiction-Serie bietet *TNG* einen übergeordneten narrativen Rahmen, der stets der gleiche ist, wodurch Zuschauer jederzeit in die Serie einsteigen können: „[...] series

establish their own *intrinsic norms* as well, teaching viewers how to watch and what to expect from future episodes“ (Mittell, *Complex TV* 168, kursiv im Original). *Star Trek* funktioniert, weil die Darstellung von Bekanntem und Unbekanntem ausgewogen ist: „Serial narratives must strike a balance between familiarity and difference to keep viewers engaged, and shifting an assumed norm into the realm of consciousness can provide important variations“ (Mittell, *Complex TV* 169). Die Fernsehzuschauer verfolgen, wie einzelne Fernseh-Charaktere in der Holodeck-Simulation jeweils agieren. Whalen fungiert z.B. in der Szene 2 von „The Big Goodbye“ als ein Beobachter, der verhindert, dass Picard seine Rolle als Privatdetektiv zu ernst nimmt. Gleichzeitig ist Whalen extradiegetisch gesehen aber auch der Übersetzer für das Fernsehpublikum. Geordi hingegen agiert als Watson in „Elementary, Dear Data“ als jemand, der nur aus Spaß am Lösen von Rätseln das Holodeck betritt. Data fungiert als zentrales Bindeglied in der Episode „A Fistful of Datas“. Er ist nicht nur für die Fehlfunktionen und ein multiples Erscheinen von Data-Gestalten auf dem Holodeck verantwortlich, sondern agiert auch höchst sonderbar auf dem Raumschiff, was sein Code-Switching hin zu einem amerikanischen Südstaaten-Dialekt verdeutlicht. Der Fernsehzuschauer beobachtet, wie sich dabei *othering* auf die zwischenmenschliche Kommunikation auswirkt.

Es lässt sich abschließend festhalten, dass in *Star Trek* das alte analoge Medium des Fernsehens das neue digitale Medium der virtuellen Realität simuliert. Diese neuen Medien wiederum gebrauchen erneut die alten Medien und Genres. Demnach gibt es in diesem Prozess der Remediation in beide Richtungen eine starke Wechselbeziehung auf verschiedenen medialen Ebenen, diegetisch und nicht-diegetisch.

Das Holodeck ist ein Medium, das mit mehreren Nutzern zusammengespielt wird. Innerhalb dieser Diegese können sie miteinander testen, wie sie mit komplexen kommunikativen Situationen umgehen würden, was sie dann in ihrer ‚realen’ Science-Fiction-Diegese direkt umsetzen können. Mit jeder Verwendung des Holodecks verändern sich dabei für die Fernsehzuschauer auch die Genre-Konventionen. Die Kameraführung passt sich der Handlung an und macht Gebrauch von genre-typischen Einstellungen, wie z.B. Musik, Kameratechniken und Art des Schauspielens.

In seinem Buch *Understanding Media* (1964) schreibt Kulturwissenschaftler Marshall McLuhan: „‚[T]he medium is the message' because it is the medium that shapes and controls the scale and form of human association" (9). Ähnlich macht *Star Trek* als Science-Fiction-Fernsehserie das Medium Holodeck sowie auch die alten Medien, das eigene Medium und seine Fähigkeiten zu einer Botschaft, um das Fernsehpublikum auf neuartige Weise mit interkultureller Kommunikation zu konfrontieren. Neue Medien bauen immer auf alte Konventionen auf, denn sonst sind sie nicht zu verstehen.

Kurzum: Das Holodeck ist in *TNG* ein Mittel der Remediation, um kulturelle bzw. mediale Probleme darzustellen, die auf verschiedenen narrativen Ebenen gelöst werden. Es geht hier jedoch nicht so sehr um Kultur, sondern vielmehr um mediale Konvention. Die *Star Trek*-Serien sind folglich selbstreflexiv in Bezug auf ihre medialen Kontexte.[31] Wie kann *VOY* als nachfolgende Serie diese Erkenntnisse für sich nutzen und daraus komplexe Handlungsstränge auch ohne das Holodeck generieren? Etwa mithilfe verschiedener medialer Konstrukte und Kontexte?

[31] Es gibt eine Verbindung zwischen Medium und Kultur, die in weiteren Analysen weiter herausgearbeitet werden könnte. In diesem Zusammenhang müsste der Zugang zu bestimmten Medien wie Theater, Schrifttext, Fernsehen oder digitale Medien beleuchtet werden.

5.3 Abenteuer außerhalb des Holodecks in *VOY*

Die bisher von mir analysierten *TNG*-Episoden spielen zu einem großen Teil auf dem Holodeck. Ein männlicher Captain, der literarisch und philosophisch interessiert ist und Diplomatie und gewaltfreie Methoden bevorzugt, befehligt die Enterprise D. Er verwendet bei interkulturellen Konflikten als Lösungsweg u.a. sprachliche Handlungsmuster, die dem jeweiligen Gesprächspartner durch Erklärungen zu mehr Wissen verhelfen. Eine Affinität für fremde Sprachen und Kulturen, so scheint es, ist eine Grundvoraussetzung auf der Reise durch fremde Galaxien.

Die Episoden „The Big Goodbye", „Elementary, Dear Data" und „A Fistful of Datas" zeigen überwiegend Männer in den Hauptrollen: Picard als Dixon, Data als Androide und in der Rolle von Sherlock sowie Worf als Western-Sheriff. Durch diese Darstellungen erhält der Zuschauer Einblicke in verschiedene gesellschaftliche Identitäten. Der Fokus liegt in den von mir analysierten Episoden primär auf der männlichen Besatzung, obwohl es auch Episoden in *TNG* gibt, die *gender*-mäßig ausgewogener sind und auf vielseitige Weise weibliche Besatzungsmitglieder und fremde Spezies in den Mittelpunkt rücken (vgl. z.B. „Angel One", *TNG*, S01E14; „The Child", *TNG*, S02E01). In einem Interview mit der Schauspielerin Gates McFadden (Dr. Crusher) von 2017 erhält man außerdem Einblicke darüber, was sich ‚hinter der Kamera' von *TNG* abgespielt hat (vgl. Neal). Auch wenn starke Frauen in der Serie gezeigt wurden, konnten diese den Produzenten keine Ideen zu ihren eigenen Charakteren vorschlagen, weshalb McFadden die Serie in der zweiten Staffel verließ, aber durch den Zuspruch von Fans in der dritten Staffel wieder zurückkehrte. Solche Ereignisse stellen einen Kontrast zu den Serieninhalten dar. Mehr Mitspracherecht erhielten Schauspielerinnen erst in den späten 1990er Jahren.

In der britischen Ausgabe von Star Trek*: The Official Magazine* vom März 2017 schreibt die freiberufliche Schriftstellerin Lisa Granshaw:

> It's not always easy to find women well represented in science fiction, but *Star Trek* had shown from the very beginning that women were central to its vision of the future. That became even clearer as meaningful roles for women grew with each series, and that in turn has enriched the lives of many fans. (32)

Mit jeder Serie werden mehr weibliche Charaktere in höheren und mächtigeren Positionen gezeigt. Die visuelle Gleichstellung der Geschlechter z.B. durch identisch aussehende Uniformen in *TNG* und *VOY*, aber auch durch die Besetzung von wichtigen Schlüsselpositionen spricht das Publikum an (vgl. Granshaw 34). Psychologe Ali Mattu äußert sich zu der Rolle von Frauen in *Star Trek* wie folgt: „I love how *Star Trek* has tried to break the mold of what it means to be a traditional ‚hero' by bringing in all these really strong and fascinating characters [wie z.B. Janeway]" (Granshaw 37). Daher bleiben Episoden wie beispielsweise der *VOY*-Zweiteiler „Dark Frontier" (S05E15/16) auch in so guter Erinnerung. Die Ex-Borg Seven of Nine wird von der Borg Queen, der Anführerin der Borg, erpresst. Seven kehrt zum Borg-Kollektiv zurück, um die Crew der Voyager zu schützen. Janeway und ihre Crew begeben sich daraufhin zum Borg-Kollektiv und retten Seven. In diesem Zweiteiler rücken starke Frauen in den Vordergrund. Der Fokus wird dabei auf eine rein weibliche Dreieckskonstellation zwischen Janeway, Seven und der Borg Queen gelenkt.

Die Frauen-Darstellungen in *Star Trek* haben einen unmittelbaren Einfluss auf die Fans. Näheres zur Fankultur folgt in Kapitel 6. Sue Kisenwether, die Podcasts zum Thema „Women at Warp" kreiert, führt dazu aus:

> To see Janeway, and B'Elanna Torres, and later Seven of Nine, just sciencing the crap out of *Voyager* every week normalized women in tech for me. It wasn't a strange thing to enjoy science and chemistry and math. I really think that it's probably because of *Voyager* that I have a math degree. (Granshaw 35)

Darstellungen von klugen und starken Frauen beeinflussen die Lebenswege vieler weiblicher Fans.

Die nun im zweiten Teil meiner Analyse ausgewählten *VOY*-Episoden „Macrocosm" (S03E12), „The Gift" (S04E02) und „Muse" (S06E22) zeigen primär Frauen im Mittelpunkt der Handlung. In *VOY* gibt es ebenfalls Holodeck-Episoden. Allerdings kann man Remediation auch mit anderen Mitteln thematisieren und somit das Fremde zur Diskussion stellen.

VOY wurde zu einer Zeit produziert, in der Ideen des Postfeminismus in Fernsehserien und Spielfilmen durch starke weibliche Rollen besonders thematisiert wurden, wie z.B. in *Buffy The Vampire Slayer* (*The WB*/*UPN*,

1997-2003), *Charmed* (*The WB*, 1998-2006) und *Xena: Warrior Princess* (*Syndication*, 1995-2001) oder z.B. *Lara Croft: Tomb Raider* (2001).[32]

Aus diesem Grund tritt *VOY* mit einer starken Führungspersönlichkeit wie Captain Janeway in die ‚Fußstapfen' voriger Darstellungen von Frauen, definiert sie allerdings auch neu. *VOY* schlägt somit eine neue Richtung des Geschichtenerzählens im *Star Trek*-Franchise ein, was einen unmittelbaren Einfluss auf darauffolgende Fernsehserien hat. Auf Janeway ruht eine große Bürde. Sie ist den Sternenflotten-Prinzipien verpflichtet und setzt zugleich alles daran, ihre Crew, die stetig zu einer Familie zusammenwächst, sicher nach Hause zu bringen. Dabei muss sie sich neu definieren und ausrichten, wie ihr persönlicher Logbucheintrag in einer der ersten Episoden der Serie verdeutlicht:

> Our journey home is several weeks old now, and I have begun to notice in my crew, and in myself, a subtle change as the reality of our situation settles in. Here, in the Delta Quadrant, we are virtually the entire family of men. We are more than a crew, and I must find a way to be more than a captain to these people. But it's not clear to me exactly how to begin. („The Cloud", *VOY*, S01E06)

Dadurch ist ein ‚innerer' Konflikt in Janeway bereits erkennbar. Im Gegensatz zu der *TNG*-Episode „Darmok" (S05E02) steht sie vor anderen Problemen als Picard (siehe Kapitel 4). Hier stellt sich die Frage, was dieses ‚Mehr' ist, das sie nun als Captain in der Serie leisten muss.

Bei der *VOY*-Episode „Macrocosm", die im Dezember 1996 erstmals ausgestrahlt wurde, ist der Ausgangspunkt ein gänzlich anderer als in „Darmok" aus dem Jahre 1991: Kathryn Janeway befindet sich nahezu allein auf einem Schiff im Delta-Quadranten und muss über sich hinauswachsen, um männliche Außerirdische von sich zu überzeugen. *Gender* ist Teil der Kommunikation. *VOY* präsentiert also eine Verbindung zwischen interkultureller Kommunikation und *gender* als elementaren Erzählansatz. Für die Kommunikation spielen verschiedene interdisziplinäre, gesellschaftliche Faktoren eine Rolle, die darüber hinaus eng mit der Fan- und Populärkultur verbunden sind.

---

[32] Der Film basiert auf einem Videospiel, das im November 1996 veröffentlicht und zuvor im Mai 1996 erstmalig der Öffentlichkeit vorgestellt wurde (vgl. *Tomb Raider*). Daher kann z.B. eine direkte Beeinflussung des Spiels auf die *VOY*-Episode „Macrocosm" nicht ausgeschlossen werden.

Kann sich Janeway als Frau gegenüber fremden Spezies auch so gut behaupten wie Picard? Es gibt neben Janeway noch andere Frauen in Hauptrollen an Bord: die Ex-Borg Seven of Nine und die Halb-Klingonin B'Elanna Torres, die in ihrem Wesen zwiegespalten sind. Es geht also bei *VOY* nicht nur um die Herkunft der Crewmitglieder, sondern ebenso um ihr Geschlecht und darum, wie sie sich mit ihrer eigenen Identität auseinandersetzen. Der Fokus liegt deutlich stärker auf *gender*-spezifische Themen als bei *TNG*, weil die Crew u.a. die einzige Konstante in einem fremden, sich ständig verändernden Quadranten ist.

Inwieweit ändert das jeweilige Geschlecht als ein *othering*-Faktor die Darstellung von interkultureller Kommunikation? Neben intertextueller Remediation wie in *TNG* gibt es in *VOY* eine Form der Remediation, die eine innere Wandlung bzw. Entwicklung in einer Person in den Fokus rückt und von Bolter und Grusin als *remediated self* bezeichnet wird (vgl. Bolter/Grusin 231-240). Veränderungen sind ein Teil der Identitätsremediation, denn Remediation stellt einen konstanten Wandel und einen unaufhörlichen Prozess der Neugestaltung dar. Die von mir ausgesuchten *VOY*-Episoden spielen nicht auf dem Holodeck, wodurch sich ausschließlich Veränderungen auf der diegetisch-realen Alltagsebene ergeben. Verständigung präsentiert sich fernab von voreingestellten, individuellen Holodeck-Programmierungen.

„Macrocosm“ (S03E12)

Die erste *VOY*-Episode „Macrocosm“ (S03E12) von insgesamt drei zu untersuchenden Episoden handelt davon, dass Captain Janeway und der Talaxianer Neelix, der aus dem Delta-Quadranten stammt und sich der Crew angeschlossen hat, auf einer Außenmission sind, um mit den Tak Tak Handel zu treiben. Doch die Voyager befindet sich danach nicht am vereinbarten Treffpunkt, und Kontakt zur Crew lässt sich nicht herstellen. Ein Makrovirus hat die Kontrolle über das Schiff übernommen und die Crew handlungsunfähig gemacht. Der Titel der Episode – ein philosophischer Begriff, der sich ursprünglich auf die Welt als Ganzes bezieht – verweist genau darauf. Der Virus, der zunächst sehr winzig war, wächst so schnell heran und vermehrt sich, dass er die Mikroebene durchbricht und als übergroßes Wesen das gesamte Schiff infiltriert.

Captain Janeway ist in der Episode der Mittelpunkt der Handlung. In ihrem Mikrokosmos, einer ihr vertrauten ‚Welt’, in der alles plötzlich anders erscheint, muss sie sich behaupten, um ihre Crew zu schützen. Ich zeige anhand von drei Szenen, wie sie mit der bedrohlichen Situation an Bord umgeht, auf welche Weise dies medial umgesetzt wird und wie dies schließlich bei der Kommunikation mit den Tak Tak weiterhilft.

Szene 1

Die erste Szene meiner Episodenanalyse (07:15-08:21) zeigt Janeway und Neelix, nachdem sie von ihrer Außenmission zurück auf die Voyager gelangt sind. Sie untersuchen das Raumschiff nach Hinweisen, wo sich die Crew befinden könnte.[33] Sie folgen einem Geräusch in den Transporterraum. Das Raumschiff befindet sich im Modus der sogenannten ‚Alarmstufe Rot’, die bei Gefahr in Kraft tritt. Die Korridore und Räume sind deshalb dunkler, als es normalerweise der Fall ist, und rot beleuchtet, was das Geschehen an Bord sowohl für Janeway und Neelix als auch für das Publikum rätselhaft erscheinen lässt. Im Transporterraum entdecken Janeway und Neelix ein Loch

[33] Der Anfang der Episode ähnelt inhaltlich der *TNG*-Episode „Genesis“ (S07E19), in der Picard und Data von einer Mission auf die Enterprise zurückkehren und gemeinsam die Zimmer der Crewmitglieder untersuchen, um herauszufinden, was mit der Crew geschehen ist, die während ihrer Abwesenheit genetisch verändert worden ist (vgl. „Genesis“, *TNG*, S07E19).

auf der Transporter-Plattform (vgl. „Macrocosm“, Standbild 07:59). Die Szene weist mehrere Merkmale auf, die auf *genre-mixing* und intertextuelle Remediation hinweisen. Wie in einem Horror-Film strahlt ein gleißendes Licht aus dem Loch heraus die Gesichter von Janeway und Neelix an und sorgt für einen Kontrast. Dadurch erscheinen ihre Gesichter bleicher und starrer, während ihre Augenpartien im Schatten liegen. Beide schauen kniend auf das Loch hinab. Die grelle Ausleuchtung unterstützt den Dialog der beiden, als sie über die schleimige, gelbliche Substanz am Loch sprechen:

> Janeway: Some sort of mucilaginous compound. High concentrations of amino acids, proteins, and fragments of non-humanoid DNA. Well [...] I'd say we've got an unexpected guest.
> Neelix: Somehow I don't think he's the diplomatic type.

Die Daten, die Janeway mithilfe ihres Tricorders, einem Scangerät, erhalten hat, sind die einzigen Ansatzpunkte, die sie zu diesem Zeitpunkt über das fremde Wesen hat. Mit ihm scheint keine Kommunikation möglich zu sein, d.h. die Situation entwickelt sich zu einem Kampf von ‚Gut gegen Böse’. Die Szene im Transporterraum weist intertextuelle Ähnlichkeiten mit dem Science-Fiction-Film *Aliens* (1986) auf, in der die Protagonistin Ripley in mehreren Filmen als Action-Heldin erfolgreich gegen Außerirdische kämpft (siehe Kapitel 2.1). Die Außerirdischen in jenem Film sondern gelbliches Blut ab, das sich wie Säure durch alles frisst und dabei Löcher hinterlässt, genauso wie der Makrovirus auf der Transporterplattform.

Szene 2

Nachdem Neelix von einem ausgewachsenen Makrovirus verschleppt worden ist, muss sich Janeway allein auf dem Schiff fortbewegen. Szene 2 (13:44-17:34) kommt beinahe gänzlich ohne verbale Kommunikation aus, weshalb diese Episode insgesamt einen speziellen Platz im *Star Trek*-Franchise innehat. Der Fokus liegt für eine längere Zeit ausschließlich auf der visuellen Ebene und auf der nicht-diegetischen Musik im Hintergrund, was für Janeways Figur einen entscheidenden inneren Wandlungsprozess aufzeigt.

Janeway betritt alarmiert und hektisch den menschenleeren Maschinenraum. Die Kamera folgt ihr durch einen Verfolgungsschwenk wie einem Avatar einer Spielerin in einem Dritte-Person-Actionspiel, wobei sie immer im Zentrum der Aufnahme bleibt. Die Kameraführung sorgt hier für eine

Identifizierung der Zuschauer mit Janeway. Sie geht zu einer Kiste auf dem Zwischendeck, entledigt sich ihres Sternenflotten-Oberteils bis auf das Unterhemd, befüllt einen Rucksack und bewaffnet sich. Danach tritt sie eine Ebene tiefer hervor (vgl. „Macrocosm“, Standbild 15:39). Hier zeigt die Kameraeinstellung Janeway aus einer Froschperspektive. Dadurch wirkt sie mächtiger als noch kurz zuvor in der Szene. Janeway ist nicht mehr nervös, sondern geht mit einem Gewehr gezielt und entschlossen Richtung Ausgang. Janeways ‚Verwandlung' ist damit abgeschlossen. Von einer besonnenen, rational denkenden Person, die als Captain Aufgaben delegiert, ist sie nun selbst die Handelnde. Sie wird zu einer emotionalen, selbstbewussten Action-Heldin *à la* Lara Croft in *Tomb Raider*, Sarah Connor in *Terminator 2: Judgment Day* oder Ellen Ripley in *Aliens* (vgl. *Aliens*, Standbild 02:03:28). Visuelle Parallelen zwischen Janeway und diesen Heldinnen sind deutlich: Janeway trägt ein ärmelloses Unterhemd und hält eine Waffe in der Hand. Darüber hinaus werden ihre weiblichen Kurven besonders betont. Dadurch wird Janeway als eine feminine, aggressive Kriegerin dargestellt, die im Alleingang gegen das Böse kämpft (vgl. Sanders 77).[34] In der Szene steht nicht nur Janeways Transformierung im Vordergrund, sondern auch die Zurschaustellung ihres Körpers. Zu diesem gängigen Vorgehen schreibt Amerikanistin Randi Gunzenhäuser:

> Während der Körperbau der Superfrauen [wie Lara Croft] mit dem überdimensionierten Busen, den übertriebenen Kurven und den überlangen Beinen Weiblichkeit signalisiert und diese stilisierte Körperlichkeit durch die knapp sitzende, spärliche Kleidung noch unterstrichen wird, vereinen sie offensichtlich auch alle Eigenschaften in sich, die traditionell männliche Abenteurer auszeichnen [...]. (*Cyborgs* 211)

Ihre Kleidung und die oben genannten Kameraeinstellungen betonen Janeways Weiblichkeit, was in Kontrast zu ihren maskulin konnotierten Handlungen steht, als sie z.B. dem Fremden ganz allein mit einem großen Gewehr begegnet. In dieser Szene verkörpert sie gleichermaßen sowohl männliche als auch weibliche Eigenschaften. In der Serie erscheint Janeway generell aber auch in ihrem Wesen zwiegespalten: Einerseits ist sie die

---

[34] Kultur- und Medienwissenschaftlerin Hannah E. Sanders bezieht sich hier auf folgende Quelle: Krzywinska, Tanya. *A Skin for Dancing In: Possession, Witchcraft, and Voodoo in Film*. Wiltshire: Flicks Books, 2000. 119. Print.

fürsorgende Mutter und Mentorin, die ‚ihre Familie' immer wieder beschützen muss. Andererseits verlangt ihr Beruf, sich zu überwinden und dabei wagemutige Wege einzuschlagen. Es hat den Anschein, dass Janeway nicht ganz den starken Darstellungen von Frauen der 1990er Jahre entspricht. Die Produzenten greifen jedoch die filmischen Traditionen der Zeit auf und zeigen Janeway als Action-Heldin.

Nachdem Janeway den Maschinenraum verlassen hat, erfolgt ein Schnitt. Sie befindet sich auf der wenig beleuchteten Brücke der Voyager. Dem Publikum wird ein paralleler Schnitt zwischen Janeway, die von einer Konsole aus die Aussendung eines Notrufs vorbereitet und dabei gelegentlich über ihre Schulter blickt, und einem noch kleinen Makrovirus, der in ihre Richtung fliegt, präsentiert. Eine Kamera präsentiert den Virus in Form einer *point-of-view*-Aufnahme (vgl. „Macrocosm", Standbild 17:20). Diese zeigt einen Ausschnitt einer schwankenden Aufnahme, die in der Flughöhe variiert und daraufhin nach einem Schnitt immer wieder an der Position ansetzt, wo sie zuletzt vor dem Wechsel zu Janeways Perspektive gewesen ist. Das Publikum wird durch das Einnehmen der Perspektive in diesem Moment selbst zum Makrovirus. Bei diesem parallelen Schnitt auf der Brücke sind außerdem unterschiedliche Geräusche – besonders ein summendes Geräusch wie bei einer fliegenden Mücke – und nicht-diegetische Musik zu hören, was meiner Meinung nach eine Analogie zu dem Film *Jaws* (1975) herstellt: Je näher der Virus Janeway kommt, desto spannungsgeladener und lauter wird die Musik. Genauso erzeugt auch *Jaws* Spannung: Schnelle Bildabfolgen, dramatische Musik in Form einer charakteristischen Tonabfolge, ein Kameraschnitt zwischen Mensch und Hai, bis beide letztlich aufeinandertreffen. Die Musik erreicht in „Macrocosm" ihren Höhepunkt, als Janeway gestochen wird und sie den Virus in der Größe einer Mücke mit der Hand totschlägt. Vorher war der Virus durch eine subjektive Kameraführung nicht zu sehen, sondern nur durch das Summen zu hören. Insgesamt verdeutlicht die Szene auf der Brücke, dass Janeway noch zu wenig über die Viren weiß, um sie erfolgreich bekämpfen zu können.

Szene 3

Nachdem Janeway durch den Stich auf der Brücke infiziert worden ist, trifft sie ebenfalls auf die ausgewachsenen großen Versionen der Viren und wird dabei verletzt. Die Viren sind in etwa so groß wie ein Basketball und haben drei tentakelartige Arme sowie einen riesigen Stachel in der Mitte, mit dem sie ihre ‚Beute' attackieren. Janeway sucht daraufhin die Krankenstation auf und begegnet auf dem sonst scheinbar leeren Raumschiff dem holografischen Doktor, dem amtierenden Schiffsarzt an Bord. Er weiß, was an Bord während ihrer Außenmission passiert ist, und füllt sowohl ihre Wissenslücken als auch die des Fernsehpublikums. Janeway benötigt seine Informationen, um die Viren bekämpfen zu können. Sie baut daraufhin eine Antigen-Bombe, die sie direkt gegen die Viren einsetzen will. Szene 3 (40:08-41:16) knüpft an diesen Moment an. Sie beginnt damit, dass Janeway den Korridor entlang zu den Holodecks geht. Ein Holodeck-Programm soll alle Viren anlocken und an einem Ort bündeln. Die Szene erinnert an den Film *Star Trek: First Contact*, erschienen im November 1996, in dem Captain Picard mit seiner Crew die Korridore nach eingedrungenen Borg-Drohnen überprüft (vgl. *Star Trek: First Contact*, Standbild 31:02). Auch Picards Darstellung mit einem Gewehr in den Händen ist hier für seinen Charakter eher untypisch. Wie Janeway übernimmt er die Rolle eines Action-Helden. In einer Szene lockt er einzelne Borg-Drohnen in einen Hinterhalt. Er setzt die „Dixon Hill"-Simulation auf dem Holodeck ein, nur um die Sicherheitsprotokolle darin zu deaktivieren und die Borg-Drohnen auf dem Holodeck zu töten. Diese Parallelen zwischen dem *Star Trek*-Film und der Episode „Macrocosm" verdeutlichen, dass sich Janeway seriell auch gegenüber dem eigenen *Star Trek*-Franchise als starke Action-Heldin positionieren muss, um eine Vorbildrolle für das weibliche Publikum übernehmen zu können. Diese intertextuellen Verweise wie auch die vorige visuelle Verbindung zu Ripley im Film *Aliens* sprechen für mehr als nur eine vorübergehende charakterliche Änderung in Janeways Figur. Hierbei setzt sich eine ‚postfeministische Weiterentwicklung' der Figur durch, die in den folgenden Staffeln ausgebaut wird. Janeway handelt in späteren Episoden unkonventioneller als zu Beginn der Serie und schließt beispielsweise ein riskantes Abkommen mit den Borg (vgl. „Scorpion", *VOY*, S03E26; vgl. „Scorpion, Part II", *VOY*, S04E01). In einer anderen Zeitlinie wählt sie den

Freitod, indem sie ihr Schiff in ein anderes Schiff steuert, um die ursprüngliche Zeitlinie wiederherzustellen und das Geschehene ungeschehen zu machen (vgl. „Year of Hell, Part II“, *VOY*, S04E09).

In Szene 3 steht durch eine Aufnahme von unten und einer schwachen Ausleuchtung Janeways Oberkörper mit ihren femininen Kurven im Vordergrund des Geschehens. Als sie den Zeitzünder einstellt und die Bombe in das Holodeck werfen will, greift sie ein ausgewachsener Makrovirus an. Dabei verliert sie die Bombe und ihr Gewehr. Es bleibt ihr keine andere Wahl, als eine direkte Konfrontation mit dem Virus zu suchen (vgl. „Macrocosm“, Standbild 40:58). Janeway nimmt ihr Messer vom Gürtel, um den Virus mit vollem körperlichen Einsatz zu erstechen.[35] Ihr entschlossener Gesichtsausdruck und ihre angespannte Körperhaltung zeigen ihren Kampfeswillen. Sie will und muss diese Wesen zerstören, und ihr läuft die Zeit davon, wie zwischenzeitliche Detailaufnahmen auf die herunterzählende Zeitanzeige der Bombe verdeutlichen. Die angezeigten Sekunden vergehen in Echtzeit, was die Spannung in dieser entscheidenden Szene steigert. Als Janeway schließlich die Bombe ins Holodeck werfen kann, trägt die langsam aufsteigende Tonfolge der nicht-diegetischen Musik zum finalen Spannungsaufbau bei. Mit der Explosion zerstört die Bombe alle Viren.

Szene 3 vereint durch diese beschriebenen Abfolgen typische Elemente des Action-Genres mit Science-Fiction und weist nicht nur visuelle Parallelen zu John Rambo in *First Blood* (1982) oder zu John McClane in *Die Hard* (1988) auf, sondern auch zu Picard in der *TNG*-Episode „Darmok“, in der ein Messer im Kampf gegen ein fremdartiges Wesen eine tragende Rolle spielt. Szene 3 verdeutlicht, dass sich Janeway als Frau gegen einen gefährlichen Virus durchsetzen kann. Die verschiedenen Formen der Inszenierung von Janeway, auch in den Szenen 1 und 2, helfen dabei, diese Aussage dem Publikum zu vermitteln. Dies erfolgt durch intertextuelle Referenzen zu anderen Action-Spielfilmen.

Im Vordergrund meiner punktuellen Szenenanalyse stand Janeways Wandlung innerhalb der Episode. Abschließend fasse ich nun kurz zusammen, wie diese die Rahmenhandlung, den Kontakt zu den Tak Tak,

[35] Erstmalig ist in der Serie ein Wesen komplett computergeneriert worden. Somit stellt dieser Virus ein Novum in der Darstellung des Fremden in *VOY* dar.

beeinflusst hat. Am Anfang der Episode hatte Janeway noch bei Verhandlungen mit ihnen erhebliche Kommunikationsprobleme (vgl. „Macrocosm“, Standbild 00:02). Neelix und der Konsul der Tak Tak verabschieden sich verbal und mithilfe von Mimik und Gestik. Auffällig ist hier der *over-the-shoulder shot*, der zeigt, wie Neelix als Vermittler zwischen Janeway und dem Tak Tak steht. Janeway ist nicht die Handelnde. Sie ist vielmehr die stille Beobachterin. Wenn man diese Szene der Episode schaut, hat es den Anschein, dass Janeway als Frau hier zusätzliche Kommunikationsprobleme hat, bekräftigt durch eine missverständliche Geste von ihr, die die Tak Tak als Beleidigung auffassten. Dies wird durch die herablassende Art des Konsuls deutlich und auch dadurch, dass er in Anwesenheit von Neelix über Janeway in der dritten Person spricht. So sagt er z.B. zu Neelix: „Please make her quiet!“ Eine Fortführung der Kommunikation zwischen Janeway und den Tak Tak scheint durch deren nachtragendes Verhalten nicht möglich zu sein. Trotz ihren Erfahrungen versteht sich Janeway nicht mit den Tak Tak, weshalb sie einen Mann wie Neelix bei solchen Missionen benötigt.

Als die Tak Tak im Verlauf der Episode auf Janeways Notruf aus Szene 2 reagieren, indem sie die Voyager angreifen, um den Virus an Bord zu zerstören, muss Janeway ohne Vermittler mit ihnen sprechen. Da die Tak Tak selbst keinen Wirkstoff gegen den Virus besitzen, nutzt Janeway dies zu ihrem Vorteil und bietet ihnen den der Voyager an, wenn sie im Gegenzug das Raumschiff nicht zerstören. Dadurch hat sie eine Verhandlungsbasis, die vorherige Differenzen vergessen lässt. Wenn zu Anfang noch die Kommunikation indirekt durch einen Mittelsmann zwischen Janeway und dem Konsul verlaufen ist, so spricht er Janeway am Ende der Episode direkt an, sucht Augenkontakt und bedankt sich sogar abschließend bei ihr (vgl. „Macrocosm“, Standbild 38:40). Ein *over-the-shoulder shot* aus Janeways Perspektive zeigt eine audio-visuelle Schiff-zu-Schiff-Übertragung mit den Tak Tak. Durch ihre Handlungen und ihre Wandlung zu einer Action-Heldin ist Janeway zu einer ebenbürtigen Gesprächspartnerin der Tak Tak geworden.

Janeway ist in vorigen Episoden nicht als eine hyperfeminine Frau präsentiert worden. Das ändert sich jedoch mit der Einführung von Seven of Nines Charakter in der vierten Staffel, wie meine folgende Episodenanalyse

zeigen wird. Besonders der initiierte Wandlungsprozess von Janeway belegt, dass Janeway in einer von Männern dominierten Welt mehr leisten kann als man ihr als Zuschauer zunächst zutraut. *Star Trek* war dabei abweichend zu anderen Science-Fiction-Serien sehr progressiv mit dem Casting von weiblichen Hauptdarstellern. Die britische Science-Fiction-Serie *Doctor Who* (*BBC One*, seit 1963) hat erst 2017 einen weiblichen ‚Doktor' in der Hauptrolle vorgestellt (vgl. McEwan).

Die narrative Struktur der Episode „Macrocosm" ist eine gänzlich andere als in den zuvor untersuchten *TNG*-Episoden (siehe Kapitel 5.2). Der Fokus liegt auf einzelnen Charakteren, wie die folgende Abbildung 4 zusammenfassend verdeutlicht:

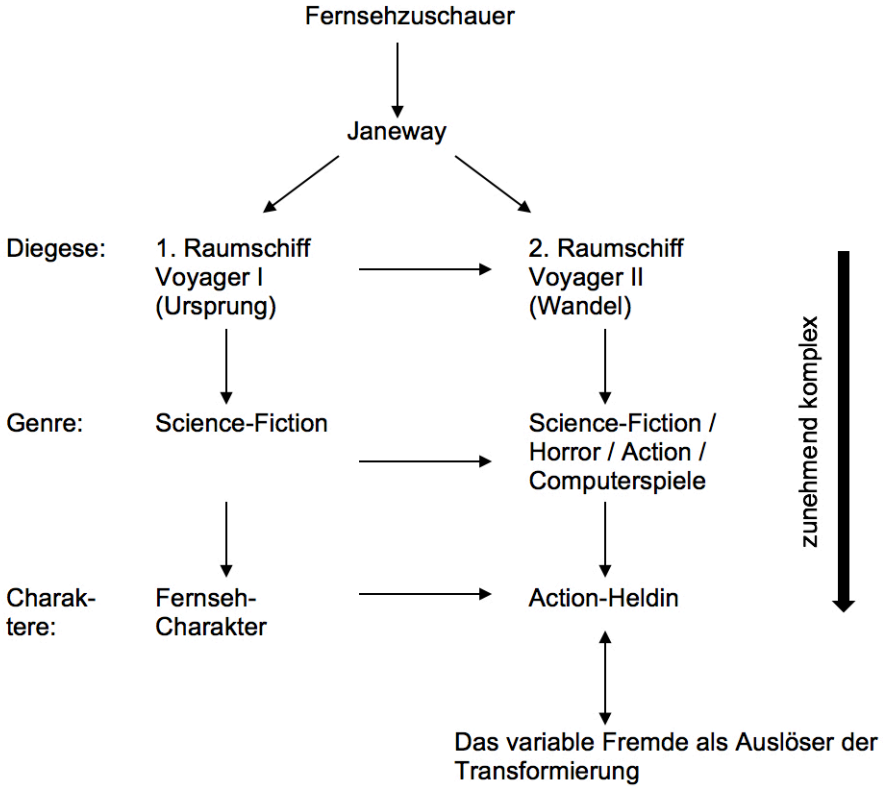

Abbildung 4: Narrative Komplexität in „Macrocosm" durch *genre-mixing*

Die von mir analysierten Szenen weisen hierbei intertextuelle Identitätsremediation durch die verschiedenen Verbindungen zu anderen Film- und Serienelementen auf, mit einem besonderen Fokus auf *gender*. Die Diegesen sind am Anfang und Ende der Episode nicht identisch, weil Janeway einen Wandlungsprozess von einem resoluten Captain zu einer proaktiven Action-Heldin durchläuft. Ihr Verhandlungsgeschick mit den Tak Tak bessert

sich erst, als ein Mittel zur Zerstörung des Virus vorliegt. Das Fremde, hier wie zuvor bereits nicht homogen, sondern grundsätzlich verschieden, agiert als ein Auslöser von Janeways Transformierung. Mittell schreibt zu einem solchen Verfahren:

> […] [W]e need to look for indications of shifting allegiances, as motivated by transformations within both exterior actions and interior thoughts and feelings. But because we can only access interiority through exterior markers, shifts in character allegiance must be manifested externally. (*Complex TV* 134)

Diese externen Merkmale zeigen sich besonders in Szene 2, als sich Janeway im Maschinenraum umkleidet und sich der bedrohlichen Situation an Bord stellt. Bezogen auf komplexes Fernsehen sieht Mittell folgenden Sachverhalt: „Complex multifaceted characters must have their interior states confirmed by a number of different exterior markers, and typically overt actions speak louder than dialogue to indicate a character's true subjective state" (*Complex TV* 135). Janeway spricht in der Episode erheblich weniger als üblich. Die Szene im Maschinenraum kommt sogar ganz ohne verbale Kommunikation aus, was ihre innere Wandlung noch mehr betont. Mittell kommentiert eine solche Wandlung: „[…] a *character transformation* of an adult, complete with a gradual shift of morality, attitudes, and sense of self that manifests itself in altered actions and long-term repercussions" (*Complex TV* 141, kursiv im Original).

Auf Janeways Rolle haben die Ereignisse in „Macrocosm" einen einschneidenden Einfluss, denn sie haben Folgerungen für ihre Handlungen und Entscheidungen. *Genre-mixing* sorgt in der Episode dafür, dass Janeway nicht nur innerhalb der Handlung kämpft, sondern auch außerhalb des eigenen vorherigen seriellen Genre-Rahmens. Mittell unterscheidet daher bei komplexen Fernsehsendungen zwischen unterschiedlichen seriellen Formaten:

> […] [N]arrative complexity cannot simply be defined as prime time episodic seriality; within the broader mode of complexity, many programs actively work against serial norms but also embrace narrative strategies to rebel against episodic conventionality. (*Complex TV* 20)

„Macrocosm" ist eine unkonventionelle Episode und führt die Tradition von *Star Trek* weiter. Mit Janeway als untypische Action-Heldin im Unterhemd und schwer bewaffnet setzt die Serie ein Zeichen gegen konventionellere Fernsehprogramme, die überwiegend hypersexualisierte Frauen in dieser Zeit

präsentieren. Janeway ist eine Heldin, die durch ihre Taten und nicht durch ihr Aussehen Kommunikation gelingen lässt.

Abschließend bedeutet dies Folgendes für interkulturelle Verständigung in „Macrocosm“: Janeway hat als Frau und wegen kultureller Missverständnisse zunächst einen schwierigeren Ausgangspunkt, um Kontakt mit den Tak Tak aufzubauen. Es ist einzig der Tatsache geschuldet, dass sie über ein Antigen gegen einen gemeinsamen Feind, den Makrovirus, verfügt, was ihr schließlich einen taktischen Vorteil bei der Kommunikation mit den Tak Tak eröffnet. Janeway ist in einer machtvollen Verhandlungsposition. Ihre eigene gesellschaftliche Identität, ein *othering*-Faktor, hat in diesem Fall plötzlich keinerlei Bedeutung mehr.

„The Gift“ (S04E02)

Eine ähnliche Wandlung wie Janeway macht die Borg-Drohne Seven of Nine in der Episode „The Gift“ (S04E02) durch, die erstmalig 1997 ausgestrahlt wurde. Da zwischenzeitlich auch andere Serien wie *Xena: Warrior Princess* und *Buffy The Vampire Slayer* im Fernsehen erschienen waren, sollte die Einführung von Seven für bessere Quoten sorgen. Schauspielerin Kate Mulgrew, die Janeway spielte, äußert sich auf einer *convention* hierzu:

> It was very clear to anyone with eyes in their head that Jeri Ryan’s [Seven of Nine’s] beauty and sexual appeal were an important part of the numbers [audience share]. [...] [T]he demographics proved the audience wanted more sex […]. (Whitley)

Janeway steht durch ihr Aussehen und ihr Alter nicht für Sex-Appeal, weshalb Sevens Einführung notwendig wurde, um insbesondere männliche Zuschauer anzusprechen.

Nachdem Janeway im *VOY*-Zweiteiler „Scorpion“ (S03E26/S04E01) ein riskantes Abkommen mit den Borg getroffen hat, ist in der anschließenden Episode „The Gift“ die Borg-Drohne Seven of Nine unfreiwillig auf der Voyager zurückgeblieben und von ihrem Borg-Kollektiv getrennt worden. Seit *TNG* stellen die Borg eine konstante Bedrohung dar. Sie werden auch ‚Cyborgs’ genannt. Donna Haraway, die im Bereich der Wissenschafts- und Technikgeschichte forscht und sich besonders für *feminist studies* interessiert, definierte bereits Mitte der 1980er Jahre in ihrem politischen Manifest den Begriff „Cyborg“ wie folgt: „A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction“ (Haraway 149). Es handelt sich dabei um ein utopisches, feministisches Manifest, was so niemals Bestand hätte. Sie fordert in ihrem Traktat die Abschaffung von Patriarchie, und das ist nicht praktikabel. Kultur- und Medienwissenschaftlerin Aviva Dove-Viebahn beschreibt Maschinenmenschen in *Star Trek* in ihrem Aufsatz „Embodying Hybridity, (En)gendering Community: Captain Janeway and the Enactment of a Feminist Heterotopia on *Star Trek: Voyager*“ (2007) wie folgt: „The Borg [in *Star Trek*] are commonly viewed as masculine because their collective voice is always male, most Borg appear male, and the hive mind is given primacy over the Borg body“ (611). So sprechen weibliche Borg-Drohnen im kollektiven

Bewusstsein auch mit einer männlichen Stimme.[36] Die hierarchische Struktur der Borg gleicht dabei einem Bienenstock. Ihre Anführerin ist die Borg Queen, die alle Borg-Drohnen kontrolliert.

Cyborgs sind ein beliebtes Thema in der Science-Fiction. Mit Cyborgs als eine etablierte thematische Konstruktion kann, ähnlich wie beim Holodeck in *TNG*, auf die Angst vor neuen Technologien verwiesen sowie Geschlechterdiskurse angesprochen werden (vgl. Gunzenhäuser, *Cyborgs* 108). Das Konzept der Borg nimmt zweifellos Aspekte von Haraway auf, aber dies zeigt eher, wie schwer es Seven in einer patriarchalischen Gesellschaft wie auf der Voyager haben wird.

Meine Analyse der Episode „The Gift" konzentriert sich auf Seven of Nine und ihre Kommunikation mit Janeway. Seven of Nine ist halb Mensch und halb Borg. An ihr lässt sich innerhalb der Episode eine visuelle, sprachliche und identitätsstiftende Wandlung erkennen, die anders ist als Janeways *character transformation* in „Macrocosm". Mittell hat in seinen Theorien zum komplexen Fernsehen folgenden Typus herausgearbeitet: „Another frequent character arc might be considered *character education*, in which a mature adult learns a key life session over the course of a series and ends up a changed person" (*Complex TV* 138, kursiv im Original). Somit eröffnet sich hier die Möglichkeit, die Borg allgemein aus einer neuen Perspektive zu betrachten und aufzuzeigen, wie Janeway mit Seven umgeht. Wie wird Sevens Rücktransformierung von Borg zu Mensch in der Episode dargestellt?

In Kapitel 3.1 habe ich Theorien zum sprachlichen Handeln vorgestellt. Die Funktionale Pragmatik legt in der linguistischen Diskursanalyse besonderen Wert auf psychische Prozesse zwischen Sprecher und Hörer (vgl. Grießhaber). Eingangs habe ich in Kapitel 1 für meine Analyse festgelegt, dass ich *Star Trek* als (Medien-)Text ansehe, der fiktiv ist. Schauspieler stellen eine Rolle dar. Figuren sollen eine bestimmte Lesart bzw. Rezeption beim Publikum bewirken. Dennoch möchte ich hier als Teil meiner interdisziplinären,

[36] Die Stimme ist hier als ein eigenes Phänomen zu betrachten. Amerikanistin Katja Silverman befasste sich z.B. 1988 in ihrem Buch *The Acoustic Mirror: The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema (Theories of Representation and Difference)* mit Theorien zur weiblichen Subjektivität. Der Sachverhalt ist also weitaus komplexer und geht über den Rahmen meiner Episodenanalyse hinaus.

pragmatischen Herangehensweise neben der Herausstellung von filmanalytischen Aspekten vordergründig textanalytisch vorgehen und meinen ‚Textkorpus' bzw. mein audio-visuelles ‚Transkript' folgendem Gedankenexperiment im Sinne eines ‚Sprachspiels' nach Wittgenstein unterziehen: Angenommen, es handele sich in der Episode „The Gift" um eine ‚real' stattfindende Diskussion zwischen Janeway und Seven, welche mentalen Prozesse laufen bei beiden Interaktanten ab und wie beeinflussen diese ihre sprachlichen und kulturellen Handlungen?

Szene 1

Szene 1 (00:45-03:09) findet in einem Frachtraum der Voyager statt, den die Borg umgebaut haben.[37] Daher ist der Raum mit Borg-Technologie ausgestattet und anders ausgeleuchtet als die üblichen Frachträume auf der Voyager. Das Fernsehpublikum sieht dies mithilfe eines zuvor einführenden Kameraschwenks durch den Frachtraum. Die Kamera stoppt dann bei Seven, die in einem sogenannten ‚Borg-Alkoven', den Drohnen zum Schlafen benötigen, regeneriert. Sie steht deshalb erhöht und schaut auf Janeway und den holografischen Doktor, dem Schiffsarzt an Bord, hinab, als dieser sie aufweckt (vgl. „The Gift", Standbild 01:39). Das Publikum erhält durch eine verzerrte *point-of-view*-Aufnahme aus Sevens Perspektive einen Eindruck, wie sie als Borg sieht und ihre Umgebung durch ihre technischen Verbesserungen wahrnimmt. Die Aufnahme markiert Sevens Erwachen. Als Erstes sieht sie Janeway, wie sie mit verschränkten Armen und ernstem Blick vor ihr steht und Souveränität ausstrahlt. Die Szene ist so konstruiert, dass der Zuschauer ein optisches Rauschen und dumpfe Farben sieht sowie ein mechanisches Geräusch hört, während Seven ihren Blick von rechts nach links schwenkt, um sich zu orientieren.

Die visuell verzerrte Cyborg-Perspektive weist beispielsweise Parallelen zu ähnlich verzerrten Aufnahmen im Film *Terminator 2: Judgment Day* (1991) auf, in dem das Publikum den Terminator ebenfalls beim Scannen seiner Umgebung und Erfassen von Zielpersonen beobachtet. Diese Art der Aufnahme versetzt das Publikum in Sevens Situation. Janeway und der Doktor

[37] Borg-Drohnen befanden sich zuvor auf dem Schiff, weil sie mit der Crew der Voyager zusammengearbeitet haben (vgl. „Scorpion", *VOY*, S03E26/S04E01).

wirken wie Fremdkörper in Sevens sonst vertrauter Borg-Umgebung. Dabei ist Seven für das Publikum offensichtlich diejenige, die für die Crew fremd ist (vgl. „The Gift“, Standbild 02:22). Janeway schaut zu Seven hinauf. Seven ist zu diesem Zeitpunkt in ihrer kompletten typischen Borg-Gestalt zu erkennen. Es befinden sich Schläuche auf ihrem sonst kahlen Kopf, ihr linkes Auge ist durch eine mechanische Vorrichtung ersetzt worden und ihre teilweise unebene Haut hat einen gräulichen Farbton. Ihr Gesicht ist teils beleuchtet und teils im Schatten, was ihre ‚zwiegespaltene Borg-Mensch-Persönlichkeit' und ihre Andersartigkeit visuell unterstreicht.

Die Machtverhältnisse haben sich im Vergleich zum Zweiteiler „Scorpion“ verändert, weil Seven allein und von ihrem Borg-Kollektiv losgelöst ist. Auch wenn Seven in der Szene erhöht steht, ist Janeway keinesfalls machtlos. Janeway hat die Kontrolle, zu jedem Zeitpunkt. Seven hingegen ist hilflos, ‚trotzig' und mit der Situation überfordert. Sie will den Schein wahren und borgsche Überlegenheit und Stärke, die sie im Kollektiv als einzelne Borg-Drohne seit ihrer Assimilierung erfahren hat, vermitteln, was ihr allerdings immer weniger gelingt, zumal sie körperlich geschwächt ist.

Auf der sprachlichen Ebene wird der Verlust von Sevens Borg-Verbindung besonders deutlich. Sie gebraucht nur kurze Sätze, weil sie es als einfaches Borg-Einzelwesen gewöhnt ist, in klaren, einfachen Strukturen zu denken. Da sie aufgeregt ist, verschluckt sie ellipsenartig Wörter, wie z.B. bei ihrer Aussage: „Voices are gone.“ Dies bekräftigt ihren emotionalen Verlust, den sie unmittelbar verspürt. Durch meine eigenen Erfahrungen mit der Serie und der Figur Seven sehe ich folgenden Sachverhalt als zentral: Je mehr Sevens eigenes Bewusstsein gefordert ist und hervortritt, desto ungeduldiger wird sie, weil sie das Kollektiv immer einer Individualstruktur vorzieht. Es besteht eine Abhängigkeit, eine Verbindung mit den Borg in Form einer Schwarmintelligenz. Mit der plötzlich ungewohnten Einsamkeit verspürt sie große Angst vor dem Alleinsein. Sie wiederholt ihre Sätze mehrmals, um ihren Standpunkt zu bekräftigen. Dabei spricht sie über sich als dritte Person und bezeichnet sich als „this drone“ oder fasst sich selbst als ein ‚Wir' anstelle eines eigenständigen Individuums auf, weil sie es als Drohne nicht anders kennt.

Janeway tritt während des ganzen Gespräches selbstsicher gegenüber Seven auf. Ihre Antworten sind erklärend, beschwichtigend und behutsam, aber auch prägnant und standhaft. Sie klärt Seven genau darüber auf, welche Optionen sie nun an Bord des Sternenflotten-Raumschiffes hat und dass die Crew ihr bei der Transformation zurück zu einem Individuum helfen wird. Verbale Kommunikation ist offensichtlich nicht Sevens Stärke, weil die Borg telepathisch mithilfe eines kollektiven Bewusstseins kommunizieren. Borg assimilieren andere Lebewesen, um ihnen die borgsche Struktur und Ordnung aufzuzwingen. Verbale Kommunikation ist aus ihrer Perspektive nutzlos. Daher ist es für Janeway eine besondere Herausforderung, zu Seven durchzudringen und sie als Individuum anzusprechen. Eine beidseitige Verständigung ist zu diesem Zeitpunkt nicht möglich, weil die Positionen so ausgebildet sind.

Szenen 2 und 3

Während die frisch vom Kollektiv getrennte Borg-Drohne Seven in Szene 1 insbesondere durch ihre Sprache, ihr Aussehen und die Kameraeinstellungen das Fremde als Borg-Drohne verkörpert, verwandelt sich Seven mit jeder Szene mehr und mehr zu einem Menschen zurück. Sie kämpft dagegen an. Doch der Prozess ist nicht mehr umkehrbar. Janeway fühlt sich für Sevens Zustand verantwortlich, weil sie sie vom Kollektiv getrennt hat. Dies zeigt sich auch in Janeways Umgang mit Seven in Szene 2 (13:20-16:15) auf der Krankenstation. Sevens Aussehen hat sich im Vergleich zu Szene 1 sichtbar verändert (vgl. „The Gift“, Standbild 15:06). Sevens Hautfarbe wirkt nun weniger grau. Ihre ursprüngliche kaukasische Hautfarbe tritt inzwischen hervor. Die Borg-Implantate an der linken Schulter und im Gesicht sind verschwunden. Seven ist zu Beginn dieser Szene erneut geweckt worden und findet sich erstmalig in diesem neuen Zustand vor, weshalb sie geschockt ausruft: „What have you done to me!“ Interessant ist, dass sie hier das Personalpronomen „me“ verwendet. Auch wenn sie danach wieder über sich im Plural oder in dritter Person spricht, scheint sich ihre visuelle Verwandlung gleichzeitig auch mental auf sie auszuwirken.

Janeway nutzt Sevens Desorientierung und übt mehr Druck aus. Sie geht um Seven herum und versucht, sie mit Worten zu erreichen. Auch wenn

Seven zunächst abwehrend reagiert, hört Janeway nicht auf, mit Einfühlungsvermögen Seven von ihrer neuen Zukunft auf der Voyager zu überzeugen:

> Janeway: It's obvious that you're in pain. That you're frightened. That you feel isolated. Alone.
> Seven: You are an individual. You are small. You cannot understand what it is to be Borg.
> Janeway: No, but I can imagine. You were part of a vast consciousness, billions of minds working together. A harmony of purpose and thought. No indecision, no doubts. The security and strength of a unified will. And you've lost that.
> Seven: This drone is small now. Alone. One voice, one mind. The silence is unacceptable. We need the others!

Seven erachtet Menschen als bedeutungslos und ihre Individualität als unzureichend im Vergleich zu einer perfekten Borg-Existenz. Sie begreift, dass sie nun ebenso schwach und allein ist wie die Crewmitglieder.

Von dem Borg-Kollektiv erhält sie keine Anweisungen mehr, was sie zu tun hat, und sie fühlt sich handlungsunfähig. Im weiteren Verlauf des Gespräches versucht Janeway, Seven mit Borg-Vokabular von ihrem neuen Leben als Individuum zu überzeugen: Begriffe, wie „human collective“ und „unity“ sollen ihr zeigen, dass sie einer neuen Gemeinschaft angehören kann, die ihre Hilfe bei den Reparaturen des Schiffes benötigt. Seven ist zögerlich, weshalb sich Janeway eines borgschen Befehls bedient: „You must comply!“ Seven fühlt sich durch diese Befehlsstruktur verpflichtet und fügt sich. Durch Janeways Taktik ordnet sich Seven ihr zunächst unter und akzeptiert die neue Hierarchie. Janeway agiert in dieser Szene nicht nur als Captain, sondern auch als ‚empathische Freundin’, die gegenüber Seven im Verlauf der Serie eine Rolle als Mentorin einnehmen wird.

Szene 3 (32:39-34:45) zeigt, dass sich Seven kurz darauf in einer Identitätskrise befindet und nicht mehr weiß, wer sie wirklich ist. Ihre Bezeichnung ‚Seven of Nine’ empfindet sie als nicht mehr passend. Seven hat bei Reparaturarbeiten versucht, die Borg zu kontaktieren und befindet sich deshalb in einer Gefängniszelle. Janeway besucht sie dort und konfrontiert sie mit ihrer früheren ‚menschlichen Identität’:

> Janeway: Do you remember her [showing Seven a picture of her ‚former self’]? Her name was Annika Hansen. She was born on stardate 25479 at the Tendara Colony. There’s still a lot we don’t know about her. Did she have any siblings? Who were her friends? Where did she go to school? What was her favourite color?

Mithilfe von gezielten Fragen, Daten und einem Foto ihres menschlichen jungen Selbst versucht Janeway, Sevens Erinnerungen an ihr Leben vor der Assimilation zu wecken. Die offensichtlich verängstigte Seven reagiert sehr aggressiv und gewalttätig.

Janeway gibt zu verstehen: „One voice can be stronger than a thousand voices. Your mind is independent now, with its own unique identity.“ Seven ist in ihrem erwachsenen Körper im Innern noch auf der sozialen Entwicklungsstufe eines Kindes, dem Zeitpunkt ihrer Assimilation. Nach einem weiteren emotionalen Gewaltausbruch gegen Janeway gerichtet, fängt Janeway Seven auf und spendet ihr am Ende der Szene Trost, indem sie hinter ihr auf der Sitzbank in der Gefängniszelle Platz nimmt und ihr die Hand auf die Schulter legt. Dadurch kommt es zu einem beidseitigen Verständnis, das durch gegenseitige Sympathie bekräftigt wird. Seven hört auf, sich gegen ihre menschliche Identität zu wehren, und akzeptiert sie und ihr neues Leben an Bord. Es scheint ihr möglich, die frühere Identität wieder anzunehmen. Sie muss nun das Borg-Sein verlernen, indem Janeway ihr das Menschsein erneut lehrt.

Szene 4

Szene 4 (41:20-42:50) ist nicht nur deswegen von besonderem Interesse, weil sich Seven an ihre frühere Lieblingsfarbe im Kindesalter erinnert, sondern auch deswegen, weil sie auf spezielle Weise am Ende der Episode präsentiert wird (vgl. „The Gift“, Standbild 41:37). Sevens innere und visuelle Transformierung ist auch nach außen hin sichtbar abgeschlossen. Sie trägt einen grauen, figurbetonten ‚Catsuit’, hat blonde Haare, blaue Augen, kaukasische Hautfarbe ohne unebene Haut und nur noch wenige sichtbare Borg-Implantate an der linken Hand, am linken Auge und an der rechten Schläfe. Sie unterscheidet sich visuell kaum von anderen menschlichen Crewmitgliedern, abgesehen von ihrer Kleidung, die nicht dem sonst üblichen Sternenflotten-Standard entspricht.

Am Anfang von Szene 4 steht Sevens sehr feminines Aussehen in ihrer neuen Gestalt im Fokus. Janeway, der Doktor sowie ein Crewmitglied der Sicherheitsabteilung kommen wenige Augenblicke später dazu. Sie schauen Seven von hinten an, bis sie sich umdreht. Diese Zurschaustellung von Seven

stellt sie dem Fernsehpublikum als zu ‚begutachtendes Objekt' dar. Sevens femininer Körper steht deutlich im Vordergrund und bekräftigt einen inszenierten voyeuristischen Blick (vgl. Humm 3-4). Die feministische Filmtheoretikerin Laura Mulvey hat z.B. den Begriff „male gaze" eingeführt, der den Hauptmechanismus der patriarchalen filmischen Kontrolle darstellt und sich auf die Erschaffung von maskulinen Strukturen des Schauens in Filmen bezieht (vgl. Humm 14). Diese spezielle Inszenierung der heterosexuellen Begehrensstruktur gibt es bereits seit dem 18. Jahrhundert (vgl. Gunzenhäuser, *Cyborgs* 128). Dabei weist dieser Blick folgende Eigenschaften auf:

> [T]he camera, usually operated by a man, looking at women as objects; the look of male actors within the film which is structured to make their gaze powerful; and the gaze of the spectator, who is presumed to be male, voyeuristically identifying with the camera/actor gazing at women represented in fetishistic and stereotypical ways. (Humm 14)

Das Fernsehen setzt nun diesen Wahrnehmungsprozess fort und ‚verschärft' außerdem in diesem Fall das Science-Fiction-Genre: „[N]ew media refashion the normative gaze [of Caucasian spectators] and its implied views of male and female identity" (Bolter/Grusin 240). Durch die Einführung von neuen Medien wird der *male gaze* umgestaltet und sorgt für neue Betrachtungsweisen von weiblichen und männlichen Identitäten. Dass Janeway in der vorliegenden Szene ebenfalls eine Betrachterin Sevens ist, hat in erster Linie mit ihrer Rolle als Captain zu tun. Der voyeuristische Blick ist Teil des normativ patriarchalen Verhältnisses und dient dazu, Seven möglichst vorteilhaft als neues Crewmitglied einzuführen. Die Einführung Sevens wurde zum Zeitpunkt der Produktion notwendig, um die Zuschauerzahlen zu erhöhen, und steht in keinerlei Verbindung mit Haraways feministischen Überlegungen.[38]

Neben *genre-mixing* und intertextuellen Verweisen präsentiert sich hier das bereits zu Beginn von Kapitel 5.3 von Bolter und Grusin vorgestellte Konzept „remediated self": „Donna Haraway's influential cyborg is the body as remediated by various contemporary technologies of representation. Following

[38] Allerdings macht *Star Trek* Jahre später ein spätes Zugeständnis in Richtung Donna Haraway, die der Meinung ist, dass Cyborgs das Konzept der Binärgeschlechtlichkeit aufbrechen. In der Serie *PIC* tritt Seven erneut auf und wird nicht heterosexuell präsentiert, sondern geht auch gleichgeschlechtliche Beziehungen ein.

Haraway, many others have shown how the body itself functions as a medium [...]“ (Bolter/Grusin 237). Bolter und Grusin führen aus: „[…] [O]ur contemporary culture delights in confusing or breaking down the boundaries between the body and the world and the body and technology […]“ (237). Auch Sevens Darstellung bricht klare Strukturen auf und macht Seven zu einem ‚hybriden Medium’.

Der Grund, Seven als zwiegespaltene Figur einzuführen, liegt in der Popularität der Borg. Dadurch eröffnen sich auch weitere narrative Möglichkeiten. Der Erfolg von *TNG* begann mit Picards Transformierung in die Borg-Drohne „Locutus“ (vgl. „The Best of Both Worlds“, *TNG*, S03E26; vgl. „The Best of Both Worlds, Part II“, *TNG*, S04E01). Picard wurde dadurch zu einem *remediated self*. Er konnte sich allerdings mithilfe ärztlicher Unterstützung gänzlich in einen Menschen zurückverwandeln. Laut der Dokumentation *Chaos on the Bridge* (2014) stellte sich heraus, dass die eben beschriebene Form der Remediation, bei der es um eine identitätsstiftende Veränderung einer populären Figur geht, positiv vom Publikum aufgenommen wurde, weil Picard dadurch als nicht unfehlbar dargestellt wurde (vgl. 50:14-51:10).

Sevens rekonstruierter femininer Cyborg-Körper wird nun in „The Gift“ zum Thema und in Szene 4 entsprechend in Szene gesetzt. Das wesentliche Kennzeichen des *remediated self* ist: „In its character as a medium, the body both remediates and is remediated“ (Bolter/Grusin 238). Sevens Körper verändert sich innerlich und äußerlich. Dabei behält sie ihr Wissen, das sie während ihrer Zeit als Drohne erlangt hat, und kann so beispielsweise der Crew bei Reparaturarbeiten helfen. Seven ist demnach immer noch mehr als ein Mensch, weil ihr Leben als Borg-Drohne sie geprägt hat und sie noch immer Borg-Technologie in sich tragen muss, ohne die sie nicht mehr leben kann.

Mein Gedankenexperiment nach Wittgenstein hat gezeigt, worauf es bei der Verständigung zwischen Janeway und Seven ankommt. Die sprachlichen und kulturellen Handlungen von Janeway haben in dieser Episode verdeutlicht, dass es hilfreich ist, in der ‚Sprache’ des Anderen zu sprechen und ähnliches vertrautes Vokabular zu gebrauchen. Durch ihr Einfühlungsvermögen kann sie sich in andere Personen hineinversetzen und

somit Seven bei ihrer Transformation unterstützen. Janeway stellt sich hier ihrer Verantwortung als Captain und als Frau und tut alles, um Seven in einer hilflosen Situation zu beschützen. Interkulturelle Verständigung bedeutet für Janeway, standhaft und gleichsam empathisch zu sein. Im Vergleich zu der Episode „Macrocosm“ stehen Janeways ‚feminine’ Charakterzüge, wie z.B. Empathie, im Vordergrund.

Zusammengefasst liegt folgende narrativ komplexe Struktur in der Episode „The Gift“ vor (siehe Abbildung 5):

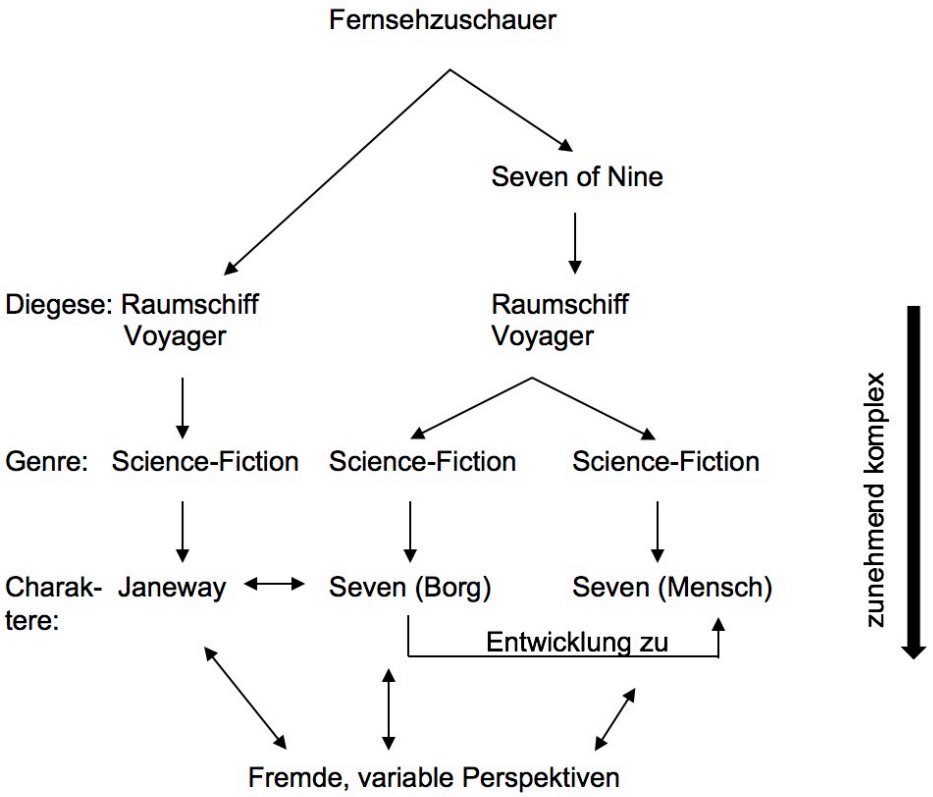

Abbildung 5: Sevens Wandlung als narrativ komplexer Prozess in „The Gift“

Die Auseinandersetzung mit Sevens Fremdartigkeit im Vergleich zur Voyager-Crew sowie die einzelnen prozessualen Wandlungsschritte von Borg zu Mensch thematisieren nicht nur Individualität, sondern auch Subjektivität. Dieser Begriff stammt u.a. von dem Philosophen Antonio Gramsci und bedeutet, dass eine Person erst dann zu einem Subjekt wird, wenn diese von einer Gruppe eingeführt und akzeptiert worden ist (siehe z.B. Jackson). Seven of Nine gehörte einst zu den Borg. Mit ihrer neuen Bezeichnung Seven wird sie zu einem Crewmitglied der Voyager, auch wenn sie ihre Nummerierung dadurch nicht komplett ablegen kann. Es verdeutlicht ihre Zwischenidentität

als hybride Person und ihren andauernden Subjektivierungsprozess, der in der Episode dialogisch durch Gespräche mit Janeway gekennzeichnet ist. Diese politische Akzeptanz ist für Seven als *the other* sehr wichtig. Dadurch werden ihr Rechte an Bord zugesprochen.

Zudem wird hier in nur einer einzigen Episode dieser Ablauf stark kondensiert behandelt, wodurch die visuelle Wandlung von Seven im weiteren Verlauf der Serie nicht weiter gezeigt werden muss. In den folgenden Episoden und Staffeln geht es dann um Sevens Erziehung und was es bedeutet, Mensch zu sein und sich in einer Gesellschaft mit Hierarchien und verschiedenen, auszuhandelnden Werten zurechtzufinden. Das Fernsehpublikum nimmt das Geschehen abwechselnd aus Sevens und Janeways Perspektive wahr, gelenkt durch *point-of-view*-Aufnahmen. Ideologien prallen aufeinander, bis Seven erkennt, dass Individualität eine Chance für sie bedeutet, sich neu auszurichten. Seven durchläuft eine Figurenentwicklung, nachdem sie ein Sternenflotten-Crewmitglied wurde:

> Although wholesale shifts in allegiance are rare, there are instances when we do see characters change; to describe such examples, we might use a number of terms interchangeably, such as ‚development', ‚growth,' and ‚transformation' [...]. One common model of change is *character growth*, evoking the process of maturation in which a character becomes more realized and fleshed out over time. (Mittell, *Complex TV* 137, kursiv im Original)

Das hier von Mittell beschriebene Modell setzt westliche Vorstellungen von Individualität ins Bild.

Sevens Sozialisierungsprozess weist Parallelen zum Bildungsroman auf. In einem Bildungsroman wird „die innere und äußere Entwicklungsgeschichte eines Individuums in der Auseinandersetzung mit Welt und Gesellschaft erzählt [...]" (Köster 67). Genau dies geschieht in „The Gift" und wird in folgenden Episoden weiter vertieft. So führt Janeway als Mentorin Seven in alltägliche Situationen ein, und der Doktor gibt ihr zusätzlich Unterricht im sozialen Umgang mit anderen Crewmitgliedern an Bord.[39]

[39] Seven wird später sogar selbst zu einer Mentorin für jugendliche Ex-Borg-Drohnen, die wie sie vom Kollektiv getrennt worden sind (vgl. „Collective", *VOY*, S06E16). Erst nach einiger Zeit lernt das Fernsehpublikum auch mehr über Sevens Vergangenheit (vgl. „The Raven", *VOY*, S04E06).

„Muse“ (S06E22)

Die Episoden „Macrocosm“ und „The Gift“ haben gezeigt, welche Rolle die eigene gesellschaftliche Identität in der Kommunikation spielt und dass Prozesse der Remediation auch innerhalb eines Körpers stattfinden. In der Episode „Muse“ (S06E22) wird nicht etwa ein Holodeck, sondern ein Theaterstück zum vermittelnden Medium für interkulturelle Kommunikation.

Die Episode „Muse“ spielt wie alle anderen Episoden im 24. Jahrhundert und handelt davon, dass Chefingenieurin B’Elanna Torres auf einem nicht weiter benannten fremden Planeten notlandet und von dem Poeten Kelis gefunden wird, der ihre Geschichte in Form eines Theaterstückes der griechischen Antike verarbeitet. Dieses Stück hat so viel Zuspruch, dass er im Auftrag seines Patrons, dem Schutzherrn der Gegend, ein weiteres Theaterstück schreiben soll. Kelis lernt Torres besser kennen und hilft ihr bei der Reparatur ihres Shuttles, während er im Gegenzug Informationen über Voyagers ‚Eternals’, so werden mythologische Wesen in Kelis’ Kultur genannt, erfährt. Als plötzlich ein Krieg zwischen seinem Patron und einem Feind unmittelbar bevorsteht, will Kelis mit Worten dafür sorgen, dass die Auseinandersetzung nicht zu Gewalt führt. Die gestrandete Torres von der Voyager wird zu einer Muse von Kelis, zu seiner Inspiration. Musen sind in der griechischen Mythologie Schutzgöttinnen der Künste.

In meiner Episodenanalyse untersuche ich, wie Elemente des griechischen Theaters eingesetzt werden, um das Fremde in der Science-Fiction aus einer anderen Sichtweise zu präsentieren. Was ist hier das Fremde und auf welche Weise hilft es bei der Lösung eines interkulturellen Konflikts?

Szene 1

Szene 1 (00:00-01:29) stellt die Einführung in die Handlung der Episode dar, was zu einer kognitiven Entfremdung beim Fernsehpublikum führt. Ein Chor bestehend aus drei Personen steht auf einer Freilichtbühne. Die Kamera bewegt sich langsam von dem Bereich des Publikums auf den Chor in der Mitte zu. Die Bühne sieht aus wie ein kleines Amphitheater. Es ist bereits dunkel draußen. Fackeln sind um die Bühne herum angebracht. Der Chor spricht gemeinsam die Zeilen: „Captain's log, stardate 53896. B'Elanna Torres has requested permission to take the Delta Flyer and search for dilithium.

Shining Voyager, far from home, far from the gleaming cities of Earth.“[40] Währenddessen schwenkt die Kamera nach links und zeigt das Theaterpublikum, das gebannt zuhört. Da es sich bei Kelis' Volk um eine vorindustrielle Zivilisation handelt, die historisch in der Zeit der griechischen Antike verhaftet ist, wird die Voyager in dieser Erzählung zu einem Schiff auf hoher See. Diese Kontextualisierung durch den Chor ersetzt den sonst üblichen Logbucheintrag des Captains am Anfang einer Episode, der nicht nur das Fernsehpublikum in die Handlung einführt, sondern dieses Mal auch das Theaterpublikum.

Diese Szene zeigt typische historisierende Elemente des antiken griechischen Theaters, die in einer fremden Kultur auf einem Planeten im Delta-Quadranten Anwendung finden. Dadurch wird die Erwartung des Fernsehpublikums geschürt. Noch ist zu diesem Zeitpunkt nicht ersichtlich, in welche Richtung sich die Handlung weiterentwickelt. Der Chor, gezeigt in einer *point-of-view*-Aufnahme aus der Sicht des Publikums, nimmt hier die Rolle des Erzählers ein, während die Handlung auf der Bühne weiterläuft (vgl. „Muse“, Standbild 01:04). Dies ist eine der narrativen Ebenen der Episode, die mithilfe eines Theaterstückes die Reise der Voyager wiedergibt. Die Schauspieler benutzen antike Masken und halten sie beim Sprechen vor ihrem Gesicht, wodurch die Stimmen laut Kulturwissenschaftlerin Angie Varakis voluminöser klingen (vgl. Varakis). Es ist daher interessant, wie genau die Produzenten der Episode diese feinen Details des antiken Theaters aufgreifen, um die Inszenierung möglichst authentisch wirken zu lassen. Die Masken sehen den ‚echten' *VOY*-Darstellern der Fernsehserie sehr ähnlich. So trägt die Maske von Schauspielerin Layna die Züge von Torres' eigenem Gesicht (vgl. „Muse“, Standbild 00:48). Indem die Schauspieler die Masken entweder vor ihren Gesichtern halten oder wegdrehen, machen sie deutlich, wann sie in ihrer Rolle mit anderen Figuren im Theaterstück sprechen und wann sie sich direkt an das Theaterpublikum wenden. Das dem Fernsehpublikum bekannte griechische Theater der Antike, das seine Blütezeit im 5. Jahrhundert v. Chr. hatte, verläuft inhaltlich normalerweise nach festen Abläufen bis hin zu einer Tragödie am Ende des Stückes (vgl. *Theater der griechischen Antike*). Chöre

[40] Diese Form des Sprechens erinnert dabei an die Borg, die ebenfalls mit einer Stimme sprechen. Darin liegt meines Erachtens eine bewusst erzeugte Assoziation, um die Andersartigkeit der präsentierten Situation zu verdeutlichen.

sind dabei in jedem Stück zugegen. In der obigen Szene tritt Kelis als er selbst auf und sagt, dass er Torres gefunden hat. Die aktive Teilnahme des Autors in griechischen Theaterstücken ist nicht unüblich (vgl. *Theater der griechischen Antike*). Es eröffnet sich dadurch eine weitere narrative Ebene für die Episode, in der der Poet selbst Teil des eigenen Theaterstückes wird.

Szene 2

Szene 2 (22:08-23:42) zeigt weitere Elemente des antiken Theaters. Im Vordergrund steht das Erzählen einer Geschichte, denn Kelis will durch seine Dialoge eine Friedensbotschaft an seinen Patron vermitteln. In der griechischen Antike hatte das Theater einen primär kultischen Zweck, gewann aber mit der Zeit auch an politischer Bedeutung (vgl. *Theater der griechischen Antike*). Mit diesem Ziel vor Augen präsentiert der Stückeschreiber Torres seine Ideen für eine Handlung, die bestimmte Grundsätze thematisieren soll (vgl. „Muse“, Standbild 22:15). Mithilfe einer Miniatur der Freilichtbühne veranschaulicht Kelis seine Ausführungen:

> Kelis: The Rescue of B'Elanna Torres. We begin with Harry Kim reaching Voyager in the escape pod. He tells Captain Janeway that B'Elanna Torres is lost. We continue to the point where they discover a piece of the Delta Flyer. After that…
> Torres: It's simple. They search for B'Elanna Torres. B'Elanna Torres is found…
> Kelis: Or not found.
> Torres: Or not found. The end. It sounds pretty straightforward to me.
> Kelis: That's exactly the problem. Where is the mistaken identity, the discovery, the sudden reversal? Mistaken identity, a character who is someone else. Discovery, the moment when that identity is revealed. Reversal, a situation that turns from good to bad in a blink of an eye.

Hier zählt Kelis elementare Erzähltechniken des Theatergenres auf. Falsche Identitäten verwendete z.B. William Shakespeare in seinen Komödien. In der Antike gab es Tragödien, die von der griechischen Gestalt Ödipus und Themen rund um Entdeckung und Wendung, von Aristoteles auch Peripetie genannt, handelten. Kelis baut diese ‚manipulierenden' Wendungen ein, um die Handlung interessanter zu gestalten. Das Theater muss sich seiner Meinung nach selbst neu erfinden, um den immer neuen Ansprüchen und Erwartungen des Theaterpublikums zu genügen. Dabei könnte sogar das

perfekte ‚Drama' in Form einer Tragödie, so Kelis, einen Krieg vereiteln.[41] Kelis macht in seinem Stück aus ‚Seven of Nine' die ‚Borg Queen', und ‚Janeway' erfährt von ‚Seven' über deren ‚wahre Identität', was sich daraufhin zu einem Kampf von ‚Gut gegen Böse' entwickelt. Außerdem will Kelis mehr Leidenschaft als Stilmittel in die Handlung einbauen. Er möchte z.B. Janeway mit Commander Chakotay, ihrem Ersten Offizier, zusammenbringen, was Torres ablehnt. Liebe kann laut Torres keinen Krieg verhindern. Der ursächliche Grund für diesen Vorschlag liegt jedoch woanders. Hier werden nämlich auf intertextueller, nicht-diegetischer Ebene die Ideen von Janeway/Chakotay-Fans miteinbezogen, denn in der Fan-Fiction gibt es viele Geschichten im Internet, die eine Janeway/Chakotay-Beziehung in der Serie thematisiert haben.[42] Die Produzenten honorieren hiermit die Ideen der Fans. Fan-Fiction wird ‚remedial' in das Theaterstück eingebettet.

Szene 3

Szene 3 (37:42-41:13) führt die verschiedenen narrativen Ebenen mithilfe Kelis' Theaterstückes am Ende der Episode zusammen. Im Vordergrund der Szene steht, wie ‚Janeway' in einer kritischen Situation als Sternenflotten-Offizierin agieren würde. Sie wird somit zu einem Vorbild und Beispiel für den Umgang mit einem Fremden. Sie tötet ‚Seven' nicht, die sich als Borg Queen entpuppt, sondern lässt sie gehen:

> Layna (‚Seven'): How foolish of you to let me go, free to attack you again.
> Tanis (‚Janeway'): And again and again, until all your drones and all my crew are destroyed. Until everything we value is gone, and there is nothing left but our hatred.

Die Darstellung einer starken weiblichen Figur wie Janeway funktioniert für das Theaterpublikum wie eine Parabel, denn auch in Kelis' Kultur scheinen starke Frauen unterrepräsentiert zu sein. Poetische Sprache und Vokabeln der Borg, wie z.B. „assimilate" oder „irrelevant", prallen in diesem Stück kontrastiv aufeinander.

---

[41] Vor ähnlichen Herausforderungen steht *VOY* auch als Serie, um sich eine eigene Nische im *Star Trek*-Universum und in der Science-Fiction zu schaffen.

[42] Das Hineinlesen von bestimmten Beziehungen, die nicht wirklich in der Serie geschehen sind oder nur zwischen den Zeilen erkennbar waren, nennt man auch *shipping*, eine Praxis aus der Fan-Fiction.

Kelis hat noch kein Ende für sein Stück. Als Torres dann zum Ende des Stückes Kelis zur Hilfe eilt, reagiert die Schauspielerin Layna, die Kelis sehr mag, eifersüchtig und outet Torres als eine ‚Eternal', als die ‚echte' Torres. Erneut taucht somit eine falsche Identität im Stück auf, doch dieses Mal vermischt sich hier das ‚reale' Geschehen innerhalb der Science-Fiction-Diegese mit der Fiktion des Theaterstückes. Ein Chormitglied macht diese Entdeckung kurzerhand zum Teil der Handlung, indem es eine weitere narrative Ebene eröffnet: „The lead actress, in a fit of jealousy, brands her rival an Eternal. Our patron rises to his feet to stop the play." Mit dieser Wendung und kontextuellen Einbettung in das Stück ist eine gefährliche Situation für die Science-Fiction-Diegese verhindert worden. Hätte der zunächst hellhörig gewordene Patron nicht an die Fiktion geglaubt und Torres als ‚wahrhaftige Eternal' erkannt, so hätte dies womöglich zu einem ernsten Problem für die Voyager werden können.

Mit der Verabschiedung von Torres vermischt sich erneut das ‚reale' Geschehen mit der Handlung des Stückes. Torres überreicht Kelis ihre Maske und lässt sich vor den Augen des Theaterpublikums zu ihrem Schiff beamen (vgl. „Muse", Standbild 40:24). Das Stück und die Episode enden mit einer Botschaft von Kelis:

> These stories will continue for as long as we have the breath to tell them. And as long as our patrons remain wise and compassionate. And Voyager will continue on her journey to the gleaming cities of Earth, where peace reigns and hatred has no home.

Ein benachbarter Staat hat Kelis' Patron herausgefordert und ein Kampf stand unmittelbar bevor. Die Voyager wird zu einem leuchtenden Vorbild einer friedvollen Gesellschaft, die es auch auf Kelis' Planeten geben könnte. Kelis' Appell an seinen Patron, von einem Kampf abzusehen, zeigt seine Wirkung. Durch die Geschichte der Voyager und Torres' Hilfe konnte schließlich ein Krieg verhindert werden, ohne dass sich Torres dabei direkt in eine fremde Kultur eingemischt hat, weil die Oberste Direktive der Sternenflotte das verbietet. Für den Patron und das Theaterpublikum ist dies ein gelungenes Theaterstück. Sie wissen jedoch nicht, dass die präsentierte Geschichte tatsächlich ‚real' ist. Des Weiteren werden die Crewmitglieder der Voyager, die ‚Eternals', mystifiziert und zu einem Teil von Kelis' Kultur gemacht. Die Episode weist daher mehrere Ebenen der Remediation auf, was sie narrativ

komplex und einzigartig macht. Das Medium Theater wird zu einer Botschaft und sorgt für Frieden auf dem fremden Planeten.

Die Ereignisse in der Episode lassen sich wie folgt grafisch darstellen:

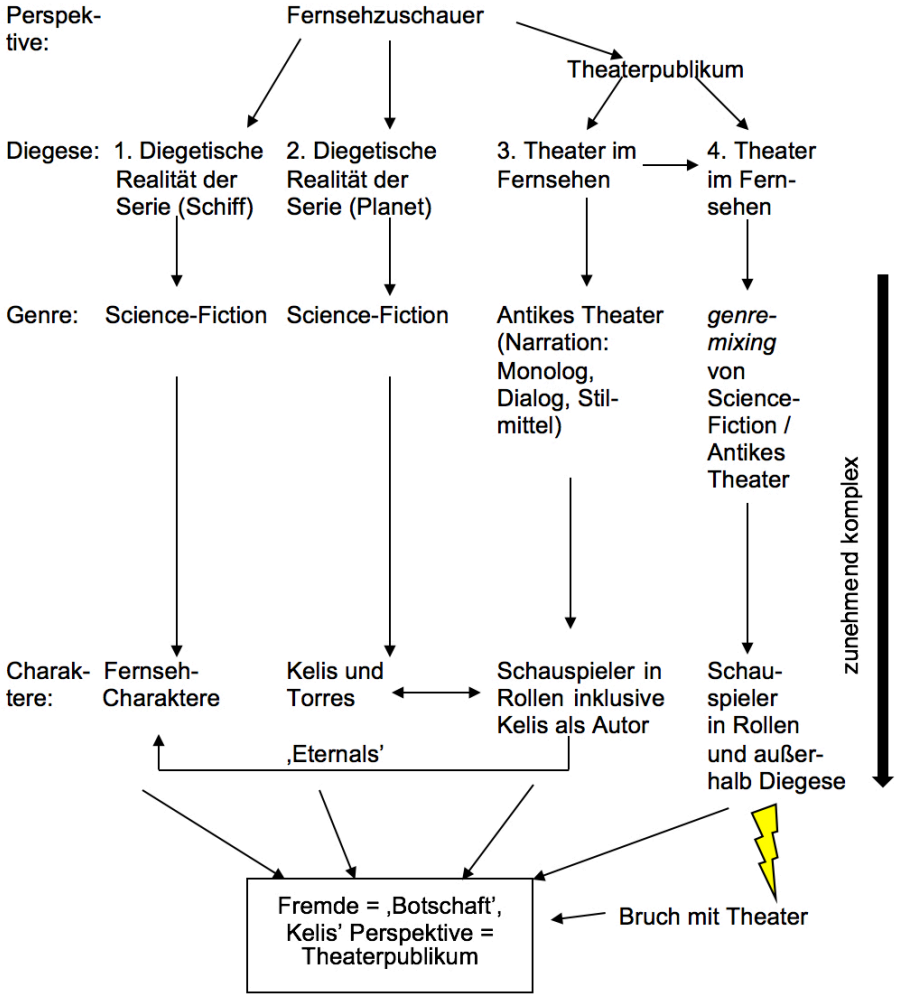

Abbildung 6: Höhepunkt von narrativer Komplexität in „Muse" durch verschiedene diegetische Handlungsebenen

Abbildung 6 zeigt eine enorm komplexe narrative Struktur innerhalb der Episode, die eigentlich noch viel komplexer ist. Es sind insgesamt vier Diegesen vorhanden. Zum einen beobachten die Fernsehzuschauer, was in der Episode an Bord der Voyager (Diegese 1) geschieht, während Torres auf dem Planeten Kelis kennenlernt (Diegese 2). Dieser hat die Idee, aus der Reise der Voyager eine Geschichte und die Crew darin zu ‚Eternals' zu machen. Dabei handelt es sich laut dem internetbasierten *Lexikon der Filmbegriffe* der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel um eine extradiegetische Form der Erzählung (vgl. Wulff). Zum anderen fokussiert sich der Rest der Episode darauf, mithilfe von Torres ein Theaterstück zu gestalten, das den Patron von Kelis dazu bewegt, von einem Krieg abzusehen. Für das

Fernsehpublikum scheint bis dahin alles plausibel. Doch die Handlung der Episode wird zunehmend unübersichtlicher, wie bereits die Einführung durch den Chor in Szene 1 verdeutlicht. Das Fernsehpublikum sieht ein Theaterstück innerhalb der Diegesis des Planeten (siehe Abbildung 7).

Abbildung 7: Die vier Handlungsebenen in „Muse“ im Überblick

Zusammenfassend beinhaltet das inszenierte Theaterstück innerhalb der Episode klassische Stilelemente des griechischen Theaters. Die Narration orientiert sich an Tragödien. Monologe im Chor und Dialoge zwischen den Schauspielern wechseln sich ab. Mithilfe von Masken sind die Charaktere für das Theaterpublikum besser erkennbar. In der dritten Diegese geschieht zum Ende des Stückes ein Übergriff in die neu geschaffene vierte Diegese, wodurch sich Science-Fiction mit Tragödie und antikem Theater vermischt. Ein Ausbruch aus der Handlung des Stückes führt zwischenzeitlich zu einem Bruch mit der narrativen Erzählung. Doch diese ‚Störungen’ verlieren durch eine kontextuelle Einbettung in das Stück ihre Bedeutung und werden zu einem Teil der Theater-Diegese. Die Fernsehzuschauer schauen dabei die Serie, in der es ein Theaterpublikum gibt, welches die Protagonisten im Theater sehen. Die erste Ebene ist hierbei die ‚normale’ Ebene. Die nächsten Ebenen führen zeitlich, räumlich und spieltechnisch etwas ganz Anderes ein.[43] In *Star Trek* finden nach diesem Schema komplexe mediale Interaktionen statt, die sehr viel feinere dialogische, prozessuale Austausche zeigen als z.B. im revidierten Modell zu ‚encoding/decoding’ von Hall (siehe Kapitel 6). Im Narrativ wird dies also nachweislich progressiv weiterentwickelt.

Die Crew der Voyager verkörpert nun in der Episode auf unterschiedlichen Ebenen das Fremde, und durch Kelis’ Perspektive und seine daraus resultierende Theaterinszenierung wird das Theaterpublikum mit neuen Wertvorstellungen konfrontiert. Das Fernsehpublikum wiederum wird Zeuge einer ‚Geschichte innerhalb einer Geschichte’ wie bei den Holodeck-

[43] Auch bekannt aus den rezeptionstheoretischen Erzähl- und Kommunikationsmodellen von Hans Robert Jauß und Wolfgang Iser sowie Gérard Genette.

Episoden in *TNG*. Dies kann als eine intradiegetische Erzählung bezeichnet werden, d.h. „als in die Erzählung selbst eingelagerte Erzählung, als Binnenerzählung in einer Rahmenerzählung“ (Wulff). „Muse“ weist durch die Vorstellung von mehreren Handlungsebenen die komplexeste Struktur aus meiner Episodenauswahl auf, wobei spezielle genre-typische Stilmittel des griechischen Theaters der Antike dazu beitragen, das Fernsehpublikum auf besondere Weise anzusprechen.

Was aufgrund der Komplexität nicht detaillierter in der Abbildung berücksichtigt werden konnte, aber ich hier an dieser Stelle separat anführe, ist die Tatsache, dass die einzelnen Diegesen der Episode in verschiedene Typen unterteilt werden können, die Kelis als Erzähler betreffen. Ihm kommt die Rolle des entscheidenden Bindeglieds innerhalb der unterschiedlichen Diegesen zu. In der intradiegetischen Erzählform gehört Kelis als Geschichtenerzähler zur erzählten Welt (vgl. Wulff). Gleichzeitig liegt eine autodiegetische Form vor, weil der Erzähler auch der Protagonist des Stückes ist (vgl. Wulff). Zugleich ist Kelis Teil einer homodiegetischen Form, d.h. „als Erzählung eines Erzählers, der als Figur in [s]einer eigenen Geschichte vorkommt“ (Wulff). Auf der Metaebene wird dies wiederum zu einer „Erzählung einer Figur, die der erzählten Welt einer intradiegetischen Erzählung zugehört“ (Wulff). Diese Ebenen eröffnen sich Stück für Stück im Verlauf der Episode und finden am Ende zueinander, wodurch das Fernsehpublikum gefordert wird. So schreibt Iser: „Whatever the cause may be, we will find ourselves subjected to this same interplay of illusion-forming and illusion-breaking that makes reading essentially a recreative process“ (305). Die teils ‚verworrene’ und undurchsichtige narrative Struktur der Episode soll das Fernsehpublikum anregen, sich noch intensiver mit der Episode auseinanderzusetzen.

Zwischenfazit

Die von mir analysierten Abenteuer außerhalb des Holodecks machen Folgendes deutlich: Im Vergleich zu *TNG* liegt der Fokus in *VOY* auf der Charakterentwicklung der Crewmitglieder, weil die Crew isoliert in einem fremden Quadranten unterwegs ist. Besonders sticht dabei die Episode „Macrocosm“ hervor, bei der Janeways Verwandlung thematisiert wird. In Szene 1 hat Janeway noch Unterstützung von Neelix. In Szene 2 ist sie allein und sieht sich gezwungen, sich massiv gegen fremdartige Makroviren zu rüsten. Szene 3 stellt den Höhepunkt des Konfliktes mit diesen Viren dar und zeigt, dass Janeway die Oberhand hat. Allein sie führt einen kühnen Plan aus, der mit der medizinischen Unterstützung des Doktors erfolgreich ist. Auch in der Verständigung mit den Tak Tak verhilft ihr dieser Sieg zu einem taktischen Vorteil und zu einer gelungenen Kommunikation. Janeway muss sich in „Macrocosm“ den typischen Darstellungen von Femininität in den 1990er Jahren immer wieder entgegensetzen und sich als Action-Heldin durch Eigenschaften behaupten, die meist männlich konnotiert waren. Sie kämpft erfolgreich auf mehreren Ebenen und zeigt dadurch, dass sie bereit ist, zu den postfeministischen, ‚kampfeslustigen’ Heldinnen dieser Zeit im Fernsehen zu gehören und eine Vorbildfunktion für viele weibliche Zuschauer zu übernehmen (vgl. Granshaw).

Es ist auch erkennbar, dass Janeway als Frau in einer interkulturellen Situation mit Problemen anders umgeht als Picard. Er wendet beispielsweise das sprachliche Handlungsmuster des Erklärens an, um Wissenslücken aufzufüllen und zu einer Übereinkunft mit dem jeweiligen Gegenüber zu gelangen. Dieses Vorgehen nennt Sprachwissenschaftler Shinichi Kameyama auch ‚verständnissicherndes Handeln’, das eine eigenständige Form des sprachlichen Handelns verkörpert (vgl. 119). Wenn beispielsweise Rezeptionsdefizite, d.h. hörerseitige Verarbeitungsstörungen, vorliegen wie in „Elementary, Dear Data“ bei Moriarty, der fragt, was Hologramme sind und ob sie außerhalb des Holodecks existieren können, kann ein Erklärungsversuch durch Picard zu einer besseren Verständigung führen (vgl. Kameyama 119). Verständnissicherndes Handeln bedingt kein festes reparatives Handlungsmuster. Vielmehr reagiert der Sprecher individuell auf den Hörer, der sein Rezeptionsdefizit z.B. durch eine Frage kundtut (vgl. Kameyama 119).

Im Bereich der interkulturellen Kommunikation hat Sprachwissenschaftler Jochen Rehbein hierfür das Konzept des „kulturellen Apparats“ entwickelt (vgl. „Intercultural Communication“ 6; siehe Kapitel 3.1). Dabei handelt es sich um ein mentales Verfahren, das eine erfolgreiche Verständigung sicherstellen soll. Ähnlich wie beim ‚verständnissichernden Handeln’ reflektiert der Sprecher seine eigenen verbalen Routinen und passt diese diskursspezifisch während eines Gespräches an. Diese sogenannte ‚kulturelle Handlung’ kann beispielsweise den Wechsel der Sprache beinhalten, um den Hörer besser in das Gespräch einbinden zu können (vgl. Rehbein, „Intercultural Communication“ 6). Der kulturelle Apparat lässt sich in den von mir analysierten Episoden beider Serien wiederfinden, denn jedes Gespräch zwischen der Sternenflotte und fremden Spezies zielt darauf ab, über Differenzen hinweg erfolgreich zu kommunizieren. Philosoph Jürgen Habermas bezeichnet dies als ‚kommunikatives Handeln’ (vgl. 589).

Auch der Kontext der Serien *TNG* und *VOY* ist jeweils ein anderer und jeder Captain agiert individuell anders und hat eigene Vorstellungen darüber, wie dem Fremden begegnet werden sollte. Dabei spielt die eigene Identität eine entscheidende Rolle. Picard als Mann vertraut auf Diplomatie und kann sich z.B. bei männlichen Gesprächspartnern auf eine Männerfreundschaft bzw. -verbundenheit stützen. Bei Janeway ist dies nicht der Fall. Die Diplomatie weicht oftmals einer wagemutigen Entscheidung, wie z.B. ein Tausch oder Abkommen. Als Frau muss sie stets unvorhersehbar bzw. unkonventionell agieren, um daraus einen Vorteil für sich und ihre Crew fern der eigenen Heimat zu verschaffen. Ihre eigene gesellschaftliche Identität beeinflusst das Fremde und die interpersonelle Kommunikation, weil es zu verschiedenen Ungleichheiten kommen kann, die den Einen gegenüber dem Anderen unter- bzw. überlegen machen.

In „The Gift“ präsentiert sich das jeweils Fremde ebenfalls anders als in *TNG*, was besonders anhand der Darstellung von starken Frauen sichtbar ist. Während sich Janeway in „Macrocosm“ zu einer Action-Heldin entwickelt, erhält Seven in „The Gift“ die Chance, als selbstbewusstes Individuum unter Menschen zu leben und ihre vielseitigen naturwissenschaftlichen Fähigkeiten für das Gemeinwohl der Crew einzusetzen. Seven durchläuft eine ‚remediale’ Wandlung, ein ‚Downgrade’ von Borg zu Mensch, also von einem

sozialistischen Modell hin zu einer demokratischen Ideologie. Dabei ist dies nicht als Rückschritt zu verstehen, sondern als Fortschritt, sich in einer heterogenen Crew zu integrieren. Wie ist Janeways Rolle in „The Gift“ zu verstehen? Ihre Hybridität und ihre postfeministische Weiterentwicklung im Verlauf der Serie – und in „Macrocosm“ im Besonderen – weisen Parallelen zu Seven of Nine auf, die auf ‚remedialer' Ebene stattfinden. Dove-Viebahn schreibt:

> The character of Janeway is not either/or, but both/and. She does not embody either masculine or feminine characteristics but is *both* ‚motherly' and ‚fatherly' while inhabiting both domestic and military space, not respectively or interchangeably, but *simultaneously*. (604-605, kursiv im Original)

Auch Sevens Identität ist sowohl von einer menschlichen Seite als auch von einer borgschen Seite geprägt. Hybridität ist keine Schwäche, sondern eine Stärke, die insbesondere in schwierigen Situationen von Vorteil sein kann:

> Hybridity could be described as embodied diversity – diversity circumscribed and blended. Thus, Janeway's role as a complexly gendered, parental captain along with her acknowledgement of the disparate concerns and interests of her crew make her the hybrid embodiment of the possibility for survival and growth in Voyager's diverse community. (Dove-Viebahn 609)

Janeway ist als Captain für die Besatzung der Voyager die einzige Überlebensmöglichkeit. Jemand wie Picard kann die Crew fernab der Erde nicht so familiär zusammenführen, wie es Janeway als Frau mit ihrer Empathie vermag.

Doch Konzepte wie der *male gaze* sind ebenso unerlässlich für den Erfolg der Serie, während auch viele parallel existierende Fernsehserien und Spielfilme einen Fokus auf Weiblichkeit richten: „Mulvey argues that classic cinema creates the illusion […] that the male spectator is sharing the gaze of the male character thus women become objectified erotic objects existing in film simply as recipients of the male gaze“ (Humm 40).[44] Den voyeuristischen Blick teilt in erster Linie das männliche Fernsehpublikum, während Frauen im Fernsehen und in Filmen dieses Klischee bedienen müssen.[45] Wie spiegelt

[44] Siehe z.B. auch Laura Mulveys Aufsatz „Visual Pleasure and Narrative Cinema“ (1975).

[45] Dies steht in Kontrast zu *Star Treks* Botschaft einer gleichberechtigten Gesellschaft, aber schon zu der Zeit von *TOS* lag der Fokus auf fremde, exotische Frauen in Kostümen mit wenig Stoff.

sich eine *gender*-basierte Ungleichheit im Diskurs wider? Wenn man sich den anfänglichen Konflikt zwischen Janeway und den Tak Tak in „Macrocosm“ anschaut, findet erfolgreiche Kommunikation durch Taten und die dadurch gewonnene ‚Macht’ über den Gesprächspartner statt. Psychoanalytiker Derek Hook sieht in seinem Aufsatz „Discourse, Knowledge, Materiality, History: Foucault and Discourse Analysis“ (2001) folgende Verbindung: „Another pragmatic upshot of prioritizing discourse as event becomes clear: that one should approach discourse less as a language, or as textuality, than as an active ‚occurring’, as something that implements power and action, and that also *is* power and action“ (532, kursiv im Original). Das Geschlecht spielt keine Rolle, wenn die Basis der Verhandlungen ein Wirkstoff ist, der den Tak Tak angeboten wird.

In „Muse“ wird das Medium zu einer interkulturellen Botschaft. Die Crew der Voyager wird zum Paradebeispiel einer friedvollen Gesellschaft, in der Hass keinen Platz hat. Ähnlich wie in „Macrocosm“ werden in „Muse“ starke Frauenrollen präsentiert, die dem Patron in einer antiken Gesellschaft zeigen, dass es immer auch eine gewaltfreie Lösung gibt. Das Fremde hat in der Episode verschiedene Seiten, die aus der jeweiligen Perspektive anders erscheinen. „Muse“ zeigt so z.B. die Perspektive der Schauspieler, des Theaterpublikums und der Sternenflotte, wobei das Fernsehpublikum in die gesamte Handlung eingebettet wird. Remediation geschieht somit auf verschiedenen narrativen Ebenen, die intertextuell die Serie *VOY* innerhalb eines Theaterstückes umrahmt, aber auch Fan-Rezeptionen einbezieht. Es handelt sich dabei um narrative Komplexität, weil diese Ebenen eng miteinander verwoben sind, die die ‚Realität’ der Serie und des Fandoms mit der Fiktion des Theaterstückes vermischen. Elemente des komplexen Fernsehens sind in jeder der drei *VOY*-Episoden, wie auch schon zuvor in den *TNG*-Episoden, auf höchst unterschiedliche Weise präsent, wie die jeweiligen strukturellen Abbildungen in meinen Episodenanalysen zeigen. Als Teil der Narration kann dadurch *othering* jeweils anders thematisch ‚verpackt’ werden. Dabei ist ebenso die Form der narrativen Komplexität immer unterschiedlich ausgeprägt.

Warum spielt *gender* in *Star Trek* eine Rolle? Kulturwissenschaftlerin Maggie Humm stellt hierzu heraus:

> Why the linkage of feminism and film matters is because all representations, visual or otherwise, are what make gendered constructions of knowledge and subjectivity possible. Without representations we [the viewers] have no gender identities, and through representations we shape our gendered world. (vii)

Durch postfeministische Darstellungen werden *gender*-Identitäten geschaffen, die wiederum die Gesellschaft prägen. Mit *Star Trek* wird darüber hinaus ein Phänomen der Populärkultur verwendet, um mehr über das Fremde aus US-amerikanischer bzw. westlicher Perspektive zu lernen. Gleichzeitig präsentiert *Star Trek* US-amerikanische Werte, Kategorien und interkulturelle Praktiken. *Star Trek* vermittelt demnach vielfältige Werte, aber das übergeordnete Thema bleibt die erfolgreiche Verständigung zwischen Menschen und *the other*.

Anhand meiner Analyse in Kapitel 5 ist erkennbar, dass *genre-mixing* durch die Verwendung bestimmter Kameraperspektiven oder Musik erkennbare Parallelen zu anderen Genres herstellt und die einzelnen Erzählstränge innerhalb einer Episode zusammenführt. Das Publikum ist aktiv gefordert, diese Genre-Verbindungen zu erkennen und zu deuten.[46] Kognitive Entfremdung beim Fernsehpublikum durch neuartige Darstellungen von *othering* mithilfe von Remediation unterstützt dabei diesen Prozess. Das Konzept der Remediation ist meiner Meinung nach der alles entscheidende narrative Rahmen, um hier interkulturelle Kommunikation andersartig darzustellen, was mit den Entwicklungen zum komplexen Fernsehen zu tun hat. Remediation gliedert sich auf in Intertextualität und *genre-mixing* sowie in innere Wandlungsprozesse einzelner Figuren, dem *remediated self*. Dies sorgt für wechselhafte Darstellungen von *othering*, worauf die Sternenflotten-Crew individuell und flexibel jedes Mal aufs Neue eingehen muss, um interkulturelle Kommunikation erfolgreich stattfinden zu lassen. Dies äußert sich z.B. in Form von gegenseitigem verständnissichernden Handeln. Kommunikation gelingt letzten Endes immer. Das macht *Star Treks* Ideologie aus.

Zudem ist eine progressive Steigerung von narrativ komplexen Strukturen innerhalb der beiden Serien als Teil der Remediation erkennbar,

---

[46] Die thematischen Schwerpunkte in den einzelnen Episoden, wie z.B. *film noir*, Western und antikes Theater, beziehen sich dabei auf klassische westliche, bürgerliche Wissensstrukturen und setzen den Fokus auf eine klar westlich zentrierte Wertmitte. Hierbei werden verschiedene Zuschauergruppen angesprochen, die ein jeweils anderes Vorwissen mitbringen.

was bereits deutlich früher einsetzte, als von beispielsweise Jason Mittell angenommen (vgl. *Complex TV*). Bereits vor der Serie *The X-Files* (*Fox*, 1993-2002, 2016-2018) gab es durch *Star Trek* komplexe Strukturen in einem traditionellen Erzählformat, was für unterhaltsame Perspektivwechsel innerhalb einzelner Episoden sorgte. Diese sind eng mit *othering*-Konstellationen verbunden, die einen Einfluss auf die Kommunikation nehmen.

Die Serien *TNG* und *VOY* haben einen hohen Stellenwert innerhalb des *Star Trek*-Franchise. Die Notwendigkeit, neues *Star Trek* im Vergleich zu *TOS* zu kreieren, sorgt für einen Wandel und eine Weiterentwicklung gesetzter narrativer Strukturen. Mit *TNG* beginnt eine postmoderne ‚Revolution' narrativen Erzählens im Fernsehen und setzt sich in *VOY* weiter fort. Den Serien gelingt es erfolgreich, als Wegbereiter für das spätere komplexe Fernsehen zu dienen und *Star Trek* dabei stets konkurrenzfähig zu anderen Science-Fiction-Serien der Zeit zu machen.[47] In seiner Analyse zu anderen Fernsehserien stellt Mittell fest:

> [...] [D]ifferent modes of complexity point to the need to evaluate a series on its own aesthetic terms. Even under the same umbrella of complexity, we can see that their approaches are so different that each would fall short of the other's aesthetic criteria [...]. (Mittell, *Complex TV* 224)

TNG und *VOY* sind dabei jeweils so einzigartig in ihrer Machart, dass sie die Zuschauer auf unterschiedliche Weise ansprechen. Bei Science-Fiction-Serien sieht Mittell folgenden Zusammenhang:

> One strategy that a complex television series can use to create greater narrative intrigue and engagement is to play with the boundaries of such preconscious schemata, pushing back against our normal viewing competencies to create interesting variations on expectations by relocating automatic inferences into the realm of conscious comprehension. (Mittell, *Complex TV* 167)

Das Holodeck wie auch andere ‚remediale' Ansätze in beiden Serien bieten neuartige Zuschauererlebnisse, was eine Fortführung des Franchise unter Berücksichtigung jeweils aktueller technologischer Entwicklungen ermöglichte. Das jeweilige Fernsehpublikum wird durch die variable

---

[47] Komplexes Fernsehen ist ein Qualitätsmerkmal, das im späten 20. Jahrhundert vor allem die Internationalisierung amerikanischer Produktionen garantieren und dadurch auch langfristig eine Dominanz auf dem Weltmarkt sichern sollte (vgl. z.B. Jenkins/Ford/Green).

Konstruktion des Fremden besonders angesprochen und identifiziert sich mit einzelnen Figuren in der Serie, was zu vielfältigen Fanaktivitäten in der heutigen *convergence culture* führt (siehe Kapitel 6). Ein roter Faden sind hier die zentralen Konzepte *alignment* und *allegiance*, die erklären, wie sich Fans mit Figuren auseinandersetzen, sie wertschätzen und mit ihren Rollen mitfiebern (vgl. Mittell, *Complex TV* 129, 130, 134). *Star Trek* hat es geschafft, sich selbst immer wieder neu zu erfinden und dabei dennoch seinen Grundkonzepten treu zu bleiben. Diese Kontinuität ist ein Grund für den lang anhaltenden Erfolg der Serie. Ein weiterer Grund für den Erfolg liegt im Fandom. Dabei spielt eine wesentliche Rolle, wie die Serie von Fans rezipiert wird. Philosoph Hans-Georg Gadamer hat in seinem Buch *Truth and Method* (1960) argumentiert, „that an understanding of a cultural text is always from the perspective of the person who understands“ (Storey 47). Dadurch eröffnen sich eine Vielzahl von subjektiven Interpretationen, die von Fans kreativ umgesetzt werden, wie ich im Folgenden aufzeigen werde.

6. Kontexte und Intertexte: Fankulturen und Partizipation rund um *Star Trek*

Kapitel 5 hat gezeigt, wie *Star Trek* als Fernsehmedium Verständigung mit verschiedenen Formen des Fremden auf unterschiedliche Weise inszeniert und dabei bereits sehr frühzeitig Kennzeichen komplexen Fernsehens aufweist. Hierfür sind als narrative und mediale Techniken Remediation, kognitive Entfremdung und *othering* unabdingbar, um etwas Neues und Ansprechendes zu gestalten, was sich von zuvor produzierten Serien jeweils abhebt. *TNG* und *VOY* haben viele Gemeinsamkeiten, was die Kohärenz des *Star Trek*-Universums betrifft, aber die beiden Serien unterscheiden sich durch ihre thematischen Schwerpunkte, die durch Charakterkonstellationen und Ausgangssituationen bedingt sind.

Dabei präsentiert sich auch das Fremde für die Crewmitglieder individuell unterschiedlich, weil es immer im Zusammenhang mit der eigenen gesellschaftlichen Identität zu sehen ist. Perspektivwechsel ergeben sich stetig. *Star Trek* schafft so Konflikte. Die Aufgabe der Crew liegt wie immer in der Überwindung dieser Hürden, die die Kommunikation sehr beeinträchtigen können. In z.B. der *VOY*-Episode „Muse“ ist Torres für Kelis fremd, genauso wie Kelis für sie fremd ist. Sie stammen aus für sie unbekannten Quadranten und gehören nicht der gleichen Spezies an. Beide sind jedoch voneinander abhängig. Kelis benötigt Geschichten über Torres’ Crew, während Torres Hilfe für die Reparatur des Shuttles benötigt. Aus diesem Grund arbeiten sie zusammen und sind sich zum Schluss nicht mehr fremd. Sie sind Freunde.

Kapitel 6 befasst sich nun damit, wie *Star Trek* Zuschauer überall auf der Welt anspricht und diese sich mit den dargestellten Werten, Themen und einzelnen Charakteren der *Star Trek*-Serien identifizieren. Es ergeben sich viele Fanaktivitäten, die jeweils Prozesse der interkulturellen Kommunikation darstellen. Zudem ist ersichtlich, dass die heutige *convergence culture*, in der alte Medien mit neuen Medien aufeinanderprallen, zu einer neuartigen partizipativen Konsumenten-Produzenten-Beziehung führt (vgl. Jenkins, *Convergence Culture*). Ich untersuche in diesem Kapitel, wie im Science-Fiction-Fandom *Star Trek* rezipiert wird und auch hier interkulturelle Kommunikation und *othering* im Zeitalter der digitalen Medien relevant sind.

Worin unterscheidet sich eine Fan-Serie wie *Renegades* dabei in der Darstellung komplexen Fernsehens?

Rezeption

Die Mathematiker Claude Shannon und Warren Weaver entwickelten 1949 ein Kommunikationsmodell für nachrichtentechnische Zwecke. In diesem Modell geht es laut Sprachwissenschaftlerin Hadumod Bußmann um einen Sender, der eine statische Nachricht an den Empfänger übermittelt (vgl. 354-355). Für den kulturwissenschaftlichen Bereich entwickelte Stuart Hall 1973 einst das sogenannte Modell von ‚encoding/decoding', das vielfach revidiert wurde und auf Shannons und Weavers Modell aufbaut: Gemäß dieses Modells gäbe es eine produktive Instanz, die aktiv produziert, und eine rezeptive Instanz, die passiv rezipiert (vgl. Storey 9-11). Im Gegensatz zu diesem statischen Modell bestehen rezeptionsorientierte Modelle darauf, dass Rezeption ein kreativer und aktiver Prozess ist.

Schon Literaturwissenschaftler Wolfgang Iser schildert in seinen Theorien, dass Rezeptionsprozesse einen ungewissen Ausgang haben. So ist er der Meinung, dass Texte eine Appellstruktur aufweisen, mit denen sie die Leser ansprechen und immer wieder variierende Interpretationsprozesse in Gang setzen. Iser spricht von einer *convergence* zwischen Text und Leser, die nicht vorherbestimmt werden kann, sondern immer virtuell bleiben muss (vgl. 295). Iser schlussfolgert: „A literary text must therefore be conceived in such a way that it will engage the reader's imagination in the task of working things out for himself, for reading is only a pleasure when it is active and creative" (296). Kreativität und Aktivität sind entscheidend für den Rezeptionsprozess gemäß der Rezeptionsästhetik.

Die sogenannte ‚reader-response theory' kennzeichnet Literaturtheoretiker Terry Eagleton in seinem Buch *Literary Theory* (1996) als einen Ansatz, bei dem das Lesen als ein aktiver und vielfältiger Prozess aufgefasst wird (vgl. 66). Eagleton nimmt Bezug auf Isers Theorien und beschreibt den Interpretationsprozess wie folgt: „As we read on we shed assumptions, revise beliefs, make more and more complex inferences and anticipations; each sentence opens up a horizon which is confirmed, challenged or undermined by the next" (67). Dieser ‚Horizont' beinhaltet nun

die unendlich vielen Möglichkeiten des aktiven Auseinandersetzens mit einem Satz, bei dem versucht wird, an das Vorangegangene anzuknüpfen und ständig neue Kontexte zu generieren. Zusammenfassend lässt sich daher sagen, dass der Rezeptionsprozess offen bzw. nicht abschließbar, kreativ und immer wieder anders ist bzw. sein kann.

Fan Studies

Fans gab es schon in der literarischen Bewegung des 19. Jahrhunderts, und diese historischen Fans werden heute vor allem in Bezug auf spezielle Formen der Serialität wahrgenommen (vgl. Kelleter, „Populäre Serialität"). Als ein literarisches Phänomen bzw. Verfahren hat sich Serialität schon immer an große Gruppen von Lesern gerichtet.

Medienwissenschaftler Henry Jenkins ist ein Fan-Forscher, der sich erstmalig mit dem *Star Trek*-Fandom auf einer wissenschaftlichen Ebene auseinandergesetzt hat und seit Jahrzehnten diesen Forschungsbereich dominant vertritt. Die Serie *Star Trek* hat eine besondere Stellung innerhalb ihrer Geschichte von Fans und Fankulturen im 20. Jahrhundert. Jenkins verortet sich in der Einführung zu seinem Buch *Fans, Bloggers, and Gamers* (2006) nicht nur als Fan von *Star Trek*, sondern auch als Akademiker[48], der von seinen eigenen Erfahrungen ausgehend über Fanpraktiken schreibt. Dadurch bieten sich ihm und auch heutigen Fans Zugänge und Einblicke in das Fandom, die sich sonst nicht ergeben hätten: „And most of what I am writing about […] I know from the inside out" (Jenkins, *Fans, Bloggers* 6). Dies hat speziell mit der Art der Texte zu tun, mit ihrer Komplexität, die besonderen Einsatz und Kenntnisse verlangt.

Jenkins prägte den Begriff „textual poaching", der die aktive Auseinandersetzung mit einem Text betont. In seinem Buch *Textual Poachers* (2013) zeigt er fünf eng vernetzte Dimensionen der Fankultur auf, die zum Teil auf *reader-response theories* zurückverweisen:

> […] [Fan culture's] relationship to a particular mode of reception; its role in encouraging viewer activism; its function as an interpretive community; its particular traditions of cultural production; its status as an alternative social community. (2-3)

[48] Jenkins begreift sich selbst als ein ‚aca-fan' (vgl. *Textual Poachers* xiii).

Literaturwissenschaftler Stanley Fish verweist auf *interpretive communities* als die einzige Rahmenbedingung, die Leseprozesse zu einer bestimmten Zeit eingrenzen kann:

> Interpretive communities are made up of those who share interpretive strategies [...]. […] [I]f a community believes in the existence of only one text, then the single strategy its members employ will be forever writing it. […] The assumption in each community will be that the other is not correctly perceiving the ‚true text' […]. (398)

Zusammengefasst heißt das, dass eine *interpretive community* bestimmt, welche Interpretationen gut oder schlecht sind. Ihren Mitgliedern verleiht sie die Autorität, spezifische Qualitätsurteile zu fällen. Dabei geht jede *community* davon aus, dass der jeweils Andere den ‚wahren Text' nicht richtig wahrnimmt. Auch eine *fan community* agiert als *interpretive community*.

Eine *fan community* lässt sich inspirieren und identifiziert sich mit einem Medientext auf vielfältige Weise. Fans diskutieren über ihre favorisierten Lesarten und tauschen sich mit anderen Fans darüber aus. Jenkins hat verschiedene Kategorien für Fanverhalten aufgestellt. Eine dieser Kategorien besagt, dass Fans eine besondere ‚art world' aufbauen (vgl. Staiger 102). Medienwissenschaftlerin Janet Staiger charakterisiert Fans wie folgt: „Fans make things. It is within this category [of the ‚art world'] that the scholarship [fan studies] insists on thinking about fans as not only consumers but also producers of culture, marking them out from just the general audience" (102). Als Gruppe heben sich Fans von der breiten Masse ab. Für Fans ist es wichtig, dass sie Teil eines bestimmten Fandoms sind, sich untereinander austauschen und eine *interpretive community* bilden können. Sie operieren dabei innerhalb eines Autorisierungsrahmens und der Beschränkungen einer bestimmten *fan culture* (vgl. Staiger 102). Wie diese Einschränkungen funktionieren, werde ich anhand eines spezifischen Beispiels, der Fan-Serie *Renegade*s, in Kapitel 6.2 zeigen.

Spreadability

Jenkins kennzeichnet die Entwicklung von *fan cultures* in jüngerer Zeit über ihre Medialität. Die rasanten Entwicklungen im Bereich der digitalen Medien haben zu einem Wandel im Bereich der Fan-Partizipation geführt. In diesem Sinne ersetzen Jenkins, Medienwissenschaftler Sam Ford und Journalist Joshua Green in *Spreadable Media* (2013) den älteren Begriff der medialen

Distribution durch die Zirkulation von kulturellen Texten (vgl. 2). In ihrem Modell konsumieren Leser nicht nur einfach vorgefertigte Nachrichten, sondern sie setzen Texte auf bisher unvorstellbare Art in die Welt, indem sie sie teilen, neu ausrichten und mischen (vgl. Jenkins/Ford/Green 2).

So findet heutzutage auch die interkulturelle Kommunikation über *Star Trek* statt. Laut Jenkins, Ford und Green ist unsere Medienkultur im Wandel (vgl. 305). Heutige *fan communities* arbeiten daran, Medienumgebungen zu entwickeln, die offener, dynamischer und partizipativer sind (vgl. Jenkins/Ford/Green 305).

Jenkins, Ford und Green gebrauchen in ihrem Buch hierfür den englischen Begriff „spreadability“, um genau diese Neuausrichtungen in den digitalen Medien zu erfassen:

> Spreadability assumes a world where mass content is continually repositioned as it enters different niche communities. When material is produced according to a one-size-fits-all model, it imperfectly fits the needs of any given audience. Instead, audience members have to retrofit it to better serve their interests. (27)

Spreadability setzt Flexibilität voraus. Die Zuschauer müssen Texte verändern können, um sie ihren Interessen anzupassen. Sie nutzen Medientexte, um sich selbst und die eigenen Interessen zu artikulieren (vgl. Jenkins/Ford/Green 304). Die digitalen Medien und sozialen Netzwerke helfen dabei, Gemeinschaften zu bilden und sich mit anderen Fans überall auf der Welt auszutauschen: „And the sharing of media across cultural boundaries increases the opportunity to listen to other perspectives and to develop empathy for perspectives outside our own“ (Jenkins/Ford/Green 304).

Die Medienwissenschaftler Jennifer Holt und Kevin Sanson knüpfen mit ihrem Konzept des „connected viewing“ an Jenkins’ Idee der *spreadability* an. Ihr Konzept ist in seiner speziellen, medialen Form besonders revolutionär, weil es das alltägliche Zuschauerverhalten beeinflussen kann:

> As the media industries adapt to technological change and consumers continuously resist and reshape institutional imperatives, the term *connected viewing* points to an impending revolution in how screen media is created, circulated, and consumed. (Holt/Sanson 1, kursiv im Original)

Die beiden Autoren verweisen auf den Wandel in der Rezeption der Medientexte und darauf, wie mit ihnen umgegangen wird. *Connected viewing* umfasst die jüngsten Entwicklungen und Trends im Bereich der

Mediennutzung, wie z.B. das kostenlose oder kostenpflichtige Streamen auf Video-Plattformen.

6.1 *Convergence Culture*

Die Medienwissenschaftler Jay David Bolter und Richard Grusin machen in ihrem Buch *Remediation: Understanding New Media* auf einen Begriff aufmerksam, den der Medienwissenschaftler Henry Jenkins in jüngster Zeit weiter geprägt hat: Konvergenz. Jenkins' Theorie ist, dass Menschen heutzutage in einer sogenannten ‚convergence culture' leben. Das Konzept ist dem der Remediation sehr ähnlich: „Convergence is remediation under another name and the remediation is mutual: the Internet refashions television even as television refashions the Internet" (Bolter/Grusin 224). In der heutigen Zeit werden Fernsehen und Internet wechselseitig verwendet. Es werden beispielsweise kaum noch Geräte gebraucht, um das Fernsehprogramm aufzuzeichnen. Stattdessen bieten Fernsehsender Streaming im Internet an, wodurch der Nutzer jederzeit eine Sendung für eine meist begrenzte Zeit online anschauen kann. Internet und Fernsehen ergänzen sich und weisen daher eine Konvergenz bzw. Remediation auf.

Laut Jenkins handelt es sich dabei nicht nur um einen rein technologischen Wandel, sondern auch um einen Wandel der Partizipationsmöglichkeiten:

> Media convergence is more than simply a technological shift. Convergence alters the relationship between existing technologies, industries, markets, genres, and audiences. Convergence alters the logic by which media industries operate and by which media consumers process news and entertainment. Keep this in mind: convergence refers to a process, not an endpoint. (*Convergence Culture*, 15-16)

Konvergenz stellt einen Prozess dar, bei dem kein Endpunkt festgelegt werden kann, weil er fortwährend anhält, unaufhörlich neue Medien einführt und für einen Austausch zwischen diversen Medienformaten sowie Produzenten sorgt. Der Begriff „Konvergenz" greift somit laut Jenkins in mehrere Bereiche über:

> By convergence, I mean the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want. Convergence is a word that manages to describe technological, industrial, cultural, and social changes depending on who's speaking and what they think they are talking about. (*Convergence Culture* 2-3)

Jenkins erachtet drei Konzepte für eine *convergence culture* als kennzeichnend: *media convergence*, *participatory culture* und *collective intelligence.*

Media Convergence

Den Begriff „media convergence" definiert Jenkins wie folgt: „In the world of media convergence, every important story gets told, every brand gets sold, and every consumer gets courted across multiple media platforms" (*Convergence Culture* 3). Diese Umwerbung findet heutzutage überwiegend auf den sozialen Netzwerken statt, bei denen z.B. einzelne Unternehmen gezielt Werbung für ihre Produkte platzieren und dazu einladen, direktes Feedback zu geben oder bei Verlosungen mitzumachen.

Im *Star Trek*-Fandom hingegen erhalten Internetnutzer durch den medialen Wandel eine notwendige Plattform zur kreativen Auseinandersetzung mit dem *Star Trek*-Franchise. Internetforen oder *Facebook*-Gruppen mit Diskussionsthemen zu Episoden und Darstellern bieten eine Möglichkeit, sich über die Serien auszutauschen. Eigens erstellte Internetseiten, die sich der Fan-Fiction widmen, sind eine ganz andere Herangehensweise, um *Star Trek* zu rezipieren, wie z.B. das Projekt „Voyager Virtual Season" verdeutlicht (vgl. *Voyager Virtual Season Project*). Dieses Fanprojekt umfasst zwei Staffeln, die an die siebte Staffel von *VOY* anknüpfen. Die einzelnen Texte können in verschiedenen Datei-Formaten heruntergeladen werden, und es sind auch Übersetzungen in anderen Sprachen vorhanden.

Media convergence bedeutet, dass eine Serie wie *Star Trek* das ursprüngliche analoge Medium Fernsehen verlässt und auf digitalen Medien wie DVD, Blu-ray und Streaming-Plattformen fortlebt. Das Internet bietet eine Alternative zu Fantreffen und hilft dabei, sich via E-Mail, Foren oder sozialen Netzwerken näher kennenzulernen.

Plattformen wie *YouTube* fördern darüber hinaus das Erstellen von eigenen Fan-Videos, bei denen Szenen aus Serien wiederverwendet, neu zusammengeschnitten und mit Musik unterlegt werden (vgl. van Dijck 115-

118).[49] Dadurch entsteht ein eigenständiges neues Fan-Produkt (vgl. Duffett 186-187). Weitere Möglichkeiten ergeben sich beispielsweise auf Medien-Plattformen wie *Tumblr*, bei denen ebenfalls der Kreativität keine Grenzen gesetzt werden. Sich bewegende Bilder in Form von GIF-Dateien unterstützen die Auseinandersetzung mit einzelnen Figurenkonstellationen in Fernsehserien und ermutigen zu einer neuen Lesart des Dargestellten: „A common type of viewing pleasure is so-called shipping, a term derived from ‚relationshipping' fandom that emerged around viewers rooting for (or against) a romance between Mulder and Scully on *The X-Files*" (Mittell, *Complex TV* 128). Dadurch erhalten bestimmte Aspekte zwischen den Zeilen mehr Gewicht. Fans kreieren romantische Beziehungen, die es innerhalb der offiziellen Serie nie gegeben hat. Hier zeigt sich eine Abhängigkeit zwischen Fans und Medieninhalten, die durch ein aktiveres Verhalten der Fans begünstigt wird. So schreibt Jenkins:

> This circulation of media content – across different media systems, competing media economies, and national borders – depends heavily on consumers' active participation. […] [C]onvergence represents a cultural shift as consumers are encouraged to seek out new information and make connections among dispersed media content. (*Convergence Culture* 3)

Fan-Fiction sorgt demnach in ihrer vielfältigen Ausführung auch für ein Interesse an digitalen Medien.

Participatory Culture

Jenkins' Theorie fußt auf der Grundidee, dass der mediale Wandel zu neuen, aktiveren Partizipationsmöglichkeiten einlädt:

> The term *participatory culture* contrasts with older notions of passive media spectatorship. Rather than talking about media producers and consumers as occupying separate roles, we might now see them as participants who interact with each other according to a new set of rules that none of us fully understands. (*Convergence Culture* 3, kursiv im Original)

Dies ist besonders bei Fan-Filmprojekten sichtbar, bei denen die Konsumenten-Produzenten-Beziehung gänzlich anders ist als bei herkömmlichen Filmproduktionen, worauf ich in Kapitel 6.2 anhand der Fan-

---

[49] *YouTube* kann aber auch auf andere Weise partizipativ genutzt werden. Der Dokumentarfilm *Life in a Day* (2011) erhielt z.B. sein Material über *YouTube*, wo Nutzer einen bestimmten Tag im Jahr dokumentierten und mit der Welt teilten.

Serie *Renegades* noch genauer eingehen werde. *Convergence culture* beginnt da, „[...] where grassroots and corporate media intersect, where the power of the media producer and the power of the media consumer interact in unpredictable ways“ (Jenkins, *Convergence Culture* 2).

Collective Intelligence

In der heutigen *participatory culture* ist jeder einzelne Konsument wichtig, weil er mit seinem Wissen zu etwas Größerem beitragen kann:

> Consumption has become a collective process – and that's what this book means by collective intelligence, a term coined by French cybertheorist Pierre Lévy. None of us can know everything; each of us knows something; and we can put the pieces together if we pool our resources and combine our skills. Collective intelligence can be seen as an alternative source of media power. (Jenkins, *Convergence Culture* 4)

Kollektive Intelligenz findet sich heutzutage im Internet zuhauf: „It is a form of *universally distributed intelligence*, constantly enhanced, coordinated in real time, and resulting in the effective mobilization of skills“ (Lévy 13, kursiv im Original). Dies trifft beispielsweise auf Internetseiten wie *Memory Alpha* zu, eine Fan-*Wikipedia*, die eine *Star Trek*-Datenbank aufgebaut hat. Internetnutzer fügen dort Artikel hinzu und editieren sie. Jeder kann etwas dazu beitragen, wodurch das Wissen einzelner Personen auf einer Plattform gebündelt wird (vgl. *Memory Alpha 1*).

Die heutige *convergence culture* bedeutet für Fans, dass u.a. ein interkultureller Austausch mit anderen Fans und Produzenten auf einer globalen Ebene stattfinden kann.[50] Dies sind Möglichkeiten der Kontaktaufnahme, die es vor 20 oder 30 Jahren so nicht gegeben hätte. Fanprojekte sind nicht mehr lokal begrenzt, sondern profitieren von einer überregionalen Unterstützung. Dies möchte ich im Folgenden anhand der Fan-Serie *Renegades* beispielhaft aufzeigen und untersuchen, welche Rolle *convergence culture* und Remediation in diesem Projekt spielen und wie *Renegades othering* und interkulturelle Kommunikation durch narrativ komplexe Methoden darstellt.

---

[50] Die Partizipation ist jedoch abhängig davon, ob Fans Zugang zu Crowdfunding, Internet und digitalen Medien haben und ob sie die Zeit haben, sich ausgiebig mit den Fan-Produktionen auseinanderzusetzen. Ebenso ist eine mediale Bildung und Kompetenz notwendig, um sich kritisch und kreativ mit dem Medientext auseinandersetzen zu können.

6.2 Fan-Serie *Renegades*

Interkulturelle Kommunikation ist das Hauptthema von *Star Trek*. Trotz aller Widrigkeiten ist ein Dialog zwischen der Sternenflotte und anderen Lebewesen immer möglich. Der Dialog bestimmt auch die Fanaktivitäten rund um die Serie. Diese Aktivitäten sind heutzutage immer interkulturell. Unabhängige internetbasierte Fan-Filmprojekte beinhalten dabei ein hohes Maß an aktivem Engagement. Ich konzentriere mich im weiteren Verlauf auf ein spezielles Fan-Filmprojekt mit dem Namen *Renegades* (seit 2015), ehemals *Star Trek: Renegades*, das die Konzepte „media convergence", „participatory culture" und „collective intelligence" in sich vereint. Der 90-minütige Pilotfilm mit dem Titel *Star Trek: Renegades (Episode 1)* aus dem Jahre 2015 war der Beginn einer Fan-Serie. Der Film spielt zehn Jahre nach der Rückkehr des Raumschiffes Voyager aus dem Delta-Quadranten, weist eine dunklere Atmosphäre als die offiziellen *Star Trek*-Serien auf und beschäftigt sich besonders mit der menschlichen Psyche. Der Fokus liegt auf einer im Hintergrund arbeitenden Abteilung innerhalb der Sternenflotte, der Sektion 31, die sich mit einer Verschwörung konfrontiert sieht.

Nach dem Ende der Serie *ENT* im Jahre 2005 hat das *Renegades*-Team es sich zum Ziel gesetzt, den Fokus weg von den neuen *Star Trek*-Filmen, die nach 2009 gedreht wurden, zurück auf den seriellen Aspekt von *Star Trek* zu lenken. Nach zwölf Jahren ging es dann offiziell mit der *Star Trek*-Serie *DIS* weiter.[51] Fans haben diese lange Pause für sich genutzt und eine Lücke im Fandom gefüllt. Neben *Renegades* gibt es noch weitere Fan-Produktionen, wie z.B. *Axanar* (seit 2014), *Star Trek Continues* (2013-2017) und *Star Trek: Horizon* (2016).[52] Die Qualität dieser Fan-Produktionen kann sich mit den offiziellen *Star Trek*-Serien messen lassen. Auch deswegen brachten *CBS* und *Paramount Pictures* erstmals Richtlinien für Fan-Filme

[51] Es gibt in *DIS* inhaltliche Parallelen zu *Renegades*. Michael Burnham, ehemals Erste Offizierin auf einem Sternenflotten-Raumschiff und verurteilt wegen Meuterei, soll auf einem neuen experimentellen Kampfschiff, der Discovery, dabei helfen, einen Krieg zu gewinnen (vgl. *Star Trek: Discovery*). Die undurchsichtigen Methoden ihres Captains, Gabriel Lorca, ähneln die der Geheimorganisation Sektion 31.

[52] Aber auch außerhalb des *Star Trek*-Fandoms sind Filmprojekte mit Crowdfunding nicht unüblich, wie z.B. die Science-Fiction-Komödie *Iron Sky* (2012) zeigt. In dem teilweise durch Crowdfunding finanzierten Film lebten Nachfahren deutscher Nationalsozialisten nach 1945 auf dem Mond, die durch Zufall 2018 von der Erdbevölkerung entdeckt werden.

2016 heraus, die viele qualitativ hochwertige Fan-Produktionen vor Probleme stellten (siehe Kapitel 6.3). Kapitel 5 hat aufgezeigt, dass das komplexe Erzählen mit *TNG* bereits Ende der 1980er Jahre deutlich eher eingesetzt hat, als von Medienwissenschaftlern wie Jason Mittell angenommen wurde (vgl. Mittell, *Complex TV* 31). In den offiziellen *Star Trek*-Serien jener Zeit lassen sich erste Ansätze des komplexen Fernsehens wiederfinden. Dennoch ordne ich sie für den weiteren Verlauf meiner Argumentation in Kapitel 6 eher dem traditionellen und nicht dem komplexen Erzählen zu, da solch eine narrative Komplexität nur in einzelnen Episoden in Erscheinung tritt.

Der Produktionsprozess

Wie unterscheidet sich der Produktionsprozess eines unabhängigen Filmprojekts von anderen Projekten? Sechs Aspekte sind von besonderer Bedeutung und stellen meines Erachtens Alleinstellungsmerkmale für *participatory culture* im „Facebook-Zeitalter“ dar, die ich im Folgenden erläutere: 1) Finanzierung, 2) Dauer und Nachhaltigkeit, 3) überregionales Handeln, 4) heterogene Gruppe, 5) Produktivität sowie 6) Authentizität und Glaubwürdigkeit.

Die kollektive Finanzierung von *Renegades* ist eine wirtschaftliche Notwendigkeit, weil es sich um ein unabhängiges Projekt handelt, das keinen Profit mit der Trademark *Star Trek* machen darf, da die Rechte bei *CBS* und *Paramount Pictures* liegen. Daher geht jeder Cent, der gespendet wird, in die Produktion. Je mehr gespendet wird, desto schneller kann die Produktion abgeschlossen werden. In den verschiedenen Produktionsphasen wird daher das Projekt mithilfe von Crowdfunding über *Kickstarter*, *Indiegogo* und *Paypal* finanziell unterstützt. So kamen beispielsweise 2013 für die Produktion des ersten Films bei *Indiegogo* 132.555 US-Dollar zusammen (vgl. *Indiegogo*). Bei *Kickstarter* betrug die Summe 2012 sogar 242.483 US-Dollar (vgl. *Kickstarter*).

Da *Renegades* nur durch Spenden finanziert wird, können mehrere Monate vergehen, bis die notwendige Summe für eine Produktion vorhanden ist und die Produzenten die nächste Phase im Produktionsablauf beginnen können. Daher ist auch die Nachhaltigkeit ein wichtiger Faktor: Wie hält man die Spender für einen längeren Zeitraum ‚bei Laune’? Dies ist nur durch einen intensiven Austausch über diverse Medien-Plattformen möglich.

Fans investieren bei *Renegades* in eine Idee, d.h. in ein noch nicht abgeschlossenes Produkt. Aus diesem Grund ist die Bindung zwischen Konsument und Produzent enorm wichtig. Der Kommunikationsfluss muss transparent sein und darf nicht abbrechen. Die Verwendung der finanziellen Mittel muss daher z.B. von den Produzenten für die Konsumenten ständig belegt werden. Interviews, Blog-Einträge, Produktions-Updates, Teaser und erste Bilder von den Dreharbeiten können dabei helfen, das Interesse der Fans zu stimulieren. Über das Internet können Fans Informationen überregional einsehen. *Facebook* und andere soziale Netzwerke treten dabei als Bindeglied zwischen Konsumenten und Produzenten auf. Fans aus aller Welt interagieren mit den Projektseiten und spenden.

Bei *Renegades* wirkt einerseits das gleiche Produktionsteam wie beim früheren Fan-Film *Star Trek: Of Gods and Men* (2008)[53] mit; andererseits beteiligt sich eine Mischung aus alten, bekannten Gesichtern aus dem Science-Fiction-Genre, aber auch neue, unbekannte Schauspieler, um gemeinsam etwas Neues im Sinne von Gene Roddenberrys serieller ‚Vision' zu kreieren. Diese heterogene Cast bringt Erfahrungen aus verschiedenen Film- und Fernsehgenres mit, was ihnen ein Zusammenspiel in einem ‚dunkleren' Science-Fiction-Spin-Off von *Star Trek* vereinfacht.

Aktive Partizipation steigert die Produktivität der Produktion. Das Ausmaß ist größer als bei bisherigen Produktionsformaten. Einige Teammitglieder waren bereits Teil des offiziellen *Star Trek*-Franchise, ihre Erfahrungen tragen zur Professionalität des Projekts bei. Aus Fans werden Produzenten, und der Erfolg ihres Projekts ist abhängig von interkultureller, globaler Kooperation.

Ein Fanprojekt muss darüber hinaus authentisch und professionell sein und Vertrauen beim Spender aufbauen. Transparenz bezüglich des Produktionsprozesses und der Verwendung von Mitteln bietet einen wichtigen Anhaltspunkt. Es ist zudem von Bedeutung, dass bekannte Gesichter aus dem Science-Fiction-Bereich am Projekt mitwirken. Der Ruf eines Projekts ist also von entscheidender Bedeutung, wenn es um die Spendenbereitschaft der

---

[53] *Star Trek: Of Gods and Men* ist ein 90-minütiger Fan-Film, der von diversen *Star Trek*-Schauspielern anlässlich des über 40-jährigen Bestehens von *Star Trek* als ein Dankeschön an die Fans produziert wurde.

Fans geht. Die Glaubwürdigkeit hat demnach eine direkte Auswirkung auf die Finanzierung.

Neuartige Konsumenten-Produzenten-Beziehung

Die dargestellten Merkmale verdeutlichen, wie stark die Produzenten von den Konsumenten abhängig sind. Ganz klar ist zu erkennen, wie sich der Markt umstrukturiert und sich den neuen Gegebenheiten im Wandel der digitalen Medien anpasst. Dazu gehört auch, dass aufgrund des technologischen Fortschritts eine neue Qualität auf der Produktionsseite besteht. Aber zu jeder Zeit wird immer der Kontakt zu den Konsumenten, den Rezipienten bzw. Fans, gesucht. Diese identifizieren sich mit den Projekten, aber auch mit dem Ursprungstext *Star Trek*. Die Adressaten sind Fans der alten Serien, aber auch neue Fans, die vielleicht erst durch *Renegades* zu *Star Trek* finden. Am Anfang und Ende des *Renegades*-Films werden sie z.B. dazu animiert, selbst ein *renegade* zu werden, indem sie spenden. So heißt es: „Thank you to everyone who is a Renegade and who joined our journey! If you like what you see, please become a Renegade and support the continuing adventures! […]“ (*Star Trek: Renegades,* Episode 1*,* 00:06). Durch diese Adressierung fühlen sich Zuschauer direkt angesprochen und werden als *renegade* selbst zu einem Teil des Projekts. Crowdfunding-Unterstützer erscheinen sogar namentlich im Abspann.

Somit bietet sich hier für Konsumenten und Produzenten gleichermaßen eine Chance, *Star Trek* nach außen zu tragen und für die Marke zu werben. Die Auseinandersetzung mit dem Text, dem Fan-Film, erfolgt durch weitere Aneignung und ein gesteigertes Interesse am Franchise. Dies kommt schließlich dem gesamten Franchise zugute. Daher werden solche unabhängigen Projekte bis zu einem gewissen Grad von offizieller Seite ‚geduldet', solange kein Profit damit gemacht wird (vgl. *Fan Films*). Letztlich sind Konsumenten und Produzenten auch Fans.

Analyse des Pilotfilms

Der erste *Renegades*-Film, der Pilotfilm, orientiert sich am *Star Trek*-Universum, aber geht von vollkommen anderen Kommunikationsvoraussetzungen und Darstellungen aus als die ‚offiziellen'

Star Trek-Serien. Der Film führt eine neue Spezies ein, die sogenannten ‚Syphons', die Planeten überfallen und zerstören. Über diese Vorfälle unterhalten sich Sternenflotten-Offiziere im Sternenflotten-Hauptquartier in San Francisco. Sie überlegen, was zu tun ist, um die Syphons zu stoppen. Die Sternenflotte selbst ist nicht gewillt, etwas zu unternehmen, obwohl es einen Maulwurf in den eigenen Reihen gibt. Abtrünnige Kriminelle sollen deshalb eingebunden werden und das tun, wozu sich die Sternenflotte derzeit selbst nicht in der Lage sieht, ohne Vorschriften der Föderation zu verletzen.

Der Pilotfilm führt dunkle Machenschaften und Verschwörungen als zentrales Thema dieses inoffiziellen Spin-Offs ein. Dies ist im *Star Trek*-Universum kein unbekanntes Motiv. Bereits in der ersten Staffel von *TNG* gab es eine Episode namens „Conspiracy" (S01E25), die sich mit Intrigen und Infiltration innerhalb der Sternenflotte befasste. Das Thema taucht in den unterschiedlichen *Star Trek*-Serien und Spielfilmen immer wieder auf, etwa in *DS9*, als Formwandler strategisch wichtige Positionen innerhalb der Sternenflotte einnehmen (vgl. „Homefront", *DS9*, S04E11). *Renegades* stützt sich nun auf diese Erzähltradition.

Verschwörungstheorien sind ein effektives Erzählinstrument im Fernsehen. Die Mystery-Serie *The X-Files* (*Fox*, 1993-2002, 2016-2018) hat sich durchweg mit Verschwörungen beschäftigt und dem Publikum suggeriert, dass ‚die Wahrheit da draußen ist' und wir nicht allein auf diesem Planeten sind (vgl. Sunstein/Vermeule 202). Dabei bieten die Verschwörungstheorien, die kriminelle Aktivitäten beinhalten, besonders gute Einblicke in den Akt der Verschwörung: „Terrorism-related theories are hardly the only ones of interest, but they provide a crucial testing ground for the significance, causes, and policy implications of widespread conspiracy theorizing" (Sunstein/Vermeule 204). Aus diesem Grund macht das *Renegades*-Produktionsteam Gebrauch von einer solchen terroristischen Verschwörung. Die Produzenten beleuchten eine Seite der Föderation, die sonst meist nur als Nebenhandlung auftauchte. Im Folgenden analysiere ich drei Szenen, die verschiedene Merkmale von intertextueller Remediation, *othering* und damit einhergehende interkulturelle Probleme veranschaulichen. Meine zentrale Frage wird sein, worin sich *Renegades* als Fanprojekt von den offiziellen Serien unterscheidet.

Szene 1

Am Anfang von Szene 1 (05:01-07:40) berichtet ein Mann mit dem Namen Masaru, was sich auf anderen Planeten ereignet hat. Sein Gegenüber bleibt im Dunkeln und wird erst im Verlauf des Gespräches mit Admiral angesprochen. Masaru trägt eine gelbe Sternenflotten-Uniform mit zwei Dienstgradabzeichen auf seiner rechten Schulter, was ihn als Lieutenant kennzeichnet. In der beleuchteten Mitte des Raumes umkreist Masaru eine holografische Animation. Während er spricht, sucht er keinen Augenkontakt mit seinem Gegenüber, sondern interagiert nur mit der Animationsgrafik.

An dieser Stelle ist gut erkennbar, wie die Produzenten Spannung bei den Zuschauern erzeugen. Noch ist nicht klar, wer der Admiral ist. Die nicht-diegetische Musik in der Szene klingt spannungsgeladen. Streichinstrumente spielen anfänglich kontinuierlich den gleichen Ton leise im Hintergrund. Die Kulisse für den Report ist ungewöhnlich. Normalerweise werden in *Star Trek* Besprechungen in lichtdurchfluteten Räumen abgehalten, alle Teilnehmer haben Augenkontakt.[54] In *Renegades* werden diese Regeln gebrochen. Die Dialogpartner stehen in einem leeren Raum, können sich in der Dunkelheit kaum sehen.

Auch wenn der Admiral zunächst nicht mit Namen genannt wird, erkennen Fans der Serie *TOS* im nächsten Teil der Szene Parvel Chekov, wie er in seiner roten Uniform mit dem Dienstgradabzeichen eines Admirals in die Mitte des Raums zum Licht tritt und eine andere Animation mithilfe des Computers aufruft. Sein russischer Akzent ist unverkennbar. Der Zuschauer sieht die Animation im *close-up*, während Chekov zunächst in einer Voiceover-Szene Näheres zu den Syphons erzählt. Eine männliche Stimme erwidert: „Do you have evidence of this?“ Der Sprecher tritt vom Schatten ein wenig ins Licht, sodass ein Teil seines Oberkörpers mit seinem Kommunikator angestrahlt wird (vgl. *Renegades*, Standbild 07:17). Der sichtbare Kommunikator ist ein Sternenflotten-Abzeichen und wird seit jeher in den offiziellen *Star Trek*-Serien verwendet. Der Angesprochene trägt eine dunkle Uniform. Dunkle Uniformen dieser Art werden in den offiziellen Serien meist von Mitgliedern der Geheimorganisation Sektion 31 getragen.

---

[54] Siehe z.B. eine *TNG*-Szene mit einer üblichen Besprechungssituation in der *observation lounge* auf der Enterprise D, in der sich die Führungsoffiziere am Tisch gegenübersitzen (vgl. „The Big Goodbye“, Standbild 09:16).

Am Ende der Szene 1 tritt eine Person aus dem Schatten, die den meisten *Star Trek*-Fans aus *VOY* bekannt ist. Der Vulkanier Tuvok, einst Sicherheitschef der Voyager, bewegt sich auf die Kamera zu (vgl. *Renegades*, Standbild 07:39). Dabei ist deutlich sein Dienstgradabzeichen des Commanders zu erkennen. Je mehr er sich der Mitte des Raums nähert, desto mehr ist von seinem Körper sichtbar, bis er schließlich gänzlich im Licht steht. Namentlich werden weder Chekov noch Tuvok in dieser Szene erwähnt.

An dieser Stelle sind zwei Aspekte in der Szene markant. Einerseits sieht der Zuschauer zunächst die Gesprächsteilnehmer nicht und weiß nicht, wer sie sind. Chekovs Gesicht bleibt teilweise im Schatten, und der Raum im Hintergrund ist komplett schwarz (vgl. *Renegades*, Standbild 07:33). Die Dunkelheit verbirgt einen Blick auf die Situation und Figuren. Nur wer über Vorwissen über die bisherigen *Star Trek*-Serien verfügt, kann die beteiligten Charaktere Chekov und Tuvok erkennen. Andererseits weist die Dunkelheit darauf hin, dass hier Aktionen stattfinden, die außerhalb des legalen Rahmens der Sternenflotte liegen.

Szene 2

Tuvok stellt im Auftrag von Chekov eine heterogene Crew von Kriminellen unter dem Kommando von Lexxa Singh[55] zusammen, die eine Verschwörung in der Sternenflotte aufdecken und die Bedrohung durch die Syphons abwenden soll. Allein die Tatsache, dass eine Crew von Kriminellen auf eine Mission geschickt werden soll, sorgt für zwischenmenschliche Konflikte, die die Produzenten im Film sowohl auf kommunikativer als auch medialer Ebene einfangen. Nachdem Lexxa von Tuvok aus einem Gefängnis entlassen worden ist, beginnt Szene 2 (18:15-22:37) damit, dass sie das Kommando über ihr früheres Schiff Icarus wieder übernimmt. Lexxa geht in Richtung Brücke (vgl. *Renegades*, Standbild 19:06). Eine Zeitlupenaufnahme verleiht Lexxa eine furchtlose und starke Ausstrahlung und zeigt ihre Entschlossenheit, mit ihrer alten Crew für Sektion 31 zu arbeiten. Zudem

[55] Lexxa Singh ist eine genetisch verbesserte Nachfahrin von Khan, dessen Charakter erstmals in einer Episode von *TOS* und später auch in zwei *Star Trek*-Filmen mitspielte. Khan befand sich ursprünglich 200 Jahre im Kälteschlaf, bis er von Kirk und seiner Crew geweckt wurde. Er wollte daraufhin die Kontrolle über die Enterprise übernehmen, was jedoch missglückte. Auch in der Serie *SNW* arbeitet eine Nachfahrin mit dem Namen La'an Noonien-Singh als Sicherheitschefin auf der Enterprise.

versprach ihr Tuvok Informationen zum Aufenthaltsort ihrer seit vielen Jahren vermissten Mutter. Im Gegensatz zu Chekov und Tuvok trägt Lexxa keine Uniform, sondern ist als Zivilistin gekleidet. Dies gilt auch für die übrigen Crewmitglieder der Icarus. Lexxa nimmt sich, was ihr gehört, und tötet den amtierenden Captain der Icarus mit einem Phaser. Dieser skrupellose, drastische Schritt verdeutlicht, dass die Spielregeln dieser abtrünnigen Crew ganz anders sind als die der Sternenflotte. Lexxa zögert nicht lange, wenn es um den Einsatz von Gewalt geht, während sich beispielsweise Captain Kathryn Janeway für eine friedvolle Lösung entschieden hätte.

Der postfeministische Charakter der Figur Lexxa ähnelt mehr dem in *Buffy The Vampire Slayer* (*The WB*/*UPN*, 1997-2003) oder *Xena: Warrior Princess* (*Syndication*, 1995-2001). Zuschauer nehmen ihr die Rolle einer athletischen Action-Heldin wie Xena eher ab als Janeway. Die Schauspielerin Adrienne Wilkinson, die Lexxa spielt, verkörperte einst in *Xena: Warrior Princess* die Tochter von Xena. Der folgende Kampf zwischen Lexxa und einem Syphon in Szene 3 weist demnach auch Parallelen zu typischen Kampfszenen in *Xena: Warrior Princess* auf, wie z.B. einen Angriff in gefilmter Zeitlupe aus dem Sprung heraus oder einen Rückwärtssalto.

Wenig später trifft sich die Crew in Szene 2 im Besprechungsraum des Raumschiffes. In dieser Szene werden gleich mehrere zwischenmenschliche Konflikte sichtbar: 1) ein Techniker namens Fixer wird vom Breen Prak bedroht, 2) Ex-Borg Icheb, bekannt aus *VOY*, versteht sich nicht mit der Betazoidin Ronara, und 3) Bajoraner Jaro Ruk hasst Cardassianer Garis. Die Crew ist multikulturell. Daher sorgt die Herkunft der einzelnen Crewmitglieder für Spannungen, die erst durch das Hintergrundwissen von *Star Trek*-Zuschauern Sinn ergeben.

Die Anordnung der Charaktere ist in dieser Szene von entscheidender Bedeutung: Jedes Crewmitglied steht für sich im Raum (vgl. *Renegades*, Standbild 20:40). Blicke und Gesten machen deutlich, dass sich die Crew gezwungenermaßen zusammengetan hat. Einzig ihre jeweils eigenen persönlichen Beweggründe, Teil dieser Crew zu werden, sind das Bindeglied. Die Crewmitglieder sitzen oder stehen verteilt im Raum, während Lexxa mittig am Tisch steht und sich Grafiken für die bevorstehende Mission anschaut. Die vordergründigen Emotionen, die die Szene vermittelt, sind Hass, Wut,

Aggression und Argwohn. Sie sind nicht die besten Voraussetzungen für eine Crew, die eine gemeinsame Mission zu erfüllen hat. Die bevorstehenden Aufgaben erfordern Disziplin, die Lexxa am Ende der Szene einfordert.

Insgesamt ist die Kommunikation zwischen den Crewmitgliedern rauer als bei Sternenflotten-Crews. Der Umgang stützt sich nicht auf ein Miteinander, sondern auf Konkurrenz. Die Verständigung ist geprägt von Vorurteilen und einem starken Wunsch nach Einsamkeit. Das visuelle Fehlen von einheitlichen Uniformen unterstützt das, was durch die Dialoge bereits klar geworden ist. Ihre individuelle Kleidung zeigt, dass die Crew weder Teil der Sternenflotte noch einer anderen formal geeinten Institution ist. Somit etablieren die Filmemacher hier andere Kommunikationsvoraussetzungen und Darstellungsformen als in den bisherigen *Star Trek*-Serien, wenn sie eine Gruppe von Kriminellen zu den Protagonisten der Serie machen.

Szene 3

Die Erzähltechnik des Pilotfilms ist narrativ komplex, wie bereits Szene 1 durch das vorläufige Auslassen von wichtigen Informationen verdeutlicht hat. Erst Szene für Szene lernt das Publikum mehr über die Figurenkonstellationen und die Handlung. Szene 3 (01:04:05-01:09:26) zeigt vordergründig einen Faustkampf auf Leben und Tod zwischen Lexxa und dem Anführer der Syphons auf einem fremden Planeten. Ein paralleler Schnitt verdeutlicht, dass verschiedene Ereignisse gleichzeitig ablaufen. So sieht das Publikum verschiedene Orte, Personen und Ereignisse in einer Abfolge. Aber auch Flashbacks aus Lexxas Vergangenheit sind Teil der Handlung. Zunächst scheint Lexxa, obwohl genetisch verbessert, dem Syphon nicht gewachsen zu sein, was die sich abwechselnden Frosch- und Vogelperspektiven während des Kampfes verdeutlichen. Dadurch erscheint Lexxa schwach. Allerdings hilft ihr die Erinnerung an vergangene Geschehnisse betreffend ihrer vermissten Mutter dabei, neuen Mut zu schöpfen. Als Kind musste Lexxa ein Gedicht des britischen Schriftstellers William Ernest Henley, der von 1849 bis 1903 lebte, auswendig lernen (vgl. *William Ernest Henley*). Das Gedicht mit dem Titel „Invictus“, übersetzt „unbesiegbar“, hat sich Lexxa zu Beginn des Films während ihres Gefängnisaufenthaltes an die Zellenwand geschrieben (vgl. *Renegades*, Standbild 01:40). So heißt es in dem im Jahre 1875 entstandenen

Gedicht: „And yet the menace of the years/ finds, and shall find me, unafraid“ (*Invictus*).[56] Henley schrieb das viktorianische Gedicht während eines Krankenhausaufenthaltes, als man ihm wegen seiner Knochentuberkulose einen Fuß amputieren wollte und er sich dagegen wehrte (vgl. *William Ernest Henley*). Dieses Gedicht verdeutlicht, dass jeder seines Glückes Schmied ist und dass ein Trauma in der Vergangenheit, wie in *Renegades* der vermeintliche Verlust von Lexxas Mutter, Lexxa nur noch stärker macht. Das Gedicht verbindet als intertextueller, ‚remedialer' Verweis Lexxas Geschichte mit den aktuellen Geschehnissen in der Szene und nimmt einen zentralen Platz in der Handlung ein. Es zeigt dadurch Lexxa als Kämpferin.

Lexxa bäumt sich nach diesem Flashback gestärkt auf und wird zu einer ebenbürtigen Gegnerin des Syphons. Sie agiert clever und kampfeslustig. Da ein Sieg im direkten Zweikampf ausweglos erscheint, provoziert Lexxa den Anführer (vgl. *Renegades*, Standbild 01:08:28). Sie ist eine angeschlagene Kämpferin, die einen Plan verfolgt. Sie verhöhnt und provoziert den Syphon. Als der Syphon Lexxa erneut zu Boden stößt, greift sie sich sein auf dem Boden liegendes Gewehr und bringt durch einen gezielten Schuss die Decke zum Einsturz. Als Nächstes verwendet sie vom Gewehr das andere Ende, das eine Stichwaffe ist, und versetzt dem Syphon einen tödlichen Stoß. Beide blicken sich auf gleichem Level in die Augen, während Lexxa sagt: „Your sacrifice honors me.“ Lexxa verwendet eine Redewendung des Syphons, um über ihn zu triumphieren. Dies ist ihre Rache für die Tötung von zwei Crewmitgliedern.

Insgesamt verdeutlichen die drei Szenen, dass auch in den unabhängigen Fanprojekten Kommunikation mit dem Fremden als Konzept gut funktionieren kann. Der dialogische Austausch, geprägt von zwischenmenschlichen Konflikten, stellt sich dabei oftmals anders dar als in den offiziellen Serien, was durch die Thematik rund um die dargestellten dunklen Machenschaften und Verschwörungen bedingt ist. Die Icarus-Crewmitglieder sind die Antihelden in dieser Fan-Webserie. Daher sind auch die Lösungswege von Lexxa andere als bei Picard und Janeway. Sie tötet den amtierenden Captain der Icarus, um erneut ihren Platz im Stuhl des Captains

[56] Die Schlusszeile des Gedichts lautet: „I am the captain of my soul.“ Dieses Zitat findet sich ebenfalls in einem eigens für den Film produzierten offiziellen Musik-Video wieder: „Captain of My Soul“ von *Automatic Eden* (vgl. *Star Trek Renegades Official Music Video*).

einzunehmen. Sie tötet ebenso den Syphon, um sich an ihm zu rächen. Doch hilft besonders Szene 3 dabei, Lexxas Handeln hier besser zu verstehen. Dies gehört zu dem Konzept *alignment* dazu. Objektiv fühlt sich das Fernsehpublikum räumlich mit ihr verbunden, und subjektiv erhält es Zugang zu ihrer Gedankenwelt und Erinnerungen (siehe Bordwell). Mithilfe der Flashbacks bekommt sie notwendige Charaktertiefe. Als Außenseiterin muss Lexxa den Regeln der Sternenflotte zudem nicht folgen. Das Konzept *allegiance* verweist auf die Identifizierung mit Lexxa und darauf, dass die Zuschauer Mitgefühl dieser Antiheldin entgegenbringen, auch wenn ihre Handlungen moralisch unvertretbar sind (siehe Bordwell).

Durch intertextuelle Remediation, wie z.B. die Verwendung von Henleys Gedicht, das Auftreten von bekannten Charakteren aus *Star Trek* und der Nutzung einer auf sich schrittweise aufbauenden Erzählstruktur, die Spannung erzeugt, positioniert sich *Renegades* im Fandom und macht auf sich aufmerksam. Eines der Hauptmerkmale komplexen Fernsehens ist dessen Unkonventionalität (vgl. Mittell, *Complex TV* 18). Die Serie *Renegades* bietet dies und neue Einblicke in das *Star Trek*-Universum, in dem die Grenzen zwischen ‚Gut' und ‚Böse' nicht mehr klar erkennbar sind. Die zur Verfügung stehenden Mittel der heutigen *convergence culture* tragen zudem dazu bei, ein breites, internationales Publikum zeitnah zu erreichen.

In Kapitel 6.3 fasse ich meine Erkenntnisse zu Fanprojekten zusammen. Doch einen wesentlichen Unterschied zu den offiziellen *Star Trek*-Serien möchte ich an dieser Stelle jetzt schon nennen: Die Produzenten sind auf eine neue Art von Fans angewiesen, die nicht nur konsumieren, sondern aktiv Inhalte produzieren, und das auch in Bezug auf die direkte Finanzierung. Durch ihre Spenden kann ein solches Projekt erst zustande kommen. Daran orientiert sich auch der Aufbau der einzelnen Episoden, weil zwischen den Veröffentlichungen, anders als bei offiziellen *Star Trek*-Serien, längere Abstände bestehen. Eine ähnliche Abhängigkeit besteht auch bei der Serie *DIS*: Diese wurde anfänglich ausschließlich auf den Streaming-Plattformen *CBS All Access* (seit 2021 *Paramount+*) und international auf *Netflix* veröffentlicht. Wenn die Serie nicht genügend Spannung verspricht, bleiben die Nutzer fern. Daher ist komplexes, digitales Fernsehen auch bei den

offiziellen *Star Trek*-Produktionen von Bedeutung geworden. Die Konkurrenz zu anderen Serien auf diversen Streaming-Plattformen ist heutzutage groß.

6.3 Zwischenfazit

Kapitel 6.2 zeigt, dass *participatory culture* einen essenziellen Baustein in heutigen Fan-Produktionen darstellt. Es geht nicht ohne ein Miteinander, ohne die Unterstützung durch neue, engagierte Finanzierungsgruppen. Laut Medienwissenschaftlerin Roberta Pearson fordern diese partizipativen, unabhängigen Projekte die traditionelle Konsumenten-Produzenten-Beziehung heraus, und die beiden Gruppen werden noch enger miteinander vernetzt als jemals zuvor (vgl. 84). Das Neuartige ist, dass nicht mehr eindeutig zwischen Konsumenten und Produzenten unterschieden werden kann, denn Konsumenten werden plötzlich selbst zu Produzenten. Dabei gehen sie selbst in Vorleistung, noch bevor die Episoden gefilmt werden. Die in Kapitel 6.2 genannten Merkmale „Nachhaltigkeit“ und „heterogene Gruppe“ im Produktionsprozess sind Zeichen für das partizipative „Facebook-Zeitalter“. *Renegades* folgt der ‚Vision’ Gene Roddenberrys, dem Schöpfer von *Star Trek*, indem der Produktionsprozess sich auf neue Fans stützt. Die interkulturellen Fantreffen finden nun nicht nur auf *conventions* statt, sondern auch in einer partizipativen Online-Fankultur. Das Web 2.0 als soziales Phänomen macht aus den Fans aktivere Rezipienten.

Intertextuelle Remediation

Renegades weist Parallelen zu der *TNG*-Episode „Conspiracy“ auf. So wurde Captain Jean-Luc Picard in der Episode auf der Enterprise von einem Freund, Captain Keel, auf einer abhörsicheren Frequenz informiert, dass die Sternenflotte seltsame Befehle erteilt und man niemandem trauen solle. Wie sich später herausstellt, manipulieren skorpionähnliche Wesen die Körper von Sternenflotten-Offizieren, um eine Invasion vorzubereiten. Nachdem Keel Picard bei einem persönlichen Treffen an einem abgelegenen Ort über seltsame Ereignisse informiert hat, wird sein Schiff später völlig zerstört aufgefunden. Argwohn und Vertrauensverlust sind zentrale Themen dieser Episode: Wer ist Freund oder Feind?

In *Renegades* handelt es sich um eine ähnliche Situation. Chekov wird über eine Videobotschaft von seinem Freund Satterlee gewarnt, der kurz danach ebenfalls stirbt. Auch hier gibt es Maulwürfe, die die Sternenflotte

unterwandert haben. Es werden Attentate auf ranghohe Offiziere verübt, was auch in „Conspiracy“ geschehen ist.

Verschwörungen sind in der Regel geheim, weil eine Gruppe von Menschen etwas vor anderen verbirgt. Die Harvard-Juristen Cass R. Sunstein und Adrian Vermeule beschreiben eine Verschwörung als „an effort“: „[...] if it is *an effort to explain some event or practice by reference to the machinations of powerful people, who attempt to conceal their role (at least until their aims are accomplished)*“ (205, kursiv im Original). Dies trifft auf jede Verschwörung zu und daher auch auf die Episode „Conspiracy“ und den Pilotfilm von *Renegades*. Die Maulwürfe bleiben bis zum Ende verborgen, müssen aber schließlich aktiv werden, um ihre Ziele umsetzen zu können. Dabei riskieren sie, ihre Tarnung zu verlieren. Verschwörungstheorien schreiben bestimmten Agenten enorme Macht zu, um z.B. andere zu kontrollieren und Geheimnisse zu bewahren (vgl. Sunstein/Vermeule 207).

Sunstein und Vermeule stellen bestimmte wiederkehrende Abläufe in Verschwörungstheorien fest:

> A particular event becomes available, and conspiracy theories are invoked both in explaining it and using it as a symbol for broader social forces and large narratives about political life, casting doubt on accepted wisdom in many domains. (215)

Star Trek bedient sich dieses Konzeptes der Verschwörung sowohl in „Conspiracy“ als auch im Pilotfilm von *Renegades*. Die Produzenten können in *Renegades* eine andere Seite des Bekannten aufzeigen, indem sie sich mehr den politischen Konflikten widmen und dadurch die Erde selbst zum Zentrum der Handlung machen. Normalerweise finden die Abenteuer auf den Raumschiffen statt und fokussieren sich nur selten auf die Erde.[57]

Sind es in „Conspiracy“ skorpionähnliche Wesen, die über Körper die Kontrolle übernommen haben oder Formwandler in „Homefront“ (*DS9*, S04E11), die sich als jemand anderen ausgeben, werden in *Renegades* die Menschen von mysteriösen Lichtwesen kontrolliert. Nachdem Masaru als Maulwurf gestellt worden ist, verlässt ein gleißendes Licht seinen Körper und schwebt davon. Diese außerirdische Lichtgestalt erinnert stark an die *TNG*-

[57] Auch die Serie *PIC* präsentiert in Staffel 3 Verschwörungen innerhalb der Sternenflotte. Formwandler haben sie auf den höchsten Ebenen infiltriert. Tuvok wird von Seven sogar als Formwandler enttarnt.

Episode „The Child“ (S02E01), in der ein Crewmitglied von so einem Wesen ungewollt schwanger wurde. Was ist, wenn diese Wesen die Erde erobern wollen? Diese Frage bleibt unbeantwortet, was zur Spannung der Handlung beiträgt. Die Assoziationen zu anderen *Star Trek*-Episoden sind von den Produzenten gewollt, was Fan-Film und Franchise nur noch mehr aneinanderbindet.

Renegades' Verschwörungsszenario unterscheidet sich von anderen Szenarien dadurch, dass Verschwörer wie Masaru im Verborgenen durch angeheuerte Kriminelle, der Icarus-Crew, bekämpft werden. Die Grenze zwischen ‚legal' und ‚illegal' verwischt zunehmend, sodass sich die Charaktere in einer moralischen Grauzone befinden, aus der sie nicht mehr so leicht entkommen können. Die Situation bleibt undurchsichtig und bewusst offen. Die Icarus-Crewmitglieder übernehmen die Rolle der ‚Antihelden'. Mittell beschreibt dieses Konzept folgendermaßen: „[...] antihero is a character who is our primary point of ongoing narrative alignment but whose behavior and beliefs provoke ambiguous, conflicted, or negative moral allegiance“ (*Complex TV* 142-143). In der sich fortschreitenden narrativen Ausrichtung des *Renegades*-Films sorgen die Antihelden beim Publikum für verschiedene Reaktionen. Sie fühlen sich durch deren negatives und fragwürdiges Auftreten zu ihnen hingezogen. Die Konzepte *alignment* und *allegiance* haben bereits in Kapitel 5 gezeigt, dass sich Zuschauer mit bestimmten Charakteren übermäßig identifizieren, weshalb sie auch weiterhin *Star Trek* schauen.

Die Serien *TNG* und *VOY* eröffnen im Verlauf ihrer Staffeln progressiv mehr und mehr Handlungsebenen innerhalb einer Episode. Das narrativ Komplexe bei *Renegades* liegt hingegen im ‚konstruierten Nichtwissen' der Fernsehzuschauer. Mittell stellt in seinen medienwissenschaftlichen Theorien heraus: „[...] nearly all viewing starts with the core act of comprehension, making sense of what is happening within a episode“ (*Complex TV* 164). Dies ist zunächst im *Renegades*-Pilotfilm durch die oben beschriebene strukturelle Undurchsichtigkeit nicht gegeben: „However, complex television has increased the medium's tolerance for viewers to be confused, encouraging them to pay attention and put the pieces together themselves to comprehend the narrative“ (Mittell, *Complex TV* 164). Dabei bleibt *Renegades* mit

fanseitigem Hintergrundwissen stets plausibel und realistisch und verortet sich innerhalb des bekannten *Star Trek*-Rahmens.

‚Authentizität' des Projekts

Intertextuelle Bezüge sind in *Renegades* auf verschiedenen Ebenen vorhanden. Der Film spielt zehn Jahre nach der Rückkehr des Raumschiffes Voyager in den Alpha-Quadranten und versucht dadurch, sinnvoll an das offizielle *Star Trek* anzuknüpfen. Durch Auftritte von bekannten Schauspielern und Einbeziehen von Hintergrundmitarbeitern aus den offiziellen Serien gewinnt das Fanprojekt an Glaubwürdigkeit. Die Zuschauer befinden sich in einem Film, der die gleichen Hierarchien und Kommandostrukturen wie das offizielle *Star Trek* aufweist. Die Geräusche von Türen oder des ‚Roten Alarms' sind identisch wie auch der Gebrauch der typischen Fachsprache an Bord von Sternenflotten-Raumschiffen. Ebenso sehen die Zuschauer bekannte Orte wie San Francisco und das Sternenflotten-Hauptquartier. Aber auch die Designs der Raumschiffe sind dem offiziellen *Star Trek* sehr ähnlich. *Renegades* verwendet zu diesem Zweck ein detailgetreues Set der Enterprise D-Brücke für das Raumschiff Archer, das von dem Fanprojekt „Enterprise D Bridge Restauration"[58] zur Verfügung gestellt wurde. Die Produzenten bedienen sich auf der Ausstattungsebene dessen, was Fans visuell bekannt ist. Jedoch führen sie neue Handlungsstränge ein, die das offizielle *Star Trek* ergänzen, gleichzeitig dabei aber auch komplett andere Kommunikationsvoraussetzungen einführen. *Star Trek* erfindet sich hier neu, auch wenn die typischen *Star Trek*-Handlungsbögen von Konflikt und Konfrontation bis hin zu Lösungsansätzen zum größten Teil die gleichen sind.

Ein jähes Ende fand die Praxis der intertextuellen Remediation von *Star Trek* durch die am 23. Juni 2016 von *CBS* und *Paramount Pictures* publizierten Richtlinien für Fan-Filme (vgl. *Fan Films*). Für anschließende Episoden wie den ersten Teil von „The Requiem" (2017) ergaben sich einschneidende Veränderungen (vgl. *Renegades: The Requiem, Part 1*). Dazu zählen u.a. die Namensänderung des Projekts von *Star Trek: Renegades* zu *Renegades*, die Zeitbeschränkung der Episoden auf nicht mehr als 30 Minuten, das Aussehen

[58] Kooperationen mit anderen Fanprojekten sind nicht unüblich. Das genannte Fanprojekt hat sich beispielsweise sogar durch weitere Kooperationen zu einem Science-Fiction-Museum weiterentwickelt (vgl. *Sci-Fi World*).

der Charaktere sowie die Änderung von Figurennamen und *Star Trek*-spezifischen Eigennamen. Aus Admiral Chekov wurde beispielsweise ‚der Admiral' und Tuvok heißt fortan ‚Kovok' und trägt kein Vulkanier-Make-up mehr. Die Föderation heißt nun Konföderation und die Sektion 31 ist Teil des Konföderation-Geheimdienstes.

Ansonsten hat sich bei der Handlung nichts geändert. Es spielen auch weiterhin bekannte *Star Trek*-Schauspieler mit, die ihre früheren Rollen aus *Star Trek* leicht verändert wiederaufnehmen. Auch wenn das Projekt-Team alle sichtbaren *Star Trek*-Referenzen entfernen musste, handelt es sich im Kern weiter um ein inoffizielles Spin-Off, das sich an die Ideen von *Star Trek* anlehnt.

Viele Fanprojekte mussten sich nach der Bekanntgabe der Richtlinien umorientieren, was besonders gut bei *Renegades* zu erkennen ist. Die Richtlinien legen u.a. fest, dass kein Profit mit Fan-Filmen gemacht werden darf, nur Amateure mitwirken dürfen und im Titel des Projekts der Name *Star Trek* nicht verwendet werden darf (vgl. *Fan Films*). Darüber hinaus wird die Höchstsumme festgelegt, die bei einem Crowdfunding zusammenkommen darf.

Narrativ komplexe Handlungsbögen und ihre Funktion

Die Produzenten von *Renegades* führten einen Perspektivwechsel in der Erzählweise durch, bei dem sich die gängige ‚self versus other'-Konstellation umkehrte: Es geht nicht darum, Mitglieder der Sternenflotte auf andere Lebensformen treffen zu lassen, sondern darum, dass die heterogene Icarus-Crew zwar für die Sternenflotte kämpft, aber sich selbst durch zwischenmenschliche Konflikte auszeichnet. Der Pilotfilm der Fan-Serie lädt also dazu ein, sich mit den Abtrünnigen, den *renegades*, zu identifizieren.

Der Film erzeugt Spannung, indem er Situationen nur andeutet, nicht weiter erklärt bzw. erst nach und nach preisgibt. Wichtige Informationen werden dem Publikum zuerst vorenthalten und erst zu einem späteren Zeitpunkt aufgelöst. Mittell schreibt in seinem Buch *Complex TV* zu der sogenannten ‚curiosity hypothesis', dass besonders Lücken in der Vorgeschichte von Charakteren für Neugierde beim Publikum sorgen (vgl. *Complex TV* 170). Lexxas Vergangenheit wird beispielsweise erst Schritt für

Schritt in einzelnen Handlungssträngen offengelegt. Mittell ist der Meinung, dass die Erwartungshaltung der Zuschauer eng mit dem Konzept Spannung verknüpft ist: „[…] [S]uspense is a special subset of a broader mode of narrative anticipation, in which we react to a narrative statement by hypothesizing about what will happen next at […] macro level plots [...]“ (*Complex TV* 172).

Ähnlich wie bei dem Konzept der „kognitiven Entfremdung“ müssen die Produzenten bei der Produktion darauf achten, dass die Handlung überwiegend nachvollziehbar bleibt:

> One of the challenges of such hypothesizing is that producers must balance between the need for plausibility, so that the new information feels consistent and motivated within the storyworld, and unpredictability, so that the revelations are not obvious to anyone who had bothered to hypothesize. (Mittell, *Complex TV* 172)

Neue Ereignisse machen das Publikum neugierig auf den weiteren Verlauf der Serie. Die Verschwörung im Pilotfilm, auf die Tuvok und Chekov in Szene 1 reagieren, schafft zusätzlich weitere Unsicherheit: Die Zuschauer müssen zunächst einmal davon ausgehen, dass eben jene beiden, die sie aus alten Episoden der Fernsehserien kennen, böse sein können. Während der moralische Standpunkt in früheren Serien immer eindeutig war, überwiegt im Fan-Film von 2015 das Undurchsichtige, wodurch eine ganz andere Geschichte erzählt wird. Politische und moralische Positionierungen sind nicht eindeutig, ‚self’ und ‚other’ lassen sich nicht bestimmen. Diese Art der Uneindeutigkeit ist Fans heute aus komplexen Fernsehserien gut bekannt. In früheren *Star Trek*-Fernsehserien gab es sie so nicht.[59]

[59] Dies ändert sich erst mit der Serie *DIS*, in der die Episoden aufeinander aufbauen und durch genau dieselben narrativ komplexen Verfahren wie in *Renegades* Spannung aufbauen.

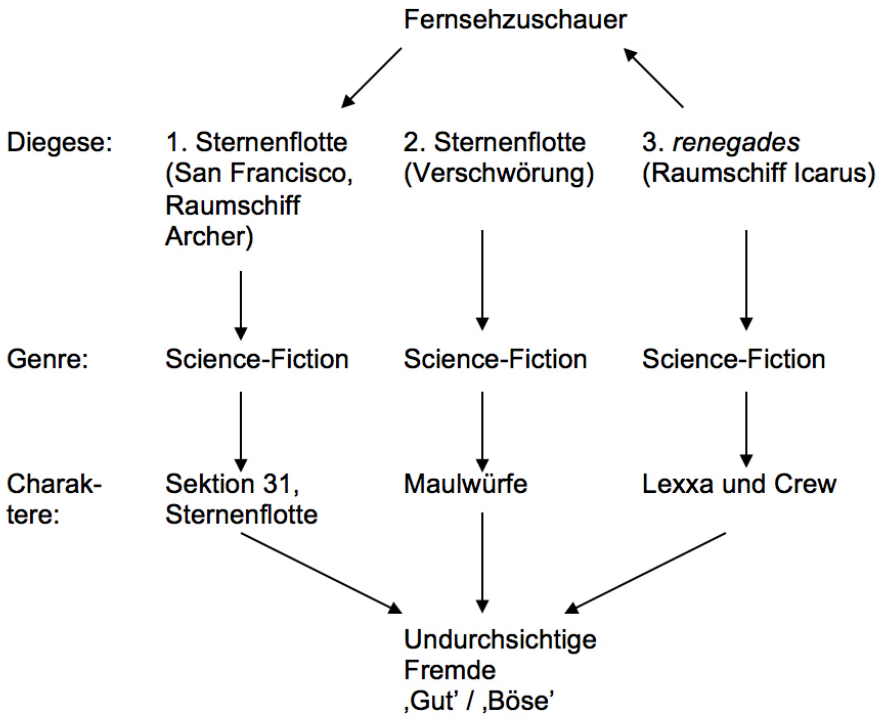

Abbildung 8: Narrativ komplexe Struktur von *Renegades*

Abbildung 8 verdeutlicht noch einmal die bisherigen Zusammenhänge innerhalb des Pilotfilms *Renegades* von 2015. Es liegen drei unterschiedliche Diegesen vor: Die Handlung findet einerseits im Sternenflotten-Hauptquartier in San Francisco und auf dem Raumschiff Archer statt. Zudem gibt es eine nicht weiter bestimmbare Fraktion der Sternenflotte, die diese von innen unterwandert. Andererseits arbeitet nun die Crew des Raumschiffes Icarus mit den Nicht-Verschwörern zusammen, die wiederum durch ihre geheimen Aktionen selbst zu Verschwörern werden, um die Maulwürfe zu entlarven. Die Sektion 31 und die Icarus-Crew werden in dieser Situation zu Partnern und wissen nicht, wem sie sonst noch vertrauen können. Die Syphons bleiben in der Abbildung als Teil der Verschwörung unberücksichtigt, weil sie in anschließenden Episoden keine Rolle mehr spielen. Für die Fernsehzuschauer, die die Beobachter dieser undurchsichtigen Konstellationen sind, stellt sich die Frage, wer für wen fremd ist und wer zu den „Guten" bzw. zu den „Bösen" gehört.

In diesem Film gibt es weder *genre-mixing* noch visuelle Transformationen wie in den von mir zuvor analysierten Episoden aus *TNG* und *VOY*. Dennoch oder gerade deswegen ist *Renegades* auf ganz eigene

Weise komplex. Spannungsgeladene Figurenkonstellationen gepaart mit Flashbacks und progressivem punktuellen Input zu den einzelnen Charakteren sind Teil der Erzählstruktur. Das intertextuelle und ‚remediale' Spiel mit Wissensstrukturen der Fans zu den offiziellen *Star Trek*-Serien bietet außerdem eine unterschwellig mitschwingende komplexe Konnotation während des Streamens.

Othering

Othering hat bei *Renegades* mit moralischen Positionierungen zu tun. Es findet ein Umdenken statt, das altbekannte Konstellationen des *Star Trek*-Universums verändert. Dort waren in der Regel die „Guten" die Sternenflotte. Doch was ist, wenn diese „Guten" nun unterwandert werden? Die Zuschauer müssen sich nun auf die Seite von Abtrünnigen, Ausgestoßenen oder Kriminellen schlagen. In *Renegades* bekommen sie Einblicke in die Schattenseite der Föderation, wo die Geheimorganisation Sektion 31 die „Bösen" rekrutiert, um die Syphons aufzuhalten. Es entsteht ein neues Spiel mit Perspektiven. Das Fremdartige, bisher Unbekannte, was in den Serien zuvor nie genauer gezeigt wurde, tritt nun in den Vordergrund. Der Film lädt dazu ein, sich mit den *renegades*, der Icarus-Crew, zu identifizieren. Von nun an thematisiert der Film einen ständigen Konflikt zwischen dem Selbst und dem Anderen.

In den vorherigen offiziellen *Star Trek*-Serien wussten die Zuschauer immer, auf wessen Seite sie standen: auf der der Sternenflotten-Offiziere. Sie erlebten die Ereignisse aus der Sichtweise einer bestimmten Sternenflotten-Crew, die Kriminalität nicht billigte. Diese Crews sahen sich mit Situationen konfrontiert, bei denen Gesetze der Föderation missachtet oder anders ausgelegt werden mussten. Sollten sie beispielsweise die Todesstrafe eines Crewmitglieds tolerieren, das unbeabsichtigt in ein Blumenbeet getreten ist (vgl. „Justice", *TNG*, S01E08)? Captain Picard, der normalerweise die Gesetze fremder Kulturen respektiert, stimmte in diesem Fall nicht zu, weil dadurch ein Mitglied seiner Crew das Leben verloren hätte. Regelbrüche gibt es also auch in diesen Serien. Nichtsdestotrotz sind Sternenflotten-Offiziere für das Publikum die „Guten" und Kriminelle die „Bösen". Solch eine klare

Unterscheidung ist bei *Renegades* nicht möglich, weil die „Bösen“ zu „Guten“ werden und die „Guten“ teilweise zu „Bösen“.

Die Bedeutung des Fanprojekts *Renegades*

An *Renegades* lässt sich erkennen, dass solche Fanprojekte durch das Web 2.0 sich den Fans anpreisen. Die Produzenten verbreiten aktuelle Ankündigungen über Einträge auf soziale Netzwerke. Sie schaffen ein Begehren innerhalb der *fan community*. Dabei findet eine sprachliche Aktivierung der Fans statt, wodurch die Produzenten nicht nur regen Austausch mit verschiedenen Nationen im Internet fördern. Interkulturelle Konflikte spielen schon im Pilotfilm eine wichtige Rolle. Die Crew ist heterogen und geprägt von Vorurteilen, was die Kommunikation untereinander, aber auch mit anderen erschwert.

Renegades lehnt sich am offiziellen *Star Trek*-Universum an und erweitert dieses Franchise um einen weiteren Erzählstrang. Die Produzenten verstehen, ihre Serie geschickt so zu strukturieren, dass sie mehr Fragen aufwerfen als beantworten. Zudem arbeiten sie wiedererkennbare Elemente aus den offiziellen Serien ein.

Medial setzt der Pilotfilm auf bemerkenswerte Weise Akzente: Kontraste von Licht und Dunkelheit erzeugen in Szene 1 Spannung und rücken Chekov, Tuvok und Masaru in den unmittelbaren Vorder- oder Hintergrund. Die Atmosphäre wirkt gefährlich, nicht zuletzt durch die eindringliche Musik. Verstärkt wird dies durch Stimmen, die in der Szene zunächst nicht klar zugeordnet werden können. Die Szene 2, die im Besprechungsraum der Icarus stattfindet, zeigt, wie verschieden die Crew der Icarus ist. Die Crewmitglieder sind Einzelkämpfer, die sich von Gefühlen leiten lassen und sich nicht um Recht und Unrecht kümmern. Dies wird sowohl auf kommunikativer als auch visueller Ebene verdeutlicht. Szene 3 knüpft an postfeministische Darstellungsweisen von Frauen im Fernsehen an. Lexxa kämpft erfolgreich gegen einen übermächtigen Gegner und zeigt, dass sie der Situation gewachsen ist. Hierbei sind die Zuschauer aktiv gefordert, Lexxas Flashbacks in einen Sinnzusammenhang mit der vorliegenden Kampfsituation zu bringen. In Szene 3 sind Flashbacks als non-verbales Verfahren der Schlüssel, um wichtige Informationen nachzuerzählen. Ohne eine

entsprechende Kontextualisierung findet nur schwerlich ein Verstehen beim Fernsehzuschauer statt. Die Einbettung der Serie *Renegades* in das *Star Trek*-Universum ist meines Erachtens gelungen, da die Produzenten mit Bedacht bekannte Strukturen, Orte und Namen aus früheren Serien platzieren.

Der Pilotfilm eröffnet außerdem durch einen Perspektivwechsel aus der Sicht der Abtrünnigen eine neue Herangehensweise an die Kommunikation mit *the other*. Zuschauer werden wie in den offiziellen Serien auch hier kognitiv entfremdet, was Teil der narrativ komplexen Erzähltechnik ist. Dadurch werden sie animiert, die Serie nicht nur weiterzuschauen, sondern sogar dafür zu spenden, um auf eine baldige Klärung vieler offener Fragen zu hoffen. Intertextuelle Remediation findet auf zwei Ebenen statt. Einerseits fußt die Serie *Renegades* auf dem *Star Trek*-Universum und verwendet im Pilotfilm – und in anschließenden Episoden dann in abgewandelter Form – bekannte Charaktere aus diesem Universum, was zu einer schnelleren Identifizierung mit dem Projekt führt. Andererseits stellt das Gedicht „Invictus“ von Henley eine literarische Referenz dar, die für die Rolle der Lexxa Singh identitätsstiftend ist und sich wie ein roter Faden durch den Pilotfilm zieht. Das Gedicht gibt Lexxa im entscheidenden Moment in Szene 3 Kraft und verhilft ihr zum Sieg im Kampf gegen das Fremde.

Die Bedeutung von weiteren Fanprojekten

Fanprojekte wie *Renegades* verdeutlichen, dass Fans im Zeitalter der *convergence culture* Interesse an neuen Projekten haben und unabhängige Produzenten unterstützen, um neue Projekte verwirklichen zu können. Die aktive Partizipation beschränkt sich bei *Renegades* überwiegend auf finanzielle Unterstützung. Doch es gibt auch Science-Fiction-Fanprojekte wie *The Circuit* (2024), die in den Anfängen des Projekts neben Crowdfunding die Fans auch aktiv als Ideengeber für Drehbücher suchten und als Statisten oder Mitwirkende im Produktionsprozess engagierten (vgl. *The Circuit*).

Der Initiator dieses Projekts Manu Intiraymi, ein bekannter Schauspieler aus *Renegades* und *VOY* in der Rolle des Ex-Borgs Icheb, arbeitete 2017 an einem aus zehn Episoden bestehenden Fan-Film, der mehrere Genres vereinen sollte:

> 10 Sci-fi Stories, 10 sub-genres, 1 Location. „The Circuit“ is like „Black Mirror“ or „The Twilight Zone“ except each seemingly unrelated episode is a piece of a deeper story line. […] Each episode takes place in the enormous city of ‚Urbiessa’, a cross between „Metropolis“ and „Gotham“ and will concentrate on a specific sub-genre such as Sci-Fi Action, Sci-Fi Mystery, etc... These stories are in the capable hands of 10 amazing directors, a group of talented star actors, a professional crew and of course the incredible FANS that will collaborate and work side by side to energize each story. […] (*The Circuit Movie*)

Es ist auch weiterhin geplant, durch *genre-mixing* Episodenfilme zu schaffen, wie es sie in dieser Form als unabhängiges Projekt noch nicht gibt. Das ursprüngliche Konzept hat sich jedoch nach über fünf Jahren geändert, ebenso auch der Titel. So heißt die erste Episode von *The Circuit: Urbiessa* mittlerweile *Star Crew*. Zu der hier präsentierten Form der Einbindung von Fans in ein Projekt kommt Jenkins zusammen mit der Anthropologin Mizuko Ito und Medienwissenschaftlerin danah boyd zu folgendem Schluss:

> [...] [W]e should see participatory culture as an evolving concept that always gets read in relation to existing practices and norms. With each step towards a more participatory culture, we are also raising the stakes and upping the standards by which we evaluate our actual practices. (186)

The Circuit zeigt eine neue Form der Fan-Partizipation. Dabei spielt auch hier intertextuelle Remediation eine wesentliche Rolle, was erst durch die heutige *convergence culture* und eine globale Vernetzung möglich ist. Solche Projekte stehen in Kontrast zu offiziellen Produktionen wie *Galaxy Quest* (1999), *(T)Raumschiff Surprise – Periode 1* (2004), *Bullyparade: Der Film* (2017) oder *The Orville* (*Fox*/*Hulu*, seit 2017), die jeweils auf höchst unterschiedliche Weise dem *Star Trek*-Universum ‚remedial’ und humoristisch Tribut zollen.

Jede Fernsehsendung hat ihr eigenes spezielles Muster für komplexes Erzählen (vgl. Mittell, *Complex TV* 224). So verwendet *TNG* z.B. das Holodeck, während *VOY* auch andere Mittel der Remediation findet, um interkulturelle Kommunikation und das Fremde ansprechend zu präsentieren. Das hat jeweils sieben Staffeln lang erfolgreich funktioniert. Mittell kommentiert:

> And it is through these serialized storytelling strategies that each program speaks to its viewers, and our ongoing attachments to each series run through such aesthetic facets. Thus I would argue that such models of complexity are not simply embedded in the series, to be rooted out by critics, but emerge through viewers’ contextualized engagements with texts [...]. (*Complex TV* 224-225)

Jedes Fanprojekt eröffnet unterschiedliche Möglichkeiten der Fan-Partizipation. *Renegades* bietet z.B. durch Spannung und einer andersartigen Perspektivierung in Form von Antihelden, die die Sternenflotte vor Maulwürfen und Verschwörern retten sollen, einen narrativen Ausgangspunkt, der für folgende Episoden mehr verspricht. Das Ausmaß der Komplexität entfaltet sich jedoch erst durch die kontextualisierte Bindung der Zuschauer, wobei Komplexität nicht immer gleich ist: „There is no universal essence of complexity that all television must aspire toward, but rather complexity can be crafted by each text as a specific set of values and aesthetic goals“ (Mittell, *Complex TV* 225). Dementsprechend unterscheiden sich die offiziellen *Star Trek*-Serien darin, wie sie komplexe Elemente verwenden. Es ist ersichtlich, dass hier eine enge Verbindung zu der variablen Konstruktion des Fremden besteht. Die komplexe Vielfalt in der Narration ist genauso relevant für die Darstellung von interkultureller Kommunikation in *Star Trek* wie *othering*.

Serielles Fernsehen ist besonders für komplexes Fernsehen geeignet, weil Charaktere dadurch ganz andere Entwicklungschancen über einen längeren Zeitraum hinweg haben:

> [...] [S]erial television is dependent on creating connections between viewers and fictional characters over the course of hours and years. That does not mean that such characters must be sympathetic or morally upright to promote identification, as we can see with problematic figures [...], but they must be compelling, creating an emotional attachment and investment in their lives, relationships, and actions. (Mittell, *Complex TV* 230-231)

Antihelden wie die Crewmitglieder der Icarus laden als Protagonisten zu neuen, unkonventionellen Sichtweisen ein. Eine Identifizierung mit ihnen ist trotz aller Widrigkeiten gegeben.

Durch das Serienformat kann *Star Trek* interkulturelle Kommunikation immer wieder aufs Neue in unterschiedlichen Formen thematisieren. Während Kapitel 6 gezeigt hat, dass vor allem das Fandom einen wesentlichen Beitrag zu der Langlebigkeit und dem Erfolg von *Star Trek* geleistet hat, beschäftige ich mich in Kapitel 7 näher mit den Konzepten „Serialität“ und „narrative Komplexität“, die Fans auf besondere Weise aktivieren und die Produzenten in der heutigen *convergence culture* als Erzähltechnik für sich nutzen:

> [C]omplex television is a storytelling mode and set of associated production and reception practices that span a wide range of programs across an array of genres. Television genres are cultural categories that discursively bundle texts together within particular contexts, not simply sets of textual conventions. (Mittell, *Complex TV* 233)

Genres haben jeweils eigene kulturelle Kategorien bzw. Konventionen, wie Kapitel 5 bereits durch ‚remediales' *genre-mixing* gezeigt hat. Mittell schreibt: „Complex television is a site of tremendous genre mixing, where conventions and assumptions from a range of programming categories come together and are interwoven, merged, and reformed" (*Complex TV* 233). Die Bedeutung von Serialität gilt es in Kapitel 7 näher herauszuarbeiten.

7. Fazit: *Star Trek* im medialen Wandel

Kapitel 5 hat gezeigt, wie *Star Trek* mit *TNG* und *VOY* interkulturelle Themen durch Anwendung verschiedener medialer und narrativer Mittel und unter Zuhilfenahme der variablen Konstruktion des Fremden inszenierte. Kapitel 6 befasste sich mit den vielfältigen überregionalen Partizipationsmöglichkeiten der Fans, die u.a. narrativ komplexe Filmprojekte finanziell unterstützen. Auch hier spielt *othering* eine entscheidende Rolle. Kapitel 7 führt nun meine Erkenntnisse sowie Theorien der Medien- und Kulturwissenschaften mit denen der interkulturellen Kommunikation zusammen. Hierfür konzentriere ich mich zunächst auf die Begriffe „Serialität", „serielle Überbietung" und „narrative Komplexität", bevor ich einen Bogen zu den Sprachwissenschaften schlage und sowohl ein Fazit als auch einen Ausblick biete. Worin liegt die Besonderheit von *Star Trek*, wenn die Serie fremdartige Wesen in interkulturellen Kontexten präsentiert?

Abbildung 9 zeigt bereits hier einen ersten Blick auf die Grundstruktur der verschiedenen Darstellungsformen von interkultureller Kommunikation, die ich in meiner Analyse herausgearbeitet habe:

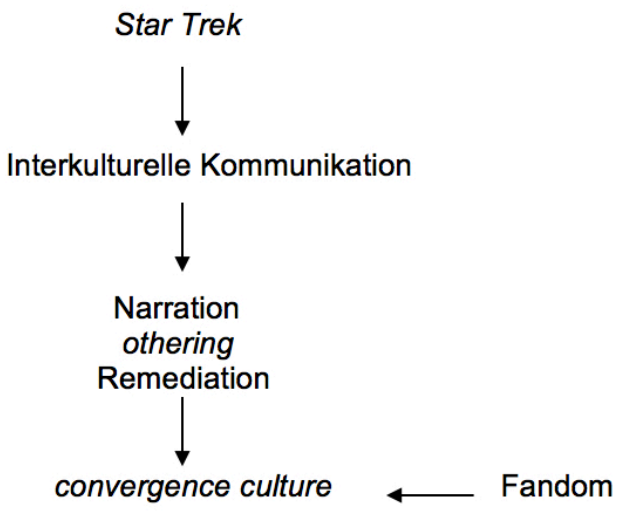

Abbildung 9: Überblick über spezifische Darstellungsformen in *TNG* und *VOY*

In diesem Grundmodell ist zu erkennen, dass *Star Trek* interkulturelle Kommunikation präsentiert. Dies geschieht mit den dort genannten Elementen Narration, *othering* und Remediation. Diese Darstellungsmechanismen von interkultureller Kommunikation werden durch das Fandom in die *convergence culture* weitergetragen. Wie alles zusammenhängt, wird in Kapitel 7.2 eingehend erläutert. Doch lässt sich vorweg festhalten, dass das

Grundkonzept der Serie die Kommunikation mit dem Fremden darstellt. Dies wiederum wird mithilfe verschiedener Mittel umgesetzt. In welcher Beziehung stehen dabei Narration, *othering* und Remediation zueinander?

Medienwissenschaftler Jason Mittell verwendet in seinem Buch *Complex TV* den Begriff „operational aesthetic“, der darauf hinweist, worauf Zuschauer beim Schauen von Fernsehserien achten. Es geht nicht darum, was passiert, sondern vielmehr darum, wie etwas passiert. Die *operational aesthetic* regt Zuschauer dazu an, sich über Serieninhalte intensiver als sonst üblich auszutauschen und einzelne narrative Segmente bei der Rezeption herauszustellen (vgl. Mittell, *Complex TV* 41-43). Die in Abbildung 9 dargestellten Mittel legen ebenfalls dar, wie eine frühe Form des narrativ komplexen Erzählens bereits seit 1987 durch Serien wie *TNG* und *VOY* umgesetzt werden konnte. Mittell erachtet die im Hintergrund laufenden Detailarbeiten in einer Fernsehserie als entscheidendes Kriterium für ihren Erfolg: „We watch these series not just to get swept away in a realistic narrative world (although that certainly happens) but also to watch the gears at work, marveling at the craft required to pull off such narrative pyrotechnics“ (*Complex TV* 43). Er spricht in diesem Zusammenhang auch von ‚narrativen Spezialeffekten’, die ein spezielles Augenmerk auf die Handlung richten und dem Zuschauer die *operational aesthetic* dahinter bewusst werden lassen (vgl. *Complex TV* 43-44). Dabei werden vor allem immer wieder populärkulturelle Themen in die Handlungen der Episoden integriert, um für die Zuschauer eine Wiedererkennung mit der eigenen Alltagswelt zu ermöglichen, wobei die Populärkultur im engeren Sinne nicht zur Alltagswelt gehört. Ist der in Abbildung 9 gezeigte Ablauf als ein konstant stattfindender Rezeptionsprozess der Zuschauer zu verstehen, der immer wieder von Neuem anfängt, immer wieder neu interpretiert und von aktuellem *Star Trek*- und Fan-Input genährt wird?

Unter Einflussnahme von jüngeren Entwicklungen im *Star Trek*-Fandom hat mit der Serie *DIS* seit 2017 nun auch ein serieller bzw. medialer Wandel bei offiziellen *Star Trek*-Fernsehproduktionen in der heutigen *convergence culture* vom konventionellen Fernsehformat hin zum komplexen

Fernsehen stattgefunden.[60] Fernseh- und Medienwissenschaftler Glen Creeber ist folgender Meinung: „Television constantly punctuates, articulates and manipulates the world around us, presenting us with highly constructed and artificial images that inevitably inform and influence our everyday lives and perceptions“ (1). Diese Bilder prägen das Leben von Zuschauern, aber sind nicht ‚unser' Leben. Serialität bedeutet heutzutage „[f]ortsetzen, abwandeln, weitermachen: die Existenz von Erzählungen, von Kultur überhaupt, wäre ohne variierende Wiederholung kaum denkbar. Dabei ist Reproduktion kein selbstverständliches Thema der Kulturwissenschaft“ (Kelleter 12). Diesen Prozess der Reproduktion erachtet Medienwissenschaftler Frank Kelleter als ein notwendiges Mittel, das „scheinbar entgegengesetzt [...] mit der Ungewissheit über die Möglichkeit einer finalen Lösung zu tun [hat], mit dem Aufschub eines endgültigen Endes, dem Versprechen ständiger Erneuerung“ (12).

Ein seit jeher nicht veränderbares Kennzeichen vom Erzählen als Tätigkeit ist die Weitererzählung in Form von Fortsetzungen (vgl. Kelleter 12). Konvergenz ist laut Medienwissenschaftler Jamie Sextons Aufsatz „Case Study: Television and Convergence“ in Glen Creebers Buch *Tele-Visions: An Introduction to Studying Television* (2006) in diesem Zusammenhang kein neues Phänomen, doch „the rate at which previously distinct media are now overlapping and merging has undoubtedly accelerated, and this will impact (albeit often unpredictably) upon cultural and social arenas“ (166). Neu ist allerdings die Art und Weise, mit der *convergence* bzw. Remediation in *Star Trek* kommunikativ in Szene gesetzt wird. Afrozentrist Molefi Kete Asante, Asiazentrist Yoshitaka Miike und nicht-westliche Kommunikationswissenschaftlerin Jing Yin aus dem Bereich der interkulturellen Kommunikation halten in ihrer Einführung zum Buch *The Global Intercultural Communication Reader* (2014) hierzu fest:

> The field of intercultural communication has initially developed in alliance with the fields of international and development communication [...]. The field gradually differentiated and separated itself from these fields of study by emphasizing the face-to-face aspects of interpersonal and intergroup communication between people from different cultural

[60] *TNG* und *VOY* zeigen komplexe Ansätze im Erzählen. Aber wessen Komplexität ist damit gemeint? Hier könnte eine weiterführende Analyse zeigen, ob es sich dabei etwa um die Komplexität der Sternenflotte, der westlichen Produzenten oder sogar eine ganz andere intra- oder extradiegetische Komplexität der *others* handeln könnte.

> backgrounds and by stressing social categories, sources of otherness, and intersectionalities of difference other than nationality and ethnicity. (2-3)

In diesem Zitat sind die Ausgangspunkte explizit nicht-westlich. Indem der Fokus heutzutage auf verschiedene gesellschaftliche Identitäten in einer globalen Umgebung gelenkt wird, erhalten Menschen unterschiedliche Ansatzpunkte zur Selbstidentifizierung und zur kritischen Auseinandersetzung mit dem Dargestellten. Dies gilt ebenso für Zuschauer einer Fernsehserie wie *Star Trek*.

Der westlich orientierte Kulturwissenschaftler Stefan Rabitsch befasst sich in seinem Aufsatz „‚And Yet, Everything We Do Is Usually Based on the English': Sailing the *Mare Incognitum* of *Star Trek*'s Transatlantic Double Consciousness with Horatio Hornblower" (2016) mit *Star Trek* und fasst Folgendes zusammen: „*Star Trek* presents us [the viewer] with a science-fictional world in which we sail into the unknown of the future by actually sailing into the known of the past" (470). Mit *Star Trek* ‚segeln' die Zuschauer nicht in eine unbekannte Zukunft, sondern in die bereits bekannte Vergangenheit. Dabei helfen mediale Mittel der heutigen Zeit, die Serie progressiv und zukunftsorientiert zu gestalten. Die Kulturwissenschaftlerin Katharina Andres schreibt in ihrem Aufsatz „‚Fashion's Final Frontier': The Correlation of Gender Roles and Fashion in *Star Trek*" (2013): „Since its creation in 1964, *Star Trek* has always presented itself to portray a utopian future as well as being a commentary on present-day issues and problems" (648).[61] Das macht den Prozess des Erzählens in *Star Trek* aus. Gunzenhäuser merkt an:

> [...] Komplexität [fungiert] in der postmodernen Populärkultur ebenso wie in der traditionellen Hochkultur als Qualitätsmerkmal, das Texte über die einmalige, immersiv wirkende Rezeption hinaus spannend macht: Je mehr Energie Leserinnen oder Zuschauerinnen in einen komplexen Text [...] investieren, desto größer ist der Mehrwert, den sie erzielen können [...]. („Die amerikanischen digitalen Medien" 310)

Im Fernsehen verwendete Medien der Reproduktion wie das Holodeck in *TNG* suggerieren eine fiktive Virtualität, die die Beziehung zwischen Wirklichkeit und Fiktion für heutige Zuschauer neu ausrichten (vgl. Gunzenhäuser, „Die

[61] Ähnliches geschieht derzeit auch im Western-Genre, das durch die Rezeption von aktuellen US-politischen Ereignissen beim Fernsehpublikum wieder an Popularität gewinnt (vgl. Bernstein). Es stellt sich die Frage, inwieweit diese Entwicklungen auf *Star Trek* Einfluss nehmen.

amerikanischen digitalen Medien“ 312). Realitätseffekte sind dabei Teil der Narration: „Digitale Technik kann filmisch aber auch als ‚authentisch’, als besonders wahr inszeniert werden“ (Gunzenhäuser, „Die amerikanischen digitalen Medien“ 314).

Medien befinden sich heute stärker im Wandel als jemals zuvor, auch *Star Trek* muss sich als populärkulturelles Phänomen ‚beweisen’; die Serie muss zeigen, dass sie auf der Höhe der Zeit ist. Denn sie kann nur dann fortbestehen, wenn sie alle ihr zur Verfügung stehenden Register in einem hoch umkämpften Markt zieht: „Die vorherrschende Funktion dieser Serienerzählungen ist auch laut Selbstbeschreibung explizit kommerziell, d.h. die Möglichkeit fortgesetzten Erzählens hängt entscheidend vom Markt- oder Publikumserfolg ab“ (Kelleter 18-19). Durch technische, ästhetische, erzählerische Meisterleistungen sind sie Teil der Populärkultur:

> Populärkultur bezeichnet demnach ein herausragendes Praxisfeld der Moderne, das (mit historischen Vorläufern) in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts in Erscheinung tritt, im Folgenden zunehmend an Bedeutung gewinnt und seit dem späten 20. Jahrhundert signifikante Verschiebungen im Verhältnis kultureller Sphären bewirkt. Die anhaltende Brisanz dieses Prozesses, der vielleicht am treffendsten immer noch im Begriff der Modernisierung beschrieben ist, zeigt sich u.a. daran, dass die Geistes- und Gesellschaftswissenschaften auch in postmodernen Zeiten kaum nachkommen, immer neue Formeln und Erklärungsmuster für das zu produzieren, was früher einmal, als es noch keine ständige Erfahrung war, kultureller Wandel hieß. (Kelleter 15-16)

Star Trek ist ein populärkulturelles Phänomen und präsentiert eben jene neuen Formeln und Erklärungsmuster, die das Franchise ausmachen. Es berücksichtigt stets Themen von aktueller Brisanz und setzt diese modern und ansprechend um.

7.1 Serialität und narrativ komplexes Fernsehen

Fernsehserien bieten bessere Möglichkeiten der Fortführung von komplexen Erzählungen und spielen in der heutigen Zeit ganz vorne mit, während Spielfilmen diesbezüglich kaum mehr Bedeutung zukommt. Eine für das Publikum ansprechende Umsetzung von Komplexität wird laut Amerikanist Winfried Fluck zu einer zentralen Aufgabe der Produzenten:

> Denn sofern Fiktionen kulturelle Bedeutung und kulturellen Einfluß gewinnen, tun sie das zu wesentlichen Teilen auch durch ihre Fähigkeit zur Neustrukturierung eines Erfahrungszusammenhangs, aus der überhaupt erst die Möglichkeit ästhetischer Erfahrung entsteht. (12)

In heutigen Fernsehsendungen findet solch eine Neustrukturierung laut Medienwissenschaftler Robin Nelson u.a. mithilfe der Vermischung unterschiedlicher Genres statt, was er wie folgt in seinem Aufsatz „Case Study: Modernism and Postmodernism in Television Drama“ (2006) kommentiert: „In postmodernism television drama, as with other popular cultural output, there is a marked disposition to hybrid products, refreshing one established genre by fusing it with another“ (91).

Serialität

Kelleter ist der Meinung, dass der Begriff „Serialität“ eine „beängstigende Anschlussfähigkeit an unterschiedliche fachwissenschaftliche Theorien und Erkenntnisinteressen auf[weist]“ (17). Dies bedeutet, dass sich verschiedene Fachbereiche mit dem Thema befassen, wie z.B. die Philosophie, die Psychologie, die Soziologie sowie die Sprach- und Kulturwissenschaften. Serialität beinhaltet „Fortsetzungsgeschichten mit Figurenkonstanz“ (Kelleter 18). Populäre Serialität ist für Kelleter ein Erzähltypus, der sich in zwei Punkte unterteilt:

1. „[...] regelmäßig fortlaufende Geschichten, die [...] in konstanter Rückkopplung [...] zu ihrer Rezeption erzählt werden“ (22),
2. „reproduktionsintensive und differenzierungsfreudige Wirkung auf die alltägliche und zunehmend auch die öffentliche Kommunikation“ (23).

Ein Medientext wie *Star Trek* hat demnach eine Wirkung auf seine Fans und kann deren Alltag beeinflussen. Fans sind z.B. bereit, Klingonisch zu lernen, sich auf *conventions* zu treffen oder Zitate aus der Serie in der öffentlichen Kommunikation anzuwenden. Sogar in den Politikwissenschaften

beschäftigen sich Akademiker mit kommunikativen Einsatzmöglichkeiten in der Außenpolitik (vgl. Weldes). *Star Trek* zeigt als populärkulturelles Phänomen Normen und Handlungsmuster auf, die zu einem historischen Zeitpunkt hegemonial akzeptiert sind oder es werden sollten. So verfassten die Bestseller-Autoren Wess Roberts und Bill Ross 1996 beispielsweise ein fiktives Tagebuch, das in der Ich-Perspektive von Captain Picard Management-Tipps für den interessierten Leser gibt.[62]

Kulturwissenschaftlerin Sabine Sielke hat Thesen zum Konzept der „Serialität" aufgestellt, von denen ich eine besonders hervorheben möchte, nämlich „Serialität als Schlüsselbegriff eines grundlegenden Perspektivwechsels" (389). Dazu schreibt sie:

> Auch wenn sich Ausdifferenzierungsprozesse der kulturellen Praxis derzeit beschleunigen und auch wenn Diskurse und Formate der Serialität deshalb in den Vordergrund kulturwissenschaftlicher Debatten rücken, ist es wichtig festzuhalten, dass sich damit keine grundlegende Veränderung kultureller Prozesse, sondern vielmehr – auch als Folge der Postmoderne – ein Perspektivwechsel vollzieht: War unser Augenmerk bislang auf die Ästhetik eines modernistischen ‚make it new' gerichtet, das (insbesondere in US-amerikanischen Kontexten) eine Serie vermeintlicher Neuanfänge fortsetzt, stehen heute Strategien der technischen Reproduktion wie Mediation, Remediation und Approbation im Zentrum kulturwissenschaftlicher Analysen. (Sielke 389-390)

Wie meine Analysen in den Kapiteln 5 und 6 gezeigt haben, ist Remediation in *Star Trek* u.a. für die abwechslungsreiche Darstellung des Fremden und somit für interkulturelle Kommunikation eine zentrale intertextuelle Strategie. Die zunehmende Relevanz von Serialität in den Kultur- und Medienwissenschaften verdeutlicht einen grundlegenden Perspektivwechsel, „der nicht nur eine Revision der Moderne und ihrer paradigmatischen Ästhetiken, Formen und Funktionen, sondern eine Herausforderung auch für unser Denken in Epochen zur Folge hat" (Sielke 395).

Seit dem 19. Jahrhundert bilden sich ‚Selbstverständnisse' unterschiedlicher Felder kulturellen Handelns heraus (vgl. Kelleter 13). Daher erachtet Kelleter populäre Autoren „als *Akteure* eines größeren, selbstreproduktiven Handlungsfeldes [...] und [fragt daher] nach populären

---

[62] Vgl. Marinaccio, Dave. *Alles, was ich im Leben wirklich brauche, habe ich von* Star Trek *gelernt*. München: Heyne, 1995. Print. Bei diesem Buch handelt es sich ebenfalls um ein Beispiel dafür, wie Menschen die Werte, Handlungen und Ideen von *Star Trek* im Alltag anwenden.

Textstrukturen hinsichtlich ihrer kulturellen *Arbeit* [...]“ (15, kursiv im Original). Dies könnte bedeuten, „dass die Populärkultur eigene Handlungsrollen entwickelt, inklusive eigene Urheberrollen und Urheberfunktionen sowie eigener Nutzerrollen und Nutzerfunktionen [...]“ (Kelleter 15). Serien können dabei „selbst als historische Akteure entworfen werden“ (Kelleter 20). Sie reflektieren aktiv über die eigenen Fortsetzungsmöglichkeiten und testen verschiedene Formidentitäten aus (vgl. Kelleter 20).

Serielle Überbietung

Gerade bei Serialität haben Produzenten das Problem, die richtige Balance zwischen Wiederholung und Erneuerung zu finden. So schreiben die Medienwissenschaftler Andreas Jahn-Sudmann und Frank Kelleter:

> Je länger eine Serie das tut, was sie ihrem Wesen nach tut – nämlich: wiederkehren –, desto stärker limitiert sie die eigenen Fortsetzungsmöglichkeiten. Eine Erzählung auszuweiten oder zu verlängern, heißt auch immer, das Risiko narrativer Selbstabnutzung zu erhöhen. Bei langer Laufzeit wird es für Serien deshalb zunehmend dringlich, die gegenläufigen Strukturmerkmale von Wiedererkennbarkeit und Erneuerung auszubalancieren. (206)

Auch die Serie *Star Trek* sieht sich in ihrer über 50-jährigen Fernsehgeschichte mit dieser Herausforderung konfrontiert. Es müssen Wege gefunden werden, *Star Trek* als Franchise immer wieder zu beleben. Somit funktionieren „populäre Serien vor allem als Konkurrenzformate [...]“ (Jahn-Sudmann/Kelleter 207). Das bedeutet,

> dass eine kommerzielle Serie nicht nur mit anderen kommerziellen Serien konkurriert, sondern immer auch mit sich selbst. Eben weil sie ein unabgeschlossener, stets weiterzuführender Erzähltext ist und zugleich eine wiedererkennbare Ware bleiben muss, vergleicht sich eine lang laufende Serie zwangsläufig mit früheren Ausformungen ihrer selbst. (Jahn-Sudmann/Kelleter 207)

Dieser selbstreflexive Vergleich kann beispielsweise durch intertextuelle Verweise oder Parodien hergestellt werden, wie z.B. bei der Serie *Stargate SG-1* (*Showtime*/*Sci Fi*, 1997-2007; siehe Kapitel 2.1). Im *Stargate*-Franchise gibt es viele inhaltliche und visuelle Parallelen zu *Star Trek*. Es treten sogar mehrere *Star Trek*-Schauspieler in einigen Episoden in Gastrollen auf. Insbesondere Colonel Jack O’Neill, Leiter des SG-1-Teams, verwendet öfters bekannte Wörter aus dem *Star Trek*- und *Star Wars*-Universum und schlug in einer Episode den Namen Enterprise für das erste interstellare Raumschiff der

Erde vor. Neben dieser ‚intraseriellen' Selbstkonkurrenz gibt es auch eine ‚interserielle' Fremdkonkurrenz von Serien:

> In beiden Fällen ist *Überbietung* eine der erfolgreichsten Strategien, Standardisierung in kompetitive Erneuerung zu überführen. Erzähltechnisch kann das heißen, dass man dieselbe Geschichte noch einmal, aber in gesteigerter (und somit potenziell neuer) Form präsentiert, etwa mit *mehr* Figuren oder sichtbar *höheren* Produktionskosten oder *spektakuläreren* Spezialeffekten. Solche Steigerungen ermöglichen, dasselbe Produkt noch einmal, aber als Novum zu verkaufen, unterschieden von anderen, unterschieden aber auch von sich selbst. (Jahn-Sudmann/Kelleter 207, kursiv im Original)

Deshalb sind Holodeck-Episoden wie die in Kapitel 5.2 niemals identisch, sondern sie variieren in ihrer Komplexität, was z.B. durch die steigende Anzahl von Holodeck-Charakteren als Interaktionspartner veranschaulicht wird. Aber auch in Kapitel 5.3 ist diese serielle Überbietung deutlich erkennbar. Durch das Aufgreifen von verschiedenen Genres wie Action, Horror und Computerspiele in „Macrocosm" (*VOY*, S03E12) oder der Inszenierung eines Theaterstückes in „Muse" (*VOY*, S06E22), das von der Crew der Voyager handelt, reflektiert *Star Trek* über die eigene Stellung als Serie. Jede *Star Trek*-Serie stellt somit eine Steigerung, ein Novum, für die Produzenten dar. So können technologische und narrative Entwicklungen innerhalb der Fernsehbranche bei neuen Produktionen Berücksichtigung finden. Dadurch ist gewährleistet, dass eine neue Serie vorherige Serien übertrumpft: „Als Überbietung soll im Folgenden somit die wiederholte Intensivierung erfolgreich etablierter Distinktionsmerkmale im inter- und intraseriellen Wettbewerb bezeichnet werden" (Jahn-Sudmann/Kelleter 207).

Fernsehproduzenten kennen ihre eigenen Distinktionsmerkmale und Strategien so gut, dass sie mit Blick auf die Konkurrenz eine stetige Balance zwischen Schema und Variation aufweisen (vgl. Jahn-Sudmann/Kelleter 208). So kann die Episode „The Gift" (*VOY*, S04E02) mit der Einführung von Seven of Nine als eine Gegenantwort zu anderen femininen Darstellungen von Frauen im Fernsehen der späten 1990er Jahre erachtet werden, was der Serie auch unmittelbar bessere Fernsehquoten einbrachte (vgl. Whitley).

Narrative Komplexität

Mittell sieht die Zukunft des seriellen Formats im komplexen Erzählen: „[...] [D]abei heben sich narrativ komplexe Fernsehsendungen vor allem von den konventionellen [traditionellen] Modi episodischer und fortsetzungsorientierter Serienformate ab“ („Narrative Komplexität“ 98). Die *Star Trek*-Serie *DIS* zeigt diesen Wandel im Erzählen auf bemerkenswerte Weise (siehe Kapitel 7.3). Im Vergleich zu traditionellen Fernsehprogrammen ist komplexes Fernsehen weniger konventionsgesteuert und oftmals reichhaltiger und wandelbarer (vgl. Mittell, „Narrative Komplexität“ 99-100). Der Begriff „narrative Komplexität“ umfasst folglich

> [...] eine Neudefinition episodischer Erzählmuster unter dem Einfluss der seriellen Fortsetzungserzählung – das aber nicht als Verschmelzung von Episoden- und Fortsetzungsserien, sondern als eine Verschiebung des Gleichgewichts zwischen beiden Formaten. Anders als im episodischen Muster üblich muss in narrativ komplexen Serien nicht jede Einzelfolge eine abgeschlossene Handlung aufweisen. Stattdessen rücken Fortsetzungselemente (in unterschiedlichen Genres) in den Vordergrund. Gleichzeitig befreit narrative Komplexität das serielle Format von den Genremustern der Seifenoper. (Mittell, „Narrative Komplexität“ 105)

Diese Entwicklung setzt bei der Serie *ENT* teilweise ein und findet schließlich komplett bei *DIS* Anwendung, bei der sich Fortsetzungselemente durch eine komplette Staffel ziehen. Es gibt deutlich mehr offene Enden und dadurch auch mehr offene Fragen, die in weiteren Episoden gelöst werden müssen. Besonders das Zwischenmenschliche rückt in *DIS* in das Zentrum des Zuschauerinteresses, während die Crew von Konfrontationen und Gefahren umgeben ist.

Mittell kommt zu dem Schluss, dass Fernsehsendungen wie *TNG* innovative narrative Elemente beinhalten, die in den 1990er Jahren häufiger als zuvor in Erscheinung treten (vgl. „Narrative Komplexität“ 106). Ich bin der Meinung, dass bereits *TNG* mit Episoden wie „The Big Goodbye“ (S01E12) schon im Jahre 1988 den Weg für solche Innovationen im Fernsehen geebnet hat und nicht erst 1993 mit der Serie *The X-Files* (*Fox*, 1993-2002, 2016-2018). Serien wie *DIS* hingegen „[...] changieren oft zwischen langfristig angelegten Handlungsbögen und abgeschlossenen Einzelteilen“ (Mittell, „Narrative Komplexität“ 105-106). Bei einer Serie wie z.B. *Buffy The Vampire Slayer* (*The WB*/*UPN*, 1997-2003) ist laut Mittell das „Zuschauervergnügen

nicht nur an die diegetischen Wendungen geknüpft, sondern immer auch an die außergewöhnlichen Erzähltechniken, die für solche Manöver erforderlich sind“ („Narrative Komplexität“ 114). Zudem sorgen Brüche mit Zuschauererwartungen und mit Konventionen für einen besonderen Nervenkitzel, der über die Rezeption der ‚reinen’ erzählten Geschichten hinausgeht (vgl. Mittell, „Narrative Komplexität“ 114). Hier sind auch die unterschiedlichen Ebenen sichtbar. Dies geschieht beispielsweise in der *TNG*-Episode „A Fistful of Datas“ (S06E08), die mit dem Genre des Westerns und den Zuschauererwartungen bricht, als Worf seinen Gegner Frank Hollander nicht erschießt.

Laut Mittell gebrauchen narrativ komplexe Serien eine Vielzahl von Strategien, „die für diesen Erzählmodus zwar nicht einzigartig sind, aber mit solcher Häufigkeit und Regelmäßigkeit verwendet werden, dass sie eher die Norm als die Ausnahme darstellen“ („Narrative Komplexität“ 115). Beim traditionellen Fernsehen sind Strategien wie Rückblenden, Verwendung von mehreren Blickwinkeln und Voiceover-Narration üblich (vgl. Mittell, „Narrative Komplexität“ 115). Beim komplexen Erzählen finden zwar dieselben narrativen Verfahren Anwendung, werden jedoch öfter und subtiler eingesetzt oder aber erst mit Verzögerung offenbart, um Zuschauer „vorübergehend zu verwirren“ (Mittell, „Narrative Komplexität“ 116).

Die *VOY*-Episode „Muse“ ‚verwirrt’ so beispielsweise das Fernsehpublikum, weil sie direkt mit dem inszenierten Theaterstück beginnt und das Publikum zu einem Theaterpublikum macht, bevor es sich dieser Rolle bewusst wird. In „A Fistful of Datas“ wird nicht nur das Fernsehpublikum in die Irre geführt, sondern auch die Science-Fiction-Charaktere innerhalb der Episode. Für eine kognitive Entfremdung sorgt am Ende der Episode z.B. der Auftritt der Wirtin, die als Data verkleidet ist. Gleichzeitig wirkt die Szene komisch, wodurch sich das Fernsehpublikum mit Worf, dem Protagonisten der Episode, identifiziert. Die Konzepte „alignment“ und „allegiance“ beschreiben diesen Prozess der Identifizierung mit bestimmten Charakteren, bei dem das sich Hineinversetzen in die Gedankenwelt solcher Charaktere im Vordergrund steht (siehe Kapitel 5.2 „Elementary, Dear Data“). Auch die Serie *DIS* weiß narrative Verfahren verzögernd einzusetzen, um die Spannung aufrechtzuerhalten. Bei der Erstausstrahlung der ersten Staffel von *DIS* auf

CBS All Access bzw. *Netflix* wurde ein offener Ausgang in der Episode „In the Forest I Go“ (*DIS*, S01E09) erst nach der Pause zwei Monate später mit der Episode „Despite Yourself“ (*DIS*, S01E10) aufgelöst, was in der Zwischenzeit unter den Fans viel Raum für Spekulationen ließ: Ist die Crew der Discovery ähnlich wie in *VOY* in einer fernen Galaxie gestrandet, oder befindet sie sich gar in einem sogenannten ‚Spiegeluniversum'?[63]

Diese Beispiele zeigen, wie „der Mangel an expliziten Wegweisern [für] Momente narrativer Desorientierung [sorgt]“ (Mittell, „Narrative Komplexität“ 116). Laut Mittell führt dies wiederum beim Zuschauer zu einer erhöhten Aufmerksamkeit, um der Handlung folgen zu können: „Gleichzeitig werden regelmäßig Zuschauer belohnt, die gelernt haben, den Spielregeln der jeweiligen Sendung zu folgen“ („Narrative Komplexität“ 116). Narrativ komplexe Serien laden folglich dazu ein, „sich auch auf Ebene der Form aktiv einzubringen“ (Mittell, „Narrative Komplexität“ 119). Hierzu gehört auch die Verwendung von kreativen Diskursstrategien (vgl. Mittell, „Narrative Komplexität“ 119). Die *VOY*-Episode „The Haunting of Deck Twelve“ (S06E25) unterscheidet sich z.B. auf kreative Weise von anderen Episoden, weil sie eine Gespenstergeschichte innerhalb der Episode erzählt. Für die Zuschauer dieser Geschichte ist nicht klar, ob sie frei erfunden ist oder ob sich ein Funke Wahrheit in ihr befindet.

[63] Parallel zum *Star Trek*-Universum gibt es ein Spiegeluniversum, in dem ‚Doppelgänger' der bekannten Crews vorkommen. Der Ursprung des Konzeptes „Spiegeluniversum“ liegt in einer *TOS*-Episode, in der die Werte des im Spiegeluniversum existierenden terranischen Imperiums, eine Dystopie, denen der Vereinigten Föderation der Planeten als Utopie gegenübergestellt werden. Dort finden sich einzelne Crewmitglieder durch einen Transporter-Unfall auf dem jeweils anderen Raumschiff Enterprise wieder (vgl. „Mirror, Mirror“, *TOS*, S02E10). Die Idee einer dystopischen Parallelwelt wurde dann in fünf weiteren Episoden von *DS9* und in einem Zweiteiler von *ENT* weiter ausgebaut.

7.2 Interkulturelle Darstellungsformen in *Star Trek*

Den Kulturwissenschaften kommt eine besondere Bedeutung zu. Sie führen traditionell verschiedene Wissensbereiche und ihre Theorien zusammen. Im Folgenden bringe ich meine durch mein Studium erlangte interdisziplinäre Sichtweise als Exkurs ein, um Anwendungsgebiete von interkultureller Kommunikation zu zeigen. Interkulturelle Kommunikation ist ein vielseitiger Forschungsbereich, zu dem seit vielen Jahrzehnten geforscht wird. Wenn man in der germanistischen Sprachwissenschaft von interkultureller Kommunikation spricht, so verwendet man diesen Ausdruck heutzutage beispielsweise im Bereich der Sprachvermittlung des schulischen und universitären Bereiches. Für zugewanderte Menschen ist das Erlernen der deutschen Sprache wichtig, um sich besser integrieren zu können. Deshalb wird das Fach „Deutsch als Fremdsprache“ angeboten. Sprachwissenschaftler Konrad Ehlich schreibt dazu in seinem Buch *Transnationale Germanistik* (2007):

> Deutsch als Fremdsprache hat es mit einem Deutsch zu tun, das zeitnah ist. Das Fach befaßt sich mit diesem Deutsch verfremdend. Es nimmt das Deutsche nicht als jenes selbstverständliche Medium der Kommunikation, das jedermann zuhanden ist, der in den deutschen Sprachraum hineingeboren und in ihm groß geworden ist. Der verfremdende Blick erzeugt jene Distanz, in der die Strukturen und die Ausprägungen des gegenwärtigen Deutsch alle erst analytisch anschaubar, anhörbar werden. (25)

Der Erwerb einer Fremdsprache fordert sowohl Lehrende als auch Lernende. Dabei kommt dem Fach an deutschen Universitäten ein sehr spezifischer Ort zu: „es ist der Ort der Fremde“ (Ehlich 32). In dem Fach werden nicht nur bestimmte Objekte behandelt, sondern es findet auch eine breitere Perspektivierung statt, die kennzeichnend für das Fach ist (vgl. Ehlich 32). Die Herausforderung liegt darin, „diese Fremdheit in Kontexten gegenwärtig zu halten, die immer schon sich im Eigenen eingerichtet haben“ (Ehlich 32). Hier kreiert Ehlich eine binäre Opposition zwischen dem Fremden und dem Eigenen, um auf eine Differenz aufmerksam zu machen. An auswärtigen Universitäten wird das Fach darüber hinaus zugleich als Mittler und Brücke angesehen (vgl. Ehlich 32). Es ist eine transnationale Geisteswissenschaft, die ein Ort einer Perspektivenverschmelzung sein kann, wo das Fremde und Eigene zu neuen Formen der Interaktion kommen (vgl. Ehlich 33). Genauso

aber spielen interkulturelle Kompetenzen bei dem Thema „Kulturschock“ und dem Umgang mit diesem eine zentrale Rolle, wenn man beispielsweise ‚ausgehende’ Studierende auf längere Auslandsaufenthalte vorbereitet.

In seinem Buch erstellte Ehlich Definitionen für die Begriffe „Kommunikation“, „Kultur“ und „interkulturelle Kommunikation“, die für ihn Voraussetzungen für die interkulturelle Kommunikation in der Alltagswirklichkeit darstellen. Zum einen erachtet er Kommunikation als „etwas gemeinsam haben“ (Ehlich 153). Zum anderen ist für ihn interkulturelle Kommunikation etwas, das in Verbindung zum Fremden steht (vgl. Ehlich 153). Kultur besteht für ihn aus einem Ensemble von Lebensumständen, das von einem gemeinschaftlichen Handeln geprägt wird (vgl. Ehlich 153). Jedoch findet auch eine Abgrenzung von Kulturen statt: „die ‚Welten’ stehen sich als jeweils eigene gegenüber“ (Ehlich 153). Daraus konkludiert Ehlich, dass „‚Interkulturelle Kommunikation’ [...] die Erarbeitung von Gemeinsamkeit über die Grenzen solcher Welten hinaus [ist]“ (153).

In den vergangenen Jahrzehnten hat sich das Forschungsfeld erweitert: Die Sprachwissenschaften wie auch die Angewandten Sprachwissenschaften vereinen Sprache(n), Gesellschaft, kommunikative Strukturen, Kultur und die Rolle von mentalen Prozessen, die interdisziplinär diskutiert werden (vgl. Rehbein, „Intercultural Communication“ 2). Besonders das Thema „Missverständnisse“ ist beim Theorisieren von interkultureller Kommunikation zentral. Dabei kommt es darauf an, dass ‚Kultur’ als ein interaktionaler Prozess konzeptualisiert wird und nicht als ein gegensätzlicher fremdartiger kultureller ‚Block’ (vgl. Rehbein, „Intercultural Communication“ 2). Sprachwissenschaftler Jochen Rehbein ist der Ansicht, dass auch Emotionen eine wichtige Zutat für die interkulturelle Kommunikation darstellen:

> Emotions are processes of the mind which may be universal, but their expression often turns out to be culture-specific as well. The reason lies in the *action systems* [...], and also in the fact that, linguistically speaking, emotions originate from speech actions like threatening, refuting, insisting, insinuating etc. („Intercultural Communication“ 4, kursiv im Original)

Äußerungen sind Handlungssysteme und können kulturspezifisch variieren, wenn Interaktanten von ihren Emotionen geleitet werden. In den anglistischen Angewandten Sprachwissenschaften umschreiben die Sprachwissenschaftler

Helen Spencer-Oatey und Peter Franklin diese Handlungen mit dem Begriff „Verhalten“:

> Culture is a fuzzy set of basic assumptions and values, orientations to life, beliefs, policies, procedures and behavioural conventions that are shared by a group of people, and that influence (but do not determine) each member’s behaviour and his/her interpretations of the ‚meaning’ of other people’s behaviour. (15)

Was bedeutet dies für eine Fernsehserie wie *Star Trek*? Wie bei der Vermittlung einer Fremdsprache spielt in *Star Trek* das Herausarbeiten von kulturellen Gemeinsamkeiten eine entscheidende Rolle, unabhängig davon, wie verschieden die Interaktionspartner auch dargestellt sein mögen. Die Sternenflotte begegnet dem Fremden offen und lösungsorientiert. In *Star Trek* geht es um das Entwerfen von Welten, die so konstruiert sind, dass die Auflösung von Konflikten das Handlungsgeschehen bestimmen, ganz in klassischer dramatischer Erzählstruktur. Es ist hier wichtig von diesem grundlegenden Modell und dessen Struktur auszugehen, um *Star Treks* interkulturelle Positionierung zu verstehen.

In Kapitel 3.1 habe ich mich daher genauer mit der Funktionalen Pragmatik beschäftigt. Handlungen sind demnach abhängig von dem Bedeutungsinhalt einer Äußerung bzw. was der Interaktant daraus macht. Hierfür laufen nicht nur bei dem Sprecher mentale Prozesse ab, sondern auch bei dem Hörer. Verhalten wird durch einen personenbezogenen Wissensraum gesteuert. Die Produzenten von *Star Trek* machen sich dies zu eigen, indem implizites Wissen oder Vorwissen in Gesprächen verarbeitet wird. Das ist z.B. an Data in der *TNG*-Episode „Elementary, Dear Data“ (S02E03) erkennbar, in der er so viel Wissen über Doyles Geschichten besitzt, dass er bereits jede Handlung in der Holodeck-Simulation kennt. Erst mit Moriarty wird eine Variable wirksam, die Datas Wissensstrukturen ‚herausfordert’. In der *TNG*-Episode „The Big Goodbye“ führt Picards Mangel an Wissen z.B. über die Umgangssprache in einer bestimmten Epoche auf dem Holodeck ebenfalls zu Problemen. Seine Begleiter Whalen und Data fungieren daher als ‚Wissenslückenfüller’. In der *TNG*-Episode „A Fistful of Datas“ wiederum hilft das Wissen über die Holodeck-Technik dabei, ein außer Kontrolle geratenes Holodeck-Programm zu beenden. Aber auch in *VOY* zeigt die Episode „The Gift“, dass Seven ihr als Borg-Drohne erlangtes Wissen auch als Mensch

weiter nutzen kann. Laut Habermas ist Kultur ein Wissensvorrat, und dies ist anhand der obigen Beispiele belegbar.

Mediators in Space

Star Trek zeigt, dass sich Menschen oftmals in Situationen wiederfinden können, in denen sie sich gegenüber ihrem Gesprächspartner behaupten müssen. Während Sevens Verwandlung zurück zu einem Menschen weichen ihr Verständnis der borgschen Perfektion und ihr überlegenes Machtempfinden immer mehr einem mit Angst behafteten Verhalten. Die Machtverhältnisse zwischen Seven und Janeway haben sich in „The Gift" gewandelt. Seven ist schwach, während Janeway Stärke verkörpert. Ebenso zeigt „Macrocosm" auf, wie sich Janeway als Frau gegenüber dem männlichen Tak Tak durchsetzt. Wo zuvor kaum Kommunikation möglich war, eröffnet der Sieg über einen gefährlichen Virus neue Möglichkeiten. Ich sehe meine anfängliche Annahme aus Kapitel 5 bestätigt, dass die eigene gesellschaftliche Identität der Charaktere zu einem *othering*-Faktor wird, der die zwischenmenschliche Kommunikation beeinflussen kann.

Der Forschungsbereich der interkulturellen Kommunikation entwickelt sich konstant weiter und befindet sich wie *Star Trek* an einem Scheideweg (vgl. Asante/Miike/Yin 1). Die Forschungen teilen sich derzeit in vier Richtungen auf:

> (1) the integration of micro- and macro-levels of culture and context;
> (2) the incorporation of indigenous theoretical perspectives into culture and communication studies;
> (3) the examination of power and privilege and their impact on communication equality and mutuality in intercultural contexts;
> and (4) the articulation of local and global ethics for humanistic connection and community building. (Asante/Miike/Yin 2)

Die erste dieser vier Forschungsrichtungen ist meiner Meinung nach für die Analyse von Fernsehserien anwendbar, denn diese greift verschiedene interdisziplinäre Faktoren in ihren Recherchen auf:

> With the rise of critical intercultural communication studies [...], the field can no longer ignore macro-contexts (i.e., historical, institutional, economic, political, and ideological factors) that frame the condition of (inter)cultural communication and the positions of (inter)cultural communicators. (Asante/Miike/Yin 2)

Die Crews in *Star Trek* arbeiten mit ‚Makro-Kontexten'. Sie berücksichtigen unterschiedliche Aspekte während einer Kommunikation. Indem sie dem Publikum ihren Umgang mit höchst unterschiedlichen Situationen präsentieren, lernt dieses ebenfalls daraus und könnte dadurch Lösungsstrategien und soziale Kompetenzen in ähnlichen Alltagssituationen anwenden. *Star Trek* zeigt aktive *mediators in space*, Vermittler im Weltraum, die erfolgreiche Kommunikation vorführen. Laut Kommunikationswissenschaftler Gust A. Yep wird die Rolle des Fremden jedoch auf das Wesentliche reduziert: „That is, Others are presented as having some inherent, unchanging, ‚natural' inner quality that make them different from the mythical norm" (341).[64]

Zusammenfassung

In **Kapitel 1** stellte ich zu Beginn meine vier Kernfragen der Dissertation sowie meine Hypothese auf. Die erste Frage lautete, wie die jeweilige Sternenflotten-Crew mit Konfliktsituationen umgeht. Anhand von Kapitel 5 ist erkennbar, dass die Crewmitglieder in *TNG* und *VOY* offen und vorurteilsfrei Problemen begegnen und sich auf das Lösen dieser konzentrieren. Kommunikation ist da möglich, wo Sprecher und Hörer ein beidseitiges Verständnis erlangen. Soziale Kompetenzen stehen dabei deutlich im Vordergrund, wie man anhand von Captain Picard und Captain Janeway sehen kann. Aufgeben ist dabei keine Lösung. Auch wenn eine erfolgreiche Kommunikation aussichtslos erscheint, finden die Gesprächspartner durch neu gewonnene Erfahrungen einen gemeinsamen Nenner.

Die zweite Frage befasste sich damit, mit welchen medialen und narrativen Mitteln interkulturelle Kommunikation jeweils dargestellt wird. Zum einen gibt es *genre-mixing* und kognitive Entfremdung in *Star Trek*. Zum anderen sind die Produzenten besonders darauf bedacht, durch intertextuelle Remediation sowie einer komplexen narrativen Erzählstruktur innerhalb einer

[64] Die Aussagen von Yep sowie Asante, Miike und Yin widersprechen sich hier, was daran liegt, dass die Wahrnehmung des gleichen Konzeptes für jeden verschieden ist. Daher wäre zukünftig eine weitere kritische und selbstreflexive Analyse hier notwendig, um übergeordnet über die kulturelle Arbeit dieses populärkulturellen Phänomens *Star Trek* sowie über die jeweiligen Grenzen des Kennenlernens und auch den Grenzen der erfolgreichen Kommunikation zu reflektieren.

Episode das Interesse und die Erwartungen der Fans an das serielle Format ‚anzukurbeln'.

Als dritte Frage hielt ich eingangs fest, auf welche Weise diese Darstellung das jeweilige Fernsehpublikum anspricht. Durch die verschiedenen Darstellungsformen in *Star Trek* bildet sich eine *fan community*, die die Serie auf vielfältige Weise rezipiert. So identifizieren sich beispielsweise viele Frauen mit der Rolle von Janeway in *VOY* und fühlen sich dazu berufen, auch eine wissenschaftliche Karriere in den eher von Männern belegten MINT-Fächern bestehend aus Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik zu absolvieren (vgl. Granshaw). Dabei ist der Rezeptionsprozess noch viel komplexer. Manche Fans produzieren eigene Filme und Serien oder lernen sogar die klingonische Sprache. Es gibt auch Fans, die auf *conventions* gehen und sich mithilfe von Cosplay ihren Lieblingscharakteren aus *Star Trek* ganz nahe fühlen.

Meine vierte Frage konzentrierte sich auf das Konzept von *othering* und wie dieses konstruiert und immer wieder neu verhandelt wird. Die besondere Stärke von *Star Trek* liegt darin, Geschichten auf höchst unterschiedliche Weise zu erzählen. Der Schwerpunkt liegt dabei immer auf etwas Neuem, etwas Anderem, denn das Fremde ist in *Star Trek* nie identisch. Es unterscheidet sich in der Präsentation und in der Wahrnehmung aus verschiedenen Blickwinkeln. Hierbei spielt die narrative Komplexität eine wesentliche Rolle. Die variable Konstruktion des Fremden ist nicht greifbar und höchst komplex. Durch die komplexere narrative Struktur, die mit der Zeit bei den Serien progressiv zunimmt, wird auch *othering* zunehmend unterschiedlich wahrgenommen. *Star Trek* funktioniert als lang laufende Serie aufgrund der vorgelebten Andersartigkeit im *Star Trek*-Universum, denn dieses Thema ist inhärent mit dem Franchise verwurzelt.

Daher sehe ich meine ursprüngliche Hypothese bestätigt. Um eine vielseitige Diversität darzustellen, müssen zu diesem Zweck auch vielseitige Mittel eingesetzt werden, was in *Star Trek* der Fall ist. Dadurch steht Interkulturalität immer im Zentrum der Handlung. In meiner Dissertation habe ich aufgezeigt, wie sich die Darstellung von funktionierender Kommunikation verändert, was ich weiter unten noch genauer ausführen werde. Die Sternenflotten-Crews überzeugen als *mediators in space* durch ihre

Beständigkeit über viele Jahre hinweg, sodass sogar viele der früheren Charaktere in neueren *Star Trek*-Serien erneut auftreten.

Kapitel 2 zeigte auf, wie *Star Trek* in den 1960er Jahren Interkulturalität in einer sehr bewegten Zeit dargestellt hat. Nationalität, Ethnizität und *gender* sind im Fernsehen bis dato so noch nicht präsentiert worden. In der Serie *TOS* arbeiten Menschen unterschiedlicher Herkunft zusammen. Die afroamerikanische Offizierin Uhura ist im Bereich der Kommunikation tätig und dadurch in jeder Episode präsent. Das positive Grundkonzept der Serie wirkt den negativen Ereignissen der Zeit entgegen und eröffnet dem Fernsehpublikum die Flucht in ein fiktives Universum, das interkulturelle Kommunikation in unterschiedlichen Formen thematisiert.

In diesem Kapitel widmete ich mich insbesondere der Fragestellung, wie Filme und Serien der Science-Fiction mit *othering* umgehen, inwieweit sie dabei *Star Trek* ähneln und was Science-Fiction generell ausmacht. Filme ab 1970 präsentieren *othering* auf höchst kreative Weise. *Star Wars* (1977) zeigt Bars als interkulturelle Treffpunkte. In *Close Encounters of the Third Kind* (1977) kommunizieren Wissenschaftler mit Außerirdischen mithilfe eines Hilfsmittels. In dem Film *Alien* (1979) steht eine starke Protagonistin im Vordergrund, die gegen ein parasitäres Wesen kämpft. In *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982) ist die Freundschaft zwischen E.T. und einem Jungen zentral, und in *The Terminator* (1984) schüren die Produzenten Angst vor neuen Technologien. 2016 erschien der Film *Arrival*. Dieser verbindet Verständigung mit Außerirdischen mithilfe einer ‚inneren Wandlung' der Protagonistin. Banks erlernt die Fähigkeit, in die Zukunft zu schauen, je mehr sie von der fremden Sprache versteht.

Wie diese Beispiele zeigen, weist Science-Fiction eine enorme Vielschichtigkeit auf. Das Genre nutzt auf intelligente Weise verfremdende Verfahren, um das Fernsehpublikum besonders anzusprechen. Hierzu gehören *genre-mixing* und das Konzept der kognitiven Entfremdung. Im Film *Cowboys & Aliens* (2011) sorgen so die dargestellten Western- und Science-Fiction-Elemente für eine besondere Rezeption des Publikums und spielen mit traditionellen Zuschauererwartungen. Dadurch ist der Film anders, und anders ist gut, denn die Herausforderung liegt immer im andersartigen Erzählen von neuen Geschichten. Sie dürfen sich nicht wiederholen. Unterschiedliche

Subgenres bieten hierfür diverse Erzählmöglichkeiten. Die obigen Filmbeispiele verwenden daher Elemente der Kategorien *alien invasion*, *space exploration*, *space western* und *time travel*.

Auf der seriellen Ebene gibt es seit den 1960er Jahren ebenfalls interessante thematische Entwicklungen. Mit der britischen Serie *Doctor Who* (*BBC One*, seit 1963) stellen die Produzenten einen Außerirdischen dar, der als Reisender durch Raum und Zeit auf unterschiedliche Menschen und Wesen trifft. Die Serie ist regelmäßig mit der Regeneration des Doktors befasst und narrativ gezwungen, sich immer wieder neu zu erfinden. Mit Serien wie *Stargate SG-1* (*SG-1*, *Showtime*/*Sci Fi*, 1997-2007) kommt der Pioniergedanke der *American frontier* zur Geltung, aber auch eine gewisse Selbstreflexivität, wie man sich als Serie bzw. Franchise in der Science-Fiction durch die Verwendung von ‚remedialer' Intertextualität positioniert. Die Serie *Firefly* (*Fox*, 2002) fügt ein weiteres Thema hinzu: die Beschaffung notwendiger Güter im Weltall, um zu überleben. Verschwörungen auf der Erde sind in der Mystery-Serie *The X-Files* (*Fox*, 1993-2002, 2016-2018) das zentrale Thema, aber auch die Verwendung von narrativ komplexen Stilmitteln und *genre-mixing* stellen ein Novum in der Produktionszeit dar.

Star Trek bedient sich diesen oben genannten Thematiken aus Film und Fernsehen und ist seit jeher ein progressiver Wegbereiter für das Genre. Plausibilität ist dabei für Science-Fiction sehr wichtig. *Star Trek* kreiert auf vielfältigen Ebenen eine für das Publikum zukünftige Welt. Die Serie knüpft an Geschehnisse der Produktionszeit an und kann so fiktiv und doch tagesaktuell gesellschaftliche Themen ansprechen. Eines ist dabei immer konstant: das sich stets verändernde Fremde, abhängig von der Narration und abhängig von der jeweiligen Perspektive der Rezipienten.

Kapitel 3 rückte mein interdisziplinäres Theoriedesign in den Vordergrund. Der Forschungsbereich der interkulturellen Kommunikation verknüpft Sprach- und Kulturwissenschaften, indem Akademiker z.B. *othering* als einen kulturellen Faktor in der Verständigung inkludieren. Ohne ein gegenseitiges Verstehen kann kein Austausch stattfinden. Es gibt mentale Mechanismen, wie z.B. den kulturellen Apparat von Rehbein, die während eines Gespräches in sprachliche Handlungsmuster eingreifen können. Aber auch Sprechakte können bestimmte Handlungen bei einem Gesprächspartner

teilweise sogar unbewusst auslösen. Austins Sprechakttheorie arbeitet heraus, dass jede Äußerung mehrere Bedeutungen haben kann. Hierbei ist sowohl der Kontext als auch der Wissensraum zwischen Sprecher und Hörer entscheidend für die ‚Übersetzung' und Umsetzung einer sprachlichen Handlung. Kommunikatives Handeln wiederum setzt laut Habermas eine erfolgreiche Ausführung eines Handlungsplans voraus.

Die Kulturwissenschaften eröffnen neue Dialogmöglichkeiten, indem Hall das Konzept *othering* einführt. Für solch eine Form der Unterscheidung ist es notwendig, sich selbst von ‚dem Fremden' abgrenzen zu können. Zuschauer sehen Außerirdische in *Star Trek* und identifizieren sie als ‚fremd'. Dies ist meist durch ein fremdartiges Aussehen, markante charakterliche Eigenschaften oder eine andersartige Sprache ersichtlich. Der Grund für diese Form der Darstellung liegt im Reiz des Neuen. Die von mir gebrauchten Theorien der Fernseh- und Medienwissenschaften, wie z.B. Remediation, Serialität und *convergence culture*, führen das Thema auf weiteren Ebenen fort, die sogar bis in das *Star Trek*-Fandom hineinreichen.

Die obigen theoretischen Ansätze der Sprach- und Kulturwissenschaften bringen neue Sichtweisen in meine Analyse ein. Sie lassen sich mit dem Thema der interkulturellen Verständigung direkt in Verbindung bringen. So gibt es konkrete Handlungsmuster, die in Episoden von den Protagonisten immer wieder angewendet werden, um eine Gefahrensituation zu entschärfen. Der Umgang mit *othering* wird in *Star Trek* mithilfe des kulturellen Apparates plausibler. Der Kommunikationsverlauf passt sich in der Tat den jeweiligen Gegebenheiten an, weshalb Picard z.B. Professor Moriarty notwendigerweise erklärt, dass dieser ein Hologramm ist (vgl. „Elementary, Dear Data"). Jede kommunikative Entscheidung wird aus einem gerechtfertigten Grund gefällt. Auch zeigt sich in den Episoden immer wieder, wie wichtig hierbei der jeweilige Wissensraum der Interaktanten ist. Ich stellte u.a. in dem Kapitel die Frage, welche Reaktionen beim Gesprächspartner durch diese mentalen Verfahren hervorgerufen werden können. Dies sieht der Zuschauer besonders gut anhand der Episode „The Gift", als Janeway Seven immer mehr das Menschsein beibringt. Seven ist anfänglich sehr aggressiv. Die Angst wechselt später zu Akzeptanz. Janeway dringt mit ihrer empathischen Art als *mediator in space* und all ihren

Erfahrungen als Captain zu Sevens menschlicher Seite durch. Auf diese Weise lernt das Fernsehpublikum viel über erfolgreiche Kommunikationsverläufe und Konfliktlösungsstrategien.

Kapitel 4 führte vor Augen, dass Gene Roddenberry mit seiner ‚Vision' den Grundstein für die Darstellung von interkultureller Kommunikation in diesem Franchise gelegt hat. Er versorgte von Anfang an die Crew mit den notwendigen Instrumenten, um kommunizieren zu können. Ein Austausch findet sowohl intern als auch extern statt. Anhand der *TNG*-Episode „Darmok" (S05E02) zeigte ich auf, was genau schiffsinterne Kommunikation, Schiff-zu-Boden-Kommunikation und Schiff-zu-Schiff-Kommunikation bedeuten und wie man diese unterschiedlich darstellen kann. Neben der gesprochenen Sprache setzen bestimmte Spezies wie die Vulkanier oder Betazoiden Telepathie ein, um mit ihrem Gegenüber in Verbindung zu treten. Jede stattfindende Kommunikation wird ständig vom Universalübersetzer begleitet, der im Normalfall in Echtzeit verschiedene Sprachen in die Zielsprache übersetzt.

Roddenberry brachte diese kreativen Ideen ein. Der Ausbau von fremden Sprachen und Kulturen fand seitdem ebenfalls kontinuierlich statt. Die notwendige Balance zwischen Bekanntem und Unbekanntem und der Mut, neue Wege in der Darstellung zu gehen, haben sich für *Star Trek* seit jeher rentiert. Der Erfolg der klingonischen Sprache auch außerhalb des Medientextes beweist dies. Sprache wird in *Star Trek* als Mittel der Entfremdung angewendet, um ein fremdartiges Gefühl zu vermitteln. Gleichzeitig unterstützt die Fachsprache an Bord die Illusion, sich in einer fernen Zukunft zu befinden. Basierend auf diesen Aspekten stellte ich mehrere Untersuchungsfragen auf, die ich in meiner Analyse berücksichtigte.

In **Kapitel 5** zeigte ich, wie die von mir untersuchten sechs Episoden von *TNG* und *VOY* auf innovative, kreative Weise interkulturelle Verständigung präsentieren. In diesen Episoden gibt es zwischenmenschliche Konflikte, die durch die stets variable Konstruktion des Fremden verursacht werden. Ich entschied mich für die Unterscheidung von Abenteuern auf dem Holodeck und außerhalb des Holodecks, um möglichst viele Nuancen des Geschichtenerzählens in *Star Trek* vorzustellen. Diese Vielfalt macht *Star Trek* aus und hebt sie von anderen Fernsehproduktionen ab. Gerade das fiktive Holodeck als sicherer Spielraum der allseits beliebten Science-Fiction-

Charaktere auf dem Raumschiff bietet ganz unterschiedliche Themen, Epochen sowie Genres und sorgt für unterhaltsame Perspektivwechsel. Die *TNG*-Episoden „The Big Goodbye“ (S01E12), „Elementary, Dear Data“ (S02E03) und „A Fistful of Datas“ (S06E08) geben dabei besonders gute Einblicke in die Bewältigung von auftretenden Problemen während einer Holodeck-Simulation.

Realitätseffekte sind Effekte, wenn etwas für den Nutzer vermeintlich ‚real’ erscheint und es dennoch nicht ist, wie z.B. das Betreten eines Holodecks. Gleichzeitig ist das Holodeck auch ein Beispiel für intertextuelle Remediation, denn in *Star Trek* wird ein Medium gezeigt, das wiederum andere Medien darstellt. Hierbei findet *genre-mixing* statt. Dies führt zu einer kognitiven Entfremdung der Zuschauer, weil sie sich mit den Regeln des gezeigten Genres auf dem Holodeck auseinandersetzen müssen, immer unter der Prämisse, dass es sich eigentlich um eine Science-Fiction-Serie handelt, in der im Rahmen einer Episode plötzlich alles ganz anders als sonst üblich ist.

Wie sehr fordert das Holodeck die Nutzer? In „The Big Goodbye“ taucht das Fernsehpublikum mit Picard in ein Detektiv-Abenteuer ein und lernt das Holodeck mit ihm kennen. Picard ist der Protagonist und wird mit schwierigen Fällen konfrontiert. Im weiteren Verlauf nimmt er weitere Crewmitglieder mit, und gemeinsam erleben sie eine einmalige für sie ‚real’ wirkende Simulation. Dass nicht nur die passende Kleidung notwendig werden würde, um sich dem Genre anzupassen, wird schnell deutlich. Vieles geschieht über die Sprache sowie Mimik und Gestik in der simulierten Welt der 1940er Jahre in San Francisco wie sonst auch in jeder üblichen stattfindenden Kommunikation. Als das Holodeck eine Fehlfunktion hat, muss Picard seine Rolle als Dixon verlassen und den anwesenden Hologrammen als Captain der Enterprise erklären, dass sie nur Teil einer Simulation sind. Erst dadurch kann eine lebensbedrohliche Situation abgewendet werden.

In „Elementary, Dear Data“ befasste ich mich mit der Frage, wie Datas Andersartigkeit zu einem Problem in der Episode wird. Geordi La Forge und der Androide Data lösen als Sherlock und Watson kniffelige Detektiv-Fälle auf dem Holodeck. Doch durch Datas detailliertes Vorwissen über alle Sherlock-Geschichten scheitert das progressive Lösen eines Verbrechens und der

damit verbundene Lernerfolg. Geordi zieht sich enttäuscht zurück, um wenig später mit Dr. Pulaski und Data auf das Holodeck zurückzukehren und ein Rätsel zu kreieren, das Data nicht so leicht lösen kann. Hierbei unterläuft Geordi ein Fehler bei der Programmierung der Simulation und erschafft einen ebenbürtigen Gegner für Data anstelle für Sherlock. Dies führt zu massiven Problemen auf dem Holodeck und hat auch Folgen auf dem restlichen Raumschiff. Erneut ist Picard als Vermittler gefragt, um Datas gefährlich gewordenen Holodeck-Gegner Professor Moriarty zu besänftigen. Dieser ist durch die falsche Programmierung nämlich in der Lage, seine Existenz als Hologramm zu verstehen und wünscht sich ein Leben außerhalb des Holodecks. Die Erfüllung dieses Wunsches muss Picard jedoch auf einen späteren Zeitpunkt vertagen, bis es entsprechende technische Fortschritte hierzu gibt.

In „A Fistful of Datas“ konzentrierte ich mich auf die Frage, wie in der Episode interkultureller Konflikt medial dargestellt wird. In der Tat ist die Episode etwas Besonderes. Dadurch, dass verschiedene Hologramme im Erscheinungsbild von Data auftreten, setzt *Star Trek* neue Maßstäbe in der komplexen Darstellung von *othering*. Data bietet sich in seiner Freizeit als Interface für den Schiffscomputer an. Dabei treten Energiefluktuationen bei ihm auf, die Auswirkungen auf ihn selbst und auf den Computer haben. Die aktive Western-Simulation auf dem Holodeck bekommt dadurch Fehlfunktionen. Erneut sind die dort anwesenden Crewmitglieder wie zuvor in „The Big Goodbye“ in echter Lebensgefahr. Die Episode bedient sich typischer Western-Stilelemente. Die Kameraeinstellungen und die Musik sind genre-typisch, aber auch die Kostüme ähneln Filmen wie *Rio Bravo* (1959). Das Fernsehpublikum beobachtet, wie die Crewmitglieder mit den vermehrt auftretenden Hologrammen, die wie Data aussehen, umgehen. Die Kommunikation verändert sich, aber auch die Sprache von Data außerhalb des Holodecks passt sich dem amerikanischen Südstaaten-Dialekt des Wilden Westens an. Das Holodeck ist hierbei eine Spielwiese für die Produzenten der Serie, um Themen rund um interkulturelle Verständigung neuartig und ansprechend aufzubereiten. Die damit einhergehende Komplexität der einzelnen Handlungsebenen führte mich zu der Frage, auf welche Weise *VOY* ähnlich komplex auch ohne das Holodeck solche Geschichten erzählen kann.

Star Trek erneuert sich fortlaufend, weshalb sich z.B. die Serie *VOY* als Antwort zu parallel laufenden Fernsehproduktionen auch mehr mit *gender*-Themen und der eigenen Identität befasst. Janeway spielt den ersten weiblichen Captain in *Star Trek*. Aber auch andere weibliche Charaktere wie Torres und Seven tragen dazu bei, dass sich Zuschauer daran ‚gewöhnten', Frauen in verantwortungsvollen, naturwissenschaftlichen Positionen zu sehen und selbst solch eine Position im ‚realen' Leben anzustreben (vgl. Granshaw 35).

VOY zeichnet eine Komplexität aus, die laut Kulturwissenschaftlerin Robin Roberts, die im Bereich *gender studies* forscht, auf einer konzeptionellen Interaktion zwischen Ethnizität und *gender* begründet ist (vgl. 205). Philosophin Edrie Sobstyl ist folgender Meinung: „The sensuality of the new women warriors – who are beautiful, often buxom, and frequently tall and blond – indicates that violent female transgression is constrained strictly by the demand of commercial success" (120). Ich zeigte, wie die Produzenten der Serie aus diesem Grund die hoch attraktive Ex-Borg Seven als neues Crewmitglied der Voyager einführen. Sie kämpft allerdings mehr auf intellektuellem als auf physischem Level. Ein Kampf findet nur dann statt, wenn es keine Alternative gibt.

Warum nimmt sich *Star Trek* Themen der *gender studies* an? *Star Trek* folgt einer Grundidee der Medienpraxis, nämlich

> daß Filme und insbesondere langlebige Fernsehserien häufig auch ein stückweit aktuelle tagespolitische Diskussionen und Kontroversen abbilden und vieleicht [*sic*] auch – umgekehrt – diese befördern. Dies gilt besonders für das Genre ‚Science Fiction', das von sich aus eine starke Affinität zum ideengeschichtlichen Feld der politischen Utopie aufzuweisen scheint. (Fricke 119)

Wie kann so z.B. in *VOY* der thematisierte Konflikt zwischen der Sternenflotte und den Borg interpretiert werden? Politikwissenschaftler Dietmar Fricke stellt fest:

> Die Auseinandersetzung Föderation – Borg kann also auch als ein ‚Kampf der Kulturen' gelesen werden, indem [*sic*] der individualistische Westen gegen ein aggressives Kollektiv antritt, das wenig kaschiert seine Entsprechungen in herrschaftsinteressengeleiteten tagespolitischen Interpretationen der internationalen Beziehungen findet. (130-131)

Indem nun die Crew der Voyager die Borg-Drohne Seven aufnimmt, bietet sich eine narrative Möglichkeit, die Borg von einer neuen Perspektive zu betrachten. Durch die Konzentration auf ein Individuum, das das Menschsein neu erlernen muss, bekommt ein bei den Zuschauern beliebter Gegner der Föderation, der gesellschaftlich kommunistisch verortet ist, neue Attribute zugesprochen. Fricke hat sich mehr mit den Konflikten zwischen den Borg und den Menschen befasst und sieht deutliche Parallelen zu Ereignissen der Produktionszeit:

> [...] [Es] finden sich in der Auseinandersetzung zwischen der Föderation und den Borg eine ganze Reihe von Analogien, die Rückschlüsse auf aktuelle interkulturelle Diskurse zulassen. [...] [In meinem] Beitrag [...] [habe ich] besonders auf den Instrumentalisierungs- und Ideologisierungscharakter der so gezeichneten Konfliktkonstellation hingewiesen. (131)

Hier gelten die historischen und ideologischen Verschiebungen, weshalb *Star Trek* auch nie an kulturellem Wert verlieren wird. Die Serien halten einen Moment in der Fernsehgeschichte fest. Wie dieser jedoch in der Zukunft rezipiert wird, ist vom jeweiligen Interpreten abhängig. Die Serien sind wichtig, weil Zuschauer durch sie den Umgang mit problematischen Situationen erlernen und sich kritisch mit gesellschaftlichen Themen auseinandersetzen können. Somit hat *Star Trek* auch einen ‚erzieherischen Charakter' und bietet thematisch vielfältige Anknüpfungspunkte für Diskussionen.

Bei den drei von mir analysierten *VOY*-Episoden „Macrocosm" (S03E12), „The Gift" (S04E02) und „Muse" (S06E22) untersuchte ich, was die Serie von *TNG* unterscheidet. In „Macrocosm" steht Janeway im Mittelpunkt und durchlebt eine Wandlung, die schließlich bei der Verständigung mit einer bisher unbekannten Spezies, den Tak Tak, hilft. Janeway und Neelix kehren von einer Mission auf die Voyager zurück. Sie finden das Schiff scheinbar verlassen vor. Neelix wird von einem Wesen attackiert und wenig später verschleppt. Janeway wappnet sich gegen diese Wesen und trifft nach einer Auseinandersetzung mit einem von ihnen verletzt auf den holografischen Doktor des Raumschiffes, der sie über die vorangegangenen Ereignisse informiert. Die Wesen sind Makroviren und haben die Crew in bestimmte Bereiche verschleppt. Der Doktor konnte als Hologramm das bereits entwickelte Antigen nicht anwenden. Daher muss Janeway das Antigen im Raumschiff verteilen, um die Crew zu retten. Die Episode weist viele Elemente

des Action- und Horror-Genres auf. Besonders auffällig sind die visuellen und inhaltlichen Parallelen zu dem Film *Aliens* (1986). Der Makrovirus hinterlässt wie in jenem Film eine Substanz, die sich durch Metall fressen kann. Janeway wird wie Ripley in *Aliens* zu einer Action-Heldin, die sich ihr Schiff praktisch im Alleingang zurückerobern muss. Medial wird dies durch markante Kameraeinstellungen wie in einem Dritte-Person-Actionspiel und durch einen generell niedrigeren Dialoganteil in den entscheidenden Szenen unterstützt. Die Tak Tak wollen die Voyager wegen der sich an Bord befindlichen Makroviren zerstören. Doch gelingt es Janeway, mithilfe des Antigens die Zerstörung abzuwenden. Die Kommunikation mit den Tak Tak hat sich im Vergleich zum Beginn der Episode komplett verändert. Anfangs stand hauptsächlich ein Missverständnis zwischen den beiden Parteien. Nur Neelix war es bei der Mission noch möglich, die Wogen zu glätten. Das wirksame Mittel gegen die Makroviren bringt Janeway nun eine neue Verhandlungsbasis.

Die Episode „The Gift“ handelt von der Borg-Drohne Seven of Nine, die durch Janeway vom Borg-Kollektiv getrennt wird. Im Vordergrund steht Sevens Verwandlung zurück zu einem Menschen, was ich im Detail in Kapitel 5.3 analysierte. Ich konzentrierte mich auf folgende Fragen: Welche mentalen Prozesse lassen sich in den Gesprächen zwischen Janeway und Seven erkennen? Hat dies sogar Auswirkungen auf die Kommunikation? Anhand der Episode ist beispielsweise der kulturelle Apparat nach Rehbein gut erkennbar. Seven ist stark verunsichert und reagiert aggressiv. Dies spiegelt sich auch in ihrer Sprache wider. Sie verschluckt Silben und ist noch in einem kollektiven ‚Wir'-Gefühl verhaftet. Erst im weiteren Verlauf verändert sich nicht nur ihr Äußeres, sondern auch ihre Sprache reflektiert zunehmend ein Ich-Bewusstsein. Janeway, die sich für Seven verantwortlich fühlt, begegnet ihr mit Bestimmtheit und Einfühlungsvermögen. Ihre Gespräche sind konfliktgeladen. Dennoch gelingt es Janeway, durch bestimmte Fragen und der Verwendung von Borg-Vokabular an Sevens menschliche Seite zu appellieren.

Zum Schluss analysierte ich die Episode „Muse“. Das griechische Theater ist hier ein zentrales Element, um das Fremde einem Perspektivwechsel zu unterziehen. Es präsentiert sich hier vielschichtiger als

bei den vorigen Episoden. B'Elanna Torres muss auf einem fremden Planeten notlanden. Das Shuttle ist beschädigt. Der Poet Kelis findet Torres und hilft ihr bei der Reparatur, wenn sie ihm dafür Geschichten über die Voyager erzählt. Er benötigt ein Theaterstück, das er seinem Patron vorstellen kann. Als jedoch sein Patron mit einem Nachbarstaat kurz vor einem Krieg steht, will Kelis mithilfe dieses Stückes seinen Patron davon abhalten. Torres unterstützt ihn dabei, sodass der Patron am Ende tatsächlich von einem Kampf absieht. Das Theaterstück macht die Situation komplexer, weil verschiedene Ebenen eingeführt werden. Was ist Teil der Theaterhandlung und was ist der Science-Fiction-Handlung zuzuschreiben? Die Crew der Voyager wird von Kelis mystifiziert und zu einem glänzenden Beispiel von einem friedvollen Miteinander. Es bedarf einer fremden Kultur und deren Eigenheiten, um die eigene Kultur wertzuschätzen und Positionen neu zu überdenken. Begleitet wird Kelis' Erzählung durch eine entsprechende Inszenierung. Die Freilichtbühne ist ein idealer Ort für ein antikes Theaterstück. Die Kostüme und narrativen Mittel innerhalb der Handlung sind kennzeichnend für diese Theaterform.

Zusammenfassend bieten sowohl *VOY* als auch *TNG* abwechslungsreiche Einblicke in die Maschinerie der Fernsehproduktion. Der Fokus der Serien ist jeweils ein anderer. *TNG* knüpft an *TOS* an, während *VOY* unabhängig davon neue Welten entdeckt und die Crew als einzige Sternenflotten-Crew im Delta-Quadranten stark in den Vordergrund stellt.

Kapitel 6 legte dar, dass Fanprojekte wie *Renegades* Lücken zwischen der Veröffentlichung von neuen offiziellen Serien genutzt haben, um neue Abenteuer im *Star Trek*-Universum zu erzählen. Dabei gehen die Produzenten oftmals neuartige Wege im Bereich der Darstellungsformen. Sie sind aufgrund der seriellen Struktur und finanziellen Abhängigkeit von Fans gezwungen, komplexes Erzählen anzuwenden. Angesichts der zunehmenden Professionalität und Kommerzialisierung dieser Projekte haben Fan-Film-Richtlinien von *CBS* und *Paramount Pictures* für eine notwendig gewordene Einschränkung gesorgt.

Dabei sollte darauf geachtet werden, dass die stattfindende Rezeption immer ein offener, kreativer und aktiver Prozess ist, bei dem Zuschauer direkt angesprochen werden. Sie werden in einem nächsten Schritt zu Fans. Diese

bilden eine *interpretive community*, um sich untereinander besser austauschen zu können. Durch digitale Medien breitet sich dieser Dialog über die lokale, präsenzgebundene Ebene hinaus aus und wird zu einem verbindenden globalen Ereignis. Die vielfältigen Streaming-Angebote bieten beispielsweise Fans die Möglichkeit, ihre Serien und Filme simultan zu schauen.

Henry Jenkins' Ansatz zur *convergence culture* greift in die *fan studies* hinein. Das hier untergeordnete Konzept der *media convergence* besagt, dass eine Serie wie *Star Trek* auf multiplen Plattformen verarbeitet und veröffentlicht werden kann. Zudem besteht eine *participatory culture*, durch die Fans noch aktiver an Fan-Produktionen mitwirken können. Internetseiten wie die Fan-*Wikipedia Memory Alpha* profitieren von einer sogenannten ‚kollektiven Intelligenz' der Nutzer. Effektiv und in Echtzeit können sie an Internet-Einträgen gemeinsam arbeiten.

Das Fanprojekt *Renegades* vereint diese Konzepte. Inhaltlich knüpft die Serie zehn Jahre nach der Rückkehr der Voyager zur Erde an. In der Sternenflotte gibt es Maulwürfe, weshalb Chekov und Tuvok eine Crew aus Schurken, Kriminellen und Ausgestoßenen engagiert, um mehr darüber zu erfahren und die Gefahr zu bannen. Was macht die Serie aus? Einerseits finanziert sich die Serie ausschließlich durch Fan-Spenden. Andererseits ist dadurch der Produktionsprozess deutlich länger und ein kontinuierliches Interesse am Projekt muss durch ansprechende Beiträge gewahrt bleiben. Die Serie erhält ein weltweites Interesse und stellt eine vielseitige Cast vor, die zum größten Teil durch vorige *Star Trek*-Serien bekannt ist. Aktive Partizipation führt unmittelbar zu mehr Produktivität. Transparenz bei der Verwendung der Mittel sowie beim Produktionsprozess sind dabei ein Muss, denn nur so kann der Nachweis für Fans über die Glaubwürdigkeit des Projekts erbracht werden.

In meiner Analyse des Pilotfilms konzentrierte ich mich auf die Fragestellung, worin sich diese Fan-Serie von den offiziellen *Star Trek*-Produktionen unterscheidet. Dabei achtete ich besonders auf die Darstellung von *othering* und Remediation. Folgende zentrale Punkte habe ich schließlich hierzu herausgefunden: Szene 1 zeigt Offiziere, die sich über eine Gefahrenlage austauschen. Hierbei sind die anwesenden Personen umgeben

von Dunkelheit. Schritt für Schritt wird deutlich, wer die Gesprächspartner sind und worum es geht. Besonders relevant ist die Szene für Fans des *Star Trek*-Franchise, denn sie führt die allseits bekannten Charaktere Chekov und Tuvok ein. Szene 2 gibt dem Fernsehpublikum Einblicke in die angeheuerte Icarus-Crew, die aus bestimmten persönlichen Beweggründen zueinander gefunden hat. Es ist keine Sternenflotten-Crew, was ihr Aussehen und Verhalten bekräftigen. Captain Lexxa Singh tritt als furchtlose, starke Kämpferin auf, die buchstäblich über Leichen geht, um an ihr Ziel zu gelangen. Szene 3 gibt genauere Einblicke in die Gefühlswelt von Lexxa. In der Szene durchlebt sie Flashbacks, die sie an ihre Mutter erinnern und an ein Gedicht, das ihr einst von ihrer Mutter beigebracht wurde und ihr besondere Kraft verleiht. Intertextuelle Remediation ist das entscheidende Bindeglied und führt dazu, dass sie den zunächst überlegenen Syphon im Zweikampf besiegen kann.

Die Handlung des Pilotfilms weist Parallelen zu der *TNG*-Episode „Conspiracy“ (S01E25) auf. Auch dort ist das Thema „Verschwörung“ und das Aufdecken von Maulwürfen zentral. Der grundlegende Unterschied jedoch liegt darin, dass die Icarus-Crew als Antihelden im Verborgenen agiert und aus einer Gruppe von Kriminellen besteht. Das Fanprojekt hat durch ein authentisches und glaubwürdiges Auftreten einen hohen Wiedererkennungswert im *Star Trek*-Fandom. Markante Perspektivwechsel bei der ‚self versus other’-Konstellation führen zu einer spannungsgeladenen Rezeption des Fernsehpublikums. Die durchweg entscheidende Frage im Pilotfilm lautet: Wer ist ‚gut’ und wer ist ‚böse’? Anfangs ist unklar, ob Chekov und Tuvok zu den Guten gehören und inwieweit eine Crew aus Kriminellen Gutes tun kann oder nicht Teil eines undurchsichtigen narrativen Ablenkungsmanövers innerhalb der Diegese ist. Diese komplexen, variablen Elemente unterstützen maßgeblich die Darstellung und Wahrnehmung von *othering*.

In diesem **Kapitel 7** komme ich schließlich zu dem Ergebnis, dass sich *Star Trek* im Wandel befindet und die vorliegenden technologischen Entwicklungen nutzt, um konkurrenzfähig zu bleiben. Aus dieser ökonomisch-betriebswirtschaftlichen ‚Notlage’ heraus entstehen neue Formen von *Star Trek*, die auf dem ursprünglichen *Star Trek* fußen, sich aber auch maßgeblich davon unterscheiden können.

Worin liegt nun die Besonderheit von *Star Trek*? Abbildung 9 hat bereits zu Beginn dieses Kapitels die wiederkehrende Grundstruktur der von mir analysierten *Star Trek*-Episoden vorgestellt. Die folgende Abbildung 10 fasst meine Ergebnisse aus Kapitel 5 hierzu zusammen:

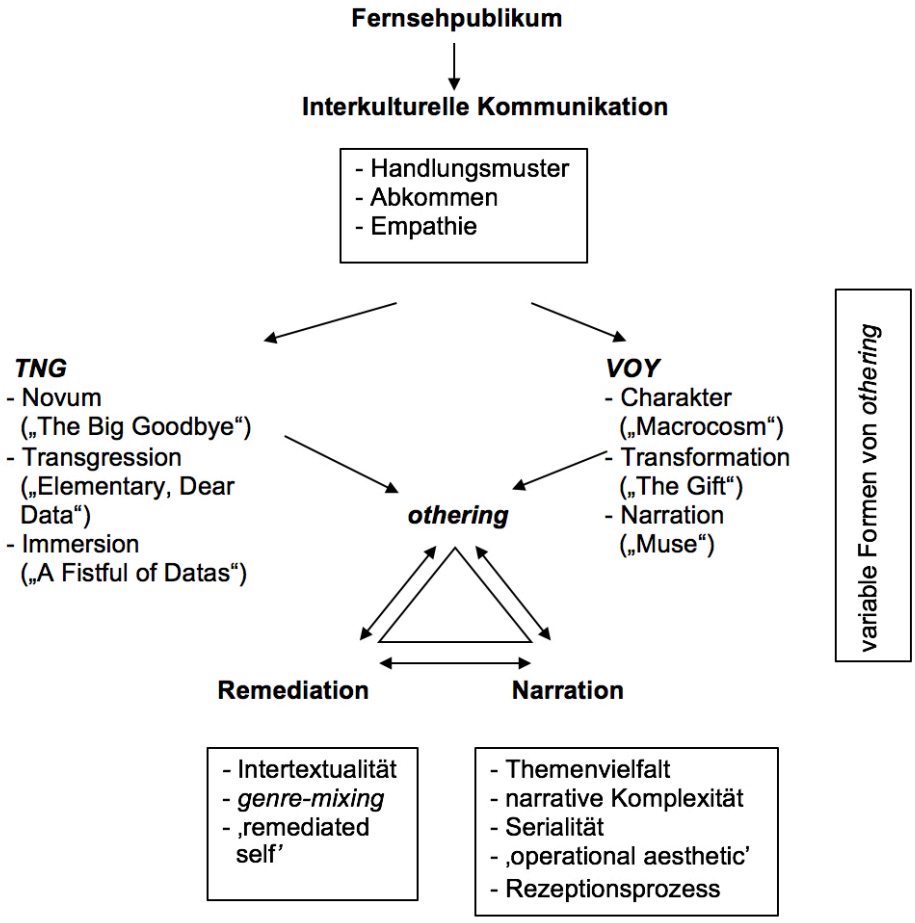

Abbildung 10: Darstellungsformen von interkultureller Kommunikation in *Star Trek*

Zuoberst steht das Fernsehpublikum, das mit interkultureller Kommunikation konfrontiert wird. Dabei präsentiert sich die Kommunikation auf stets unterschiedliche Weise. Die Abbildung zeigt hierfür schematisch die Erfolgszutaten von *Star Trek* und bietet einen konzeptionellen Überblick darüber, wie die Erzählweise innerhalb einer *Star Trek*-Episode funktionieren kann. Nicht nur *othering* ist dabei stets variabel konstruiert, sondern gewissermaßen auch die verwendeten narrativen und ‚remedialen’ Elemente, die jeweils in den Kästchen unterhalb von den Begriffen „Remediation“ und „Narration“ stehen. Diese Elemente werden entsprechend der gewünschten Wirkungs- bzw. Inszenierungsweise von den Produzenten eingesetzt. Es gibt hier keine feste Rang- oder Reihenfolge. Die Produzenten bedienen sich quasi

der Elemente, die sie thematisch für ihre jeweilige Episode benötigen. Daher sind links und rechts in der Abbildung jeweils die wesentlichen Themen bzw. Formen von *othering* in den einzelnen Episoden von *TNG* und *VOY* aufgelistet. Es handelt sich um eine Auswahl von Zutaten. Deshalb führen auch die Pfeile von dem Begriff „Interkulturelle Kommunikation“ zunächst zu *TNG* und *VOY* und erst dann zu den Begriffen „othering“, „Remediation“ und „Narration“, die in einer eng verknüpften Dreieckskonstellation abgebildet sind. Diese Elemente treten in den Episoden also in beliebiger Kombination auf und dienen der Aktivierung des Fernsehpublikums, damit es auch weiterhin zuschaltet.

Das bedeutet nun konkret: Das Fernsehpublikum wird zum Zeugen interkultureller Kommunikation in *Star Trek*. Diese äußert sich durch die Anwendung von Handlungsmustern, wie z.B. Picards Handlungsmuster des Erklärens in „The Big Goodbye“ und „Elementary, Dear Data“, durch das Schließen von Abkommen, wie z.B. in „Macrocosm“, und durch Empathie, wie z.B. Janeways Umgang mit Seven in „The Gift“. Die von mir untersuchten Episoden zeigen jeweils variable Formen von *othering*. In „The Big Goodbye“ führt *TNG* ein neues Medium, das Holodeck, ein, das in „Elementary, Dear Data“ für eine Transgression sorgt. Eine neue ‚Künstliche Intelligenz’ ist durch Moriarty geschaffen worden, die auch Probleme außerhalb des Holodecks macht. In „A Fistful of Datas“ bekommt der Begriff „Immersion“ durch das Auftauchen von diversen Data-Gestalten in einer Holodeck-Simulation eine ganz eigene Bedeutung. *VOY* bietet hingegen mit „Macrocosm“ einen Fokus auf die einzelnen Charaktere der Serie. Dies setzt sich in „The Gift“ mit Sevens Transformation fort, und in „Muse“ wird dann die Narration eines Theaterstückes zu einem zentralen Mittel einer Konfliktlösung.

Auch im Bereich der Remediation gibt es verschiedene Ansätze in den beiden Serien. Sowohl Intertextualität und *genre-mixing* als auch das Konzept des „remediated self“ sorgen für Vielfalt auf den Handlungsebenen der einzelnen Episoden. Remediation ist eng mit der Narration verbunden. Dabei befinden sich Narration, *othering* und Remediation auf derselben Ebene und bilden ein variables, wechselseitiges ‚Geflecht’ aus Mechanismen als spezifische Darstellungsform von interkultureller Verständigung in *Star Trek*. In der Narration spielen verschiedene Aspekte eine Rolle. Neben der

zunehmenden narrativen Komplexität weisen die sechs Episoden eine enorme Themenvielfalt in einem seriellen Rahmen auf. Die inhärente Struktur von *Star Trek* begünstigt dabei eine *operational aesthetic*, die das Publikum dauerhaft anspricht. So schreibt Mittell zu Komplexität im Fernsehen:

> Through the operational aesthetic, these complex narratives invite viewers to engage at the level of formal analyst, dissecting the techniques used to convey spectacular displays of storytelling craft; this mode of formally aware viewing is highly encouraged by these programs, as their pleasures are embedded in a level of awareness that transcends the traditional focus on diegetic action that is typical of most mainstream popular narratives. (*Complex TV* 47)

Für Zuschauer sowie diejenigen, die sich z.B. näher mit *Star Trek* auf wissenschaftlicher Ebene auseinandersetzen möchten, bietet diese Serie viele Anknüpfungspunkte für weiterführende, tiefer greifende Interpretationen und Analysen, weshalb es immer Menschen geben wird, die auch in Zukunft über *Star Trek* als begeisterte Fans oder als Wissenschaftler schreiben werden.

Abbildung 10 macht ein Erfolg versprechendes Verfahren in der Science-Fiction sichtbar, wovon generell andere Fernsehserien profitieren können. Die Anwendung dieser wechselseitigen, immer wiederkehrenden Dreieckskonstellation von Narration, *othering* und Remediation hat maßgeblich zur stets wandelbaren Darstellung von interkultureller Kommunikation in *Star Trek* und letztlich auch zum außerordentlichen Erfolg der Serie beigetragen. Die Wahrnehmung des Fernsehpublikums unterliegt einem ständigen Rezeptionsprozess, der in der Abbildung durch Pfeile kenntlich gemacht und dabei immer unterschiedlich zu begreifen ist in Abhängigkeit des individuellen Betrachters und des jeweiligen Zeitpunktes der Rezeption. Es ist genau diese Prozesshaftigkeit, die *Star Trek* so einzigartig macht, denn dadurch ist die Serie auch schwerer auf einen bestimmten Aspekt festzulegen. Gleichermaßen sind auch die Formen von *othering* in einem konstanten Wandel. Das von mir erarbeitete Modell ist ebenso für eine Fan-Serie wie *Renegades* anwendbar und bietet sich zudem für all die Serienformate an, die sich in besonderem Maße mit Themen der Diversität und *othering* auseinandersetzen, wie beispielsweise die beliebte Krimireihe *Tatort* (*Das Erste*, seit 1970).

7.3 Ausblick

Durch die variable Konstruktion des Fremden können interkulturelle Diskurse in *Star Trek* immer wieder anders verortet und rezipiert werden. Remediation wird zu einem verbindenden Verfahren, was eine narrativ komplexe Erzählweise innerhalb des traditionellen Fernsehformats von *Star Trek* schon bereits Ende der 1980er Jahre begünstigte. Die Sternenflotten-Crews, die *mediators in space*, befinden sich deshalb stets in einem seriellen und medialen Wandel, der durch andere Medien- und Fernsehentwicklungen begünstigt und auch vom Fandom inspiriert wird. Seit jeher gab es bei *Star Trek* eine enge Bindung zwischen Konsumenten und Produzenten. Im heutigen digitalen „Facebook-Zeitalter" ist diese stärker als jemals zuvor. *Star Trek* bleibt seinen Grundkonzepten treu und passt sich dabei neuen Entwicklungen an, um in der schnelllebigen Fernsehlandschaft konkurrenzfähig zu bleiben. So ist Remediation für die Serie *DIS* erstmalig auch in der Form der Vermarktung zu einer führenden Marketingstrategie geworden, was beispielsweise an der Veröffentlichung auf einer Streaming-Plattform, aber auch an begleitenden Veröffentlichungen von Romanen und Comics zu erkennen ist. Kurzum, *Star Trek* ist durch die eigene serielle Struktur, vielseitige Produkte und langjährige Produktion ein Beispiel für eine ursprüngliche konventionelle Fernsehserie, die sich den verschiedensten Wandlungsprozessen angepasst hat.[65] Es beginnt 1979 mit dem Schritt vom Fernsehen auf die große Kinoleinwand, um die Erfolg versprechenden Geschichten rund um die *TOS*-Crew fortzusetzen. Bis dato hat so einen Sprung ins Kino kaum jemand gewagt. Der Wandel setzt sich fort mit einer neuen Crew in *TNG* und schließlich auch *VOY*. Hierbei sind die Geschichten in der jeweiligen Produktionszeit immer zeitgemäß und im unmittelbaren Zentrum des Zuschauerinteresses. *Star Trek* führt das Holodeck, die Borg und weitere narrative Elemente ein. Auch starke Frauenrollen präsentiert *Star Trek* zunehmend. Gleichzeitig wächst das Fandom, geht diesen Wandel Schritt für Schritt mit und produziert z.B. eigene Fan-Serien. Das *Star Trek*-Franchise ist in den letzten Jahren erneut aufgeblüht und zeigt neue und alte Vorbilder auf

[65] Dies zeigt auch die Serie *SNW*. In Staffel 2 gibt es erstmalig eine Musical-Episode, in der Uhura eine zentrale Rolle spielt, sowie ein unterhaltsames Crossover mit der animierten Serie *Star Trek: Lower Decks (CBS*, 2020-2024*)*.

Streaming-Plattformen. Mit dem Serienende von *ENT* im Jahre 2005 lag 2017 mit dem Start der Serie *Star Trek: Discovery* die Herausforderung darin, Geschichten anders als zuvor zu erzählen und gleichzeitig neueste Entwicklungen zu berücksichtigen. Die Zukunft von *Star Trek* ist nun davon abhängig, ob die Zuschauer diesen seriellen Wandel akzeptieren und auch weiterhin dem Franchise treu bleiben.

***Star Trek: Discovery* (*DIS*)**

Mit *Star Trek: Discovery* folgte 2017 – ähnlich wie bei den *Star Trek*-Filmen seit 2009 – eine Neustrukturierung des Franchise. *Renegades* beeinflusste meiner Meinung nach die Produktion von *DIS*, wie man anhand der inhaltlichen und strukturellen Parallelen erkennen kann (vgl. *Star Trek: Renegades,* Episode 1). Vieles ist in *DIS* im Argen und diffus. Erneut ist nicht klar, wer die „Guten“ und wer die „Bösen“ sind. Die Grenze zwischen ‚legal’ und ‚illegal’ verwischt auch hier zunehmend. Das Publikum trifft auf Helden und Antihelden, die erst Schritt für Schritt näher vorgestellt werden. Welchen moralischen Standpunkt vertritt Captain Gabriel Lorca von der Discovery bzw. wie weit würde er gehen, um seine Ziele zu erreichen? Als ‚Antiheld’ sorgt er, wie die Crew der Icarus in *Renegades*, für neue Sichtweisen. Sowohl in *DIS* als auch in *Renegades* ist das sogar im doppelten Sinne unkonventionell, denn einerseits ist komplexes Fernsehen von Natur aus unkonventionell und andererseits ist der Perspektivwechsel hin zu Antihelden als thematisches Konstrukt ebenso unkonventionell.

Wie beeinflusst *Star Trek* die Fans? Medienwissenschaftler Lincoln Geraghty kommt zu folgendem Schluss: „[…] *Star Trek’s* utopia is both something at which the fans can aim and is also an important part of their own lives – it gives them motivation to perhaps try to enact social change (even on a small level) for themselves“ (74). Die Fankultur von *Star Trek* ist ein kollektives Netzwerk, das vielschichtige Kommunikationswege bereithält und gemeinschaftliche Unterstützung auf verschiedenen persönlichen Ebenen anbietet (vgl. Geraghty 84). Begünstigt wird diese Unterstützung laut Medienwissenschaftlerin Roberta Pearson durch digitale Medien sowie Remediation:

> The digital revolution has had a profound impact upon fandom, empowering and disempowering, blurring the lines between producers and consumers, creating symbiotic relationships between powerful corporations and individual fans, and giving rise to new forms of cultural production. Some fans revel in the new opportunities presented by digital technologies, while others lament the digitally enabled encroachment of corporate power into every space of fandom. (84)

Digitale Medien sind ein ‚zweischneidiges Schwert', d.h. sie können einerseits dem Fandom bei der Verwirklichung von Projekten helfen und andererseits die Fan-Kreativität erheblich einschränken. Diese Medien haben das Fanverhalten auf produktiver Ebene in den vergangenen Jahrzehnten stark geprägt. Noch nie zuvor hat es einen vergleichbaren engen Austausch oder eine ähnliche Abhängigkeit zwischen Konsumenten und Produzenten im Fandom gegeben. Im Gegenzug wäre ebenso vor Jahren nicht vorstellbar gewesen, dass Fanprojekte hoch professionell produziert werden und sich mit offiziellen Produktionen messen lassen können. *DIS* ist eine Antwort auf *Renegades*. Unterstützt wird diese Aussage von der Tatsache, dass Darsteller von *DIS* zuvor auch in Fanprojekten mitgewirkt haben, wie z.B. Rekha Sharma in *Star Trek Continues* (2013-2017) und Doug Jones in *5th Passenger* (2018). So sahen die Medienwissenschaftler Henry Jenkins, Sam Ford und Joshua Green bereits 2013 voraus:

> All of this suggests ways we are revising the concept of participatory culture to reflect the realities of a dramatically altered and still-evolving mediascape. We are moving from an initial focus on fandom as a particular subculture to a larger model that accounts for many groups that are gaining greater communicative capacity within a networked culture and toward a context where niche cultural production is increasingly influencing the shape and direction of mainstream media. We are moving from focusing on the oppositional relationship between fans and producers as a form of cultural resistance to understanding those roles as increasingly and complexly intertwined. (36-37)

Unbeständigkeit kann allerdings hier zu einer Gefahr für populäre Serien wie *Star Trek* werden:

> Without the formation of illusions, the unfamiliar world of the text would remain unfamiliar; through the illusions, the experience offered by the text becomes accessible to us, for it is only the illusion, on its different levels of consistency, that makes the experience ‚readable'. If we cannot find (or impose) this consistency, sooner or later we will put the text down. (Iser 302)

Damit sehen sich einerseits Fanprojekte wie *Renegades* und andererseits auch Fernsehproduktionen wie *DIS* konfrontiert. Wie bereits angemerkt, leben

solche Projekte und Serien davon, dass Zuschauer sie jederzeit nachvollziehen können. Wenn sie z.B. kein Bezug zu *Star Trek* aufgrund einer entfremdenden Inszenierungsweise herstellen, könnten sich Zuschauer nicht von dem Medientext angesprochen fühlen. Gleichermaßen kann genau dieser Aspekt auch Fans anziehen. Wer erst später in eine Serie einsteigt, kann eine Herausforderung darin sehen, die inhaltlichen Zusammenhänge nachträglich zu ergründen. Woran liegt das? Je komplexer eine Serie ist, desto komplexer ist der Rezeptionsprozess:

> The act of recreation is not a smooth or continuous process, but one which, in its essence, relies on *interruptions* of the flow to render it efficacious. We look forward, we look back, we decide, we change our decisions, we form expectations, we are shocked by their nonfulfilment, we question, we muse, we accept, we reject; this is the dynamic process of recreation. (Iser 305, kursiv im Original)

Das Publikum sieht sich mit einer ständigen Unterbrechung des Rezeptionsprozesses konfrontiert. Dieser ist nie geradlinig, sondern durchaus sprunghaft.

Wie wird *Star Trek* nun fortgesetzt? Laut Politikwissenschaftler und Soziologe Kai-Uwe Hellmann handelt eine Serie wie *TNG* normalerweise von Abenteuerlust:

> [...] [I]m Vordergrund steht aber die Neugier auf das Fremde, Unbekannte, Neue, mit dem die interkulturelle, oft wissenschaftliche, vor allem aber möglichst gewaltlose Auseinandersetzung geradezu gesucht wird, um zu lernen, um das Wissen von der Welt zu erweitern und den eigenen Horizont bis ins Unendliche auszudehnen. (134)

Von dieser Grundidee weicht die Serie *DIS* ab. Meine folgenden Beobachtungen hierzu beruhen primär auf der ersten Staffel, die 2017 und 2018 erstmalig veröffentlicht wurde.[66] In der Regel geht es in *Star Trek* um ein Raumschiff auf Erkundungsmission. Die Stammbesatzung steht jeweils fest und ändert sich, wenn überhaupt, nur minimal.

DIS ist nun meiner Meinung nach nicht nur durch *Renegades* inhaltlich beeinflusst worden, sondern muss vor allem als eine Antwort auf aktuelle US-politische Ereignisse – ebenso wie auf andere gegenwärtige narrativ komplexe

[66] Die Serie *DIS*, die ursprünglich im 22. Jahrhundert nahe der *TOS*-Zeitlinie startete, kehrte zu dieser Grundiee erst in der zweiten Staffel zurück, in der die Crewmitglieder der Discovery mysteriöse Signale erforschten. Diese führten sie schließlich von der dritten bis fünften Staffel ins 32. Jahrhundert, wo sie dabei mithalfen, die Prinzipien der Sternenflotte und Föderation aufrechtzuerhalten.

Fernsehserien – gesehen werden (siehe Bernstein). Viele Verhaltensweisen von Lorca, Captain der Discovery in Staffel 1, und die allgemein düstere Western-Atmosphäre in der Serie lassen diesen Schluss zu. Lorca verhält sich zunächst wie ein Antiheld. Ihm ist jedes Mittel recht, um den Krieg zwischen der Sternenflotte und den Klingonen zu gewinnen. Er unternimmt viele Alleingänge. Seine Handlungen werden zunehmend irrationaler. Lorca ist in Aktion auf der Brücke der Discovery (vgl. „Lethe“, *DIS*, S01E06, Standbild *TrekCore.com 4)*. Rechts von ihm steht Michael Burnham, die die Protagonistin der Serie ist und zum Ende von Staffel 3 selbst Captain der Discovery wird. Dieser ‚Perspektivwechsel' ist für *Star Trek* neu. Bisher orientierten sich die Geschichten in *Star Trek* immer an einer Stammbesatzung.

Auch strukturell unterscheidet sich *DIS* von den vorigen Serien und ist narrativ komplexer aufgestellt. Die erste Staffel gliedert sich in zwei Handlungsbögen: Die Episoden 1 bis 9 gehören zum ersten Teil, wobei die ersten beiden Episoden eine Vorgeschichte präsentieren, die für die spätere Handlung relevant ist. Die Episoden 3 bis 9 führen die Crew der Discovery sowie die Klingonen ein und enden mit einem Kampf gegen die Klingonen. Es kommt zu einem offenen Ausgang, zu dem sogenannten ‚mid-season finale'. Nach einer Pause geht es im zweiten Teil mit den Episoden 10 bis 15 weiter. Unterbrechungen innerhalb einer Staffel sind im konventionellen Fernsehen eher unüblich, aber bei Streaming-Formaten ist dies Teil des neuen seriellen Erzählens. Ebenso Teil des narrativ komplexen Fernsehens sind ineinander verwobene Episodenhandlungen und die Verwendung von narrativen Strategien, wie z.B. Burnhams Albträume in der Episode „Choose Your Pain“ (*DIS*, S01E05) oder die Flashbacks, die z.B. ein vermeintlich früherer Gefangener der Klingonen, Sternenflotten-Offizier Ash Tyler, in der Episode „Despite Yourself“ (*DIS*, S01E10) durchlebt. Die Staffeln von *DIS* haben deutlich weniger Episoden als frühere *Star Trek*-Serien. Dadurch sind die Episoden an sich schon komplexer aufgebaut. Der zweite Teil der Staffel eröffnet einen neuen Handlungsraum: das Spiegeluniversum, das aus *TOS*, *DS9* und *ENT* bereits bekannt ist. Erstmalig befindet sich eine Sternenflotten-Crew nicht nur für einzelne Episoden, sondern auch für mehrere Episoden in diesem dystopischen Universum.

Was bedeutet die Struktur für die Figurenkonstellation? Auffallend ist, wie viele vermeintlich zentrale Crewmitglieder bisher in der ersten Staffel gestorben sind, wie z.B. die Sicherheitsoffizierin Ellen Landry und der Schiffsarzt Dr. Hugh Culber. Dadurch stellt sich wiederum die Frage, wer zu der Stammbesatzung gehört oder ob man in diesem sich stets ändernden Format überhaupt noch von einer Stammbesatzung sprechen kann. Die Figurenkonstellationen sind stetig im Wandel und nicht so beständig wie in *TNG* oder *VOY*. Sie sind viel offener gehalten als in den vorigen Serien. Zudem spielen ähnlich wie bei *Renegades* Maulwürfe bzw. falsche Identitäten eine wesentliche Rolle in der Serie. Nichts ist so, wie es scheint. So entpuppt sich z.B. Ash Tyler als Feind. Aber auch die ambivalente Rolle von Lorca erscheint anfänglich unklar. Es handelt sich dabei um narrative Mittel, die es in der Form noch nie zuvor in *Star Trek* mit solchen erheblichen Konsequenzen für die Figurenkonstellation gegeben hat. Das Publikum wird dadurch animiert, eigene Theorien zu einzelnen Handlungssträngen und Charakteren zu entwickeln, zumal immer mehr Fragen über einen längeren Zeitraum offenbleiben.

Die Zukunft liegt im narrativ komplexen Erzählen und in der *convergence culture*. Dabei hat in den letzten Jahren das Streamen von Serien immer mehr an Bedeutung gewonnen. *DIS* ist dadurch praktisch gleichzeitig überall auf der Welt mit Synchronisation und Untertiteln zu sehen, was technologisch und rechtlich vor einigen Jahren so noch nicht möglich gewesen wäre. Das offizielle *Star Trek* vollzieht ein narratives und mediales ‚Code-Switching' von traditionellem Fernsehen hin zu komplexem Fernsehen, um mit anderen heutigen Fernsehproduktionen konkurrieren zu können. Dieses ‚Star Trek 2.0' setzt neue Maßstäbe für zukünftige Science-Fiction-Serien: „Das Ende ist erst der Anfang" (vgl. Otterson). So kehren beispielsweise in der für drei Staffeln angelegten Serie *PIC* neben Jean-Luc Picard und Seven of Nine, wieder gespielt von Sir Patrick Stewart und Jeri Ryan, auch weitere Crewmitglieder bzw. Schauspieler aus *TNG* in das *Star Trek*-Universum zurück. In der zweiten Staffel übernimmt sogar Whoopi Goldberg erneut ihre Rolle als Barkeeperin Guinan. Ebenso spielt Kathryn Janeway, gesprochen von Schauspielerin Kate Mulgrew, in der animierten Serie *Star Trek: Prodigy* (2021-2024) mit. Meine Dissertation konzentriert sich besonders auf Picard

und Janeway als *mediators in space*. Die Rückkehr dieser Charaktere bestätigt mich darin, dass diese Vorbilder der 1990er Jahre auch heute noch von großer Relevanz sind. *Star Trek* erreicht damit nicht nur Fans der früheren *Star Trek*-Serien, sondern gewinnt auch ein neues, junges Publikum hinzu. Das Franchise besteht fort, solange es Fans der Serien gibt.

Ziel meiner Dissertation war es, unterschiedliche Darstellungsformen des Fremden und der interkulturellen Kommunikation aufzuzeigen und die zum Teil implizit vermittelten Werte und Inhalte sichtbar zu machen. In der Tat ist die Qualität von interkultureller Kommunikation auf der Handlungsebene ein grundlegendes Erfolgsrezept, weshalb es *Star Trek* seit vielen Jahrzehnten in dieser Form gibt.

Einerseits kann man auf sprachwissenschaftlicher Ebene eine Menge zu dem Thema ableiten, wie z.B. Handlungsempfehlungen als Inspiration für eine Erfolg versprechende Kommunikation mit interkulturellen Personengruppen. Dies wäre ein interessanter Ansatz, der in anderen Arbeiten weiter vertieft und für bestimmte Zwecke angewendet werden könnte.

Andererseits bietet die kulturwissenschaftliche Sichtweise die Möglichkeit, Diversität darzustellen und zu zeigen, wie weitere Serien den thematischen Umgang damit revolutionieren können.[67] Es geht z.B. durch die Einführung von binärgeschlechtlichen Charakteren in den neuen *Star Trek*-Serien progressiv vorwärts, die dadurch neue Ziele und Richtungen der Diversität bzw. von *othering* präsentieren und ein diverses Publikum ansprechen.[68] Dies hat einen unmittelbaren Einfluss auf zukünftiges Fernsehen, denn die neuen Serien bringen Bekanntes ein und erzählen es neu. Es treten beispielsweise erneut Lore, Datas ähnlich konzipierter ‚Bruder' aus *TNG*, Professor Moriarty aus „Elementary, Dear Data" sowie die komplette Hauptbesetzung aus *TNG* in der dritten Staffel von *PIC* 2023 auf.[69] Die Vorbilder aus der Vergangenheit müssen sich jetzt Jahrzehnte später dem

---

[67] Außerdem könnte hierbei herausgearbeitet werden, ob *Star Trek* die Perspektive des klassischen Weste(r)ns gegenüber seinen Anderen, den *Native Americans*, einnimmt.

[68] Ferner lässt sich auch medienwissenschaftlich vertiefend analysieren, welche Zuschauergruppen auf welche Weise von *Star Trek* angesprochen werden.

[69] Picard erfährt zudem, dass er einen Sohn mit Dr. Beverly Crusher hat. Familie, Freundschaft sowie eine Rückkehr auf die beliebte Brücke der Enterprise D werden in der finalen Staffel zu zentralen Themen.

Fremden und neuen Herausforderungen aus heutiger Sicht stellen. Vielleicht folgt auch ein Wiedersehen der *TNG*-Crew nach dem Ende von *PIC* erneut auf der großen Kinoleinwand. Es bleibt offen, was sich die Produzenten als Nächstes überlegen, um das Interesse der Fans zu schüren.[70] Aber eines ist sicher: *Star Trek* bleibt auch weiterhin für die Zuschauer ein konstanter treuer Wegbegleiter, und damit auch *othering*.[71]

Gene Roddenberry hat mit *Star Trek* ein Science-Fiction-Franchise geschaffen, welches die Menschen anspricht, weil es zeigt, dass Kommunikation mit Personen unterschiedlicher Herkunft möglich ist, auch wenn die kulturellen Probleme noch so groß erscheinen. Diese positive Grundstimmung nährt weiterhin den Wunsch des Fernsehpublikums, in einer friedvollen, sorgenfreien Welt leben zu wollen. *Othering* ist hierbei so ein wichtiger Prozess, dass dieser alles bis in die Zukunft hinein bestimmen wird und die Grundlage weiterer Forschungen sein kann.

[70] Laut Sir Patrick Stewart gibt es sogar schon ein Drehbuch zu einem Film mit ihm als Jean-Luc Picard (siehe Pascale).

[71] Einen Ausblick auf die aktuellen Produktionen und Entwicklungen bietet ein Artikel von *Variety.com*, in dem *Star Trek*-Showrunner Alex Kurtzman zur Zukunft des Franchise befragt wurde (siehe Vary).

Quellen

Literatur und Internetseiten:

Alexander, David. *Gene Roddenberry: Der Schöpfer von* Star Trek*. Die Autorisierte Biographie*. München: Heyne, 1997. Print.

Andres, Katharina. „‚Fashion's Final Frontier': The Correlation of Gender Roles and Fashion in *Star Trek*." In: *Cultural Unbound* 5 (2013): 639-649. Print.

Asante, Molefi Kete, Yoshitaka Miike, Jing Yin. „Introduction." In: Asante, Molefi Kete, Yoshitaka Miike, Jing Yin (Hg.). *The Global Intercultural Communication Reader*. 2. Auflage. New York/London: Routledge, 2014. 1-14. Print.

Attebery, Brian. „The Magazine Era: 1926-1960." In: James, Edward, Farah Mendlesohn (Hg.). *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. 32-47. Print.

Austin, John Langshaw. *Zur Theorie der Sprechakte (How to Do Things with Words)*. Stuttgart: Reclam, 2002. Print.

Barrow, Time. „Immediacy, Hypermediacy, and Remediation." 8. August 2010. Web. 27. Oktober 2024. <https://timebarrow.com/immediacy-hypermediacy-remediation/>.

Baxter, Stephen. „Foreword." In: Haley, Guy (Hg.). *Sci-Fi Chronicles: A Visual History of the Galaxy's Greatest Science Fiction*. London: Aurum Press, 2014. 8-9. Print.

Bernstein, Jonathan. „From Gunsmoke to Deadwood: Why the US Turns to the Wild West in Times of Crisis: Could the Resurgence of the Western in Film and on TV Be a Reflection of the Political Turmoil of Trump's America?" *The Guardian*. 6. Januar 2018. Web. 27. Oktober 2024. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2018/jan/06/gunsmoke-deadwood-why-us-turns-to-wild-west-crisis?CMP=share_btn_link>.

Bianculli, David. *The Platinum Age of Television*: *From* I Love Lucy *to* The Walking Dead*, How TV Became Terrific*. New York: Anchor Books, 2016. Print.

Bolter, Jay David, Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2000. Print.

Bordwell, David. „Alignment, Allegiance, and Murder.“ 16. Mai 2011. Web. 27. Oktober 2024. <http://www.davidbordwell.net/blog/2011/05/16/alignment-allegiance-and-murder/print/>.

Bottlinger, Andrea, Christian Humberg. *Sorge Dich nicht, beame! Besser leben mit* Star Wars *und* Star Trek. Ludwigsburg: Amigo Grafik/Cross Cult, 2012. Print.

Bould, Mark. „Film and Television.“ In: James, Edward, Farah Mendlesohn (Hg.). *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. 79-95. Print.

Bußmann, Hadumod. „Kommunikationsmodell.“ In: Bußmann, Hadumod. *Lexikon der Sprachwissenschaft*. Stuttgart: Kröner, 2002. 354-355. Print.

Chandler, Raymond. *The Big Sleep*. London: Penguin Books, 2011 (1939). Print.

---. *The Long Goodbye*. London: Penguin Books, 2010 (1953). Print.

Creeber, Glen (Hg.). *Tele-Visions: An Introduction to Studying Television*. London: British Film Institute, 2006. Print.

Csicsery-Ronay Jr., Istvan. „Marxist Theory and Science Fiction.“ In: James, Edward, Farah Mendlesohn (Hg.). *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. 113-124. Print.

Dove-Viebahn, Aviva. „Embodying Hybridity, (En)gendering Community: Captain Janeway and the Enactment of a Feminist Heterotopia on *Star Trek: Voyager*.“ In: *Women’s Studies* 36 (2007): 597-618. Print.

Duffett, Mark. *Understanding Fandom. An Introduction to the Study of Media Fan Culture*. New York/London et al.: Bloomsbury, 2013. Print.

Eagleton, Terry. *Literary Theory: An Introduction*. 2. Auflage. Oxford/Cambridge, MA: Blackwell, 1996. Print.

Ehlich, Konrad. *Transnationale Germanistik*. München: Iudicium, 2007. Print.

Fan Films. *StarTrek.com*. CBS/Paramount Pictures. 23. Juni 2016. Web. 27. Oktober 2024. <https://www.startrek.com/en-un/fan-films>.

Fish, Stanley. „Interpreting the *Variorum.*“ (1976). In: Lodge, David, Nigel Wood (Hg.). *Modern Criticism and Theory: A Reader*. 3. Auflage. Harlow: Pearson Longman, 2008. 382-400. Print.

Fluck, Winfried. *Das kulturelle Imaginäre. Eine Funktionsgeschichte des amerikanischen Romans 1790-1900*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997. Print.

Fricke, Dietmar. „*Raumschiff Voyager*: Das Vermächtnis zwischen Föderation und Borg als interkultureller Diskurs?“ In: Hörnlein, Frank, Herbert Heinecke (Hg.). *Zukunft im Film: Sozialwissenschaftliche Studien zu* Star Trek *und anderer Science Fiction*. Magdeburg: Scriptum, 2000. 119-132. Print.

Geraghty, Lincoln (Hg.). *Popular Media Cultures: Fans, Audiences and Paratexts*. Basingstoke/New York: Palgrave Macmillan, 2015. Print.

Granshaw, Lisa. „Inspirational: Celebrating *Star Trek*’s Legacy of Female Empowerment.“ In: Star Trek: *The Official Magazine* (UK) 187 (März 2017): 32-37. Print.

Grießhaber, Wilhelm. „Verhältnis zwischen außersprachlichen Sachverhalten (P) - Psyche (Π) - Sprache (p).“ *Universität Münster*. 2002-2004. Web. 14. November 2019. <https://www.uni-muenster.de/Sprachenzentrum/griesha/eps/prg/pi-bereich.html>.

Gunzenhäuser, Randi. *Automaten – Roboter – Cyborgs: Körperkonzepte im Wandel*. Trier: WVT, 2006. Print.

---. „Die amerikanischen digitalen Medien: Cybertheorien und Computerspiele.“ In: Decker, Christof (Hg.). *Visuelle Kulturen der USA. Zur Geschichte von Malerei, Fotografie, Film, Fernsehen und Neuen Medien in Amerika*. Bielefeld: transcript, 2010. 301-357. Print.

Habermas, Jürgen. *Vorstudien und Ergänzungen zur Theorie des kommunikativen Handelns*. 3. Auflage. Stuttgart: Suhrkamp, 1989. Print.

Haley, Guy (Hg.). *Sci-Fi Chronicles: A Visual History of the Galaxy’s Greatest Science Fiction*. London: Aurum Press, 2014. Print.

Hall, Stuart, Jessica Evans, Sean Nixon (Hg.). *Representation.* 2. Auflage. London: Sage, 2013. Print.

Halualani, Rona Tamiko, Thomas K. Nakayama. „Critical Communication Studies: At a Crossroads.“ In: Nakayama, Thomas K., Rona Tamiko Halualani (Hg.). *The Handbook of Critical Intercultural Communication*. Malden/Oxford/West Sussex: Wiley-Blackwell, 2013. 1-16. Print.

Haraway, Donna J. *The Reinvention of Nature: Simians, Cyborgs and Women*. New York: Routledge, 1991. Print.

Hellmann, Kai-Uwe. „Auf der Suche nach der verlorengegangenen Gewißheit – STAR TREK oder das Abenteuer des Kulturvergleichs.“ In: Hörnlein, Frank, Herbert Heinecke (Hg.). *Zukunft im Film: Sozialwissenschaftliche Studien zu* Star Trek *und anderer Science Fiction*. Magdeburg: Scriptum, 2000. 133-141. Print.

Heringer, Hans Jürgen. *Interkulturelle Kommunikation*. 2. Auflage. Tübingen: A. Franck, 2007. Print.

Herrig, Thomas A. *...wo noch nie eine Frau zuvor gewesen ist... 45 Jahre* Star Trek *und der Feminismus*. Marburg: Tectum, 2011. Print.

Hillenbrand, Mike, Thomas Höhl. *„Wie Captain Kirk nach Deutschland kam.“* Star Trek *in Deutschland. Mit Vorworten von Dr. Hubert Zitt und Gene Roddenberry jr.* Königswinter: Heel, 2008. Print.

Hillenbrand, Mike, Christian Humberg. *TREKminds. Nur der Himmel ist die Grenze. Was die Welt von* Star Trek *lernen kann. Mit dem Alien-Kindergarten von Draco Stellaris*. Mülheim an der Ruhr: In Farbe und Bunt Verlag, 2011. Print.

Hipple, Dave. „Stargate SG-1: *Self-Possessed Science Fiction*.“ In: Beeler, Stan, Lisa Dickson (Hg.). *Reading* Stargate SG-1. London: I.B. Tauris, 2006. 27-47. Print.

Hoffmann, Ludger. „Funktionale Pragmatik und Diskursanalyse“. Web. 27. Oktober 2024. <http://home.edo.tu-dortmund.de/~hoffmann/ABC/Pragmatik.html>.

Höhl, Thomas, Mike Hillenbrand. *Dies sind die Abenteuer: 40 Jahre* Star Trek. Königswinter: Heel, 2006. Print.

Holt, Jennifer, Kevin Sanson (Hg.). *Connected Viewing: Selling, Streaming, & Sharing Media in the Digital Era*. Oxon/New York: Routledge, 2014. Print.

Hook, Derek. „Discourse, Knowledge, Materiality, History: Foucault and Discourse Analysis.“ In: *Theory & Psychology* 11.4 (2001): 521-547. Print.

Humm, Maggie. *Feminism in Film*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1997. Print.

IMDb.com. Standbild aus *Rio Bravo* (1959). Web. 27. Oktober 2024. <http://www.imdb.com/title/tt0053221/mediaviewer/rm134419712>.

Indiegogo. *Star Trek: Renegades*. Spenden-Kampagne 2013. Web. 27. Oktober 2024. <https://www.indiegogo.com/projects/star-trek-renegades>.

Invictus. William Ernest Henley. *Poetry Foundation*. 1875. Web. 27. Oktober 2024. <https://www.poetryfoundation.org/poems/51642/invictus>.

Iser, Wolfgang. „The Reading Process: A Phenomenological Approach (1972).“ In: Lodge, David, Nigel Wood (Hg.). *Modern Criticism and Theory: A Reader*. 3. Auflage. Harlow: Pearson Longman, 2008. 295-310. Print.

Jackson, Robert P. „Antonio Gramsci: Persons, Subjectivity, and the Political.“ In: Rae, Gavin, Emma Ingala (Hg.). *Subjectivity and the Political: Contemporary Perspectives*. *Routledge Studies in Contemporary Philosophy*, 98. Abingdon, Oxon: Routledge, 2017. 135-158. Print.

Jahn-Sudmann, Andreas, Frank Kelleter. „Die Dynamik serieller Überbietung: Amerikanische Fernsehserien und das Konzept des Quality-TV“. In: Kelleter, Frank (Hg.). *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript, 2012. 205-224. Print.

Jenkins, Henry. *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide.* New York/London: New York University Press, 2006. Print.

---. *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York/London: New York University Press, 2006. Print.

---. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. Updated 20th Anniversary Edition. New York/London: Routledge, 2013. Print.

Jenkins, Henry, Sam Ford, Joshua Green. *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York/London: New York University Press, 2013. Print.

Jenkins, Henry, Mizuko Ito, danah boyd. *Participatory Culture in a Networked Era. A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. Cambridge/Malden, MA: Polity Press, 2016. Print.

Johnson-Smith, Jan. *American Science Fiction TV:* Star Trek*,* Stargate *and Beyond*. London: I.B. Tauris, 2005. Print.

Jones, Gwyneth. „The Icons of Science Fiction.“ In: James, Edward, Farah Mendlesohn (Hg.). *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. 163-173. Print.

Kameyama, Shinichi. *Verständnissicherndes Handeln. Zur reparativen Bearbeitung von Rezeptionsdefiziten in deutschen und japanischen Diskursen*. Münster et al.: Waxmann, 2004. Print.

Kelleter, Frank. „Populäre Serialität: Eine Einführung.“ In: Kelleter, Frank (Hg.). *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript, 2012. 11-46. Print.

Kennedy, John F. „Acceptance of Democratic Nomination for President.“ 15. Juli 1960. Web. 27. Oktober 2024. <https://www.jfklibrary.org/learn/about-jfk/historic-speeches/acceptance-of-democratic-nomination-for-president>.

Kickstarter. *Star Trek: Renegades*. Spenden-Kampagne 2012. Web. 27. Oktober 2024. <https://www.kickstarter.com/projects/145553614/star-trek-renegades>.

Köster, Werner. „Bildungsroman.“ In: Schnell, Ralf. *Metzler Lexikon Kultur der Gegenwart: Themen und Theorien, Formen und Institutionen seit 1945*. Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler, 2000. 67-68. Print.

Lange, Maria Barbara. „Die *Star Trek*-Serien: Instrumente populärkultureller Annäherung an den aktuellen wissenschaftlichen Diskurs? Eine linguistische Betrachtung.“ In: Rogotzki, Nina, Thomas Richter, Helga Brandt, Petra Friedrich, Mathias Schönhoff, Paul M. Hahlbohm (Hg.). *Faszinierend!* Star Trek *und die Wissenschaften*. Band 1. Kiel: Ludwig, 2009. 131-156. Print.

Lévy, Pierre. *Collective Intelligence: Mankind’s Emerging World in Cyberspace*. Übersetzt durch Robert Bononno. Cambridge, MA: Perseus Books, 1997. Print.

List of Science Fiction Conventions. *Wikipedia*. Zuletzt editiert am 16. September 2024. Web. 27. Oktober 2024. <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_science_fiction_conventions>. [Da es sich um eine *Wikipedia*-Seite handelt, weist der Artikel mehrere Autoren auf und kann sich ständig verändern.]

MacLeod, Ken. „Politics and Science Fiction.“ In: James, Edward, Farah Mendlesohn (Hg.). *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. 230-240. Print.

Mandel, Geoffrey. Star Trek: *Star Charts. The Complete Atlas* of Star Trek. New York/London/Toronto/Sydney: Pocket Books, 2002. Print.

Marinaccio, Dave. *Alles, was ich im Leben wirklich brauche, habe ich von* Star Trek *gelernt*. München: Heyne, 1995. Print.

McEwan, Cameron K. „The Thirteenth Doctor – Interview with Jodie Whittaker.“ *Doctorwho.tv*. BBC. 14. Juli 2017. Web. 27. Oktober 2024. <https://www.doctorwho.tv/news-and-features/the-thirteenth-doctor-interview-with-jodie-whittaker>.

McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. London/New York: Ark Paperbacks, 1964. Print.

Memory Alpha 1. Web. 27. Oktober 2024. <http://memory-alpha.wikia.com/wiki/Main_Page>. [Da es sich um eine *Wikipedia*-Seite von Fans für Fans handelt, weist der Artikel mehrere Autoren auf und kann sich ständig verändern.]

Memory Alpha 2. Web. 27. Oktober 2024. <https://memory-alpha.fandom.com/de/wiki/Subraum>. [Da es sich um eine *Wikipedia*-Seite von Fans für Fans handelt, weist der Artikel mehrere Autoren auf und kann sich ständig verändern.]

Mendlesohn, Farah. „Introduction: Reading Science Fiction." In: James, Edward, Farah Mendlesohn (Hg.). *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. 1-12. Print.

Mittell, Jason. *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York/London: New York University Press, 2015. Print.

---. „Narrative Complexity in Contemporary American Television." In: *The Velvet Light Trap*. Number 58 (Fall 2006): 29-40. Print.

---. „Narrative Komplexität im amerikanischen Gegenwartsfernsehen." In: Kelleter, Frank. *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript, 2012. 97-122. Print.

Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace.* Cambridge, MA: The MIT Press, 1997. Print.

Neal, Alan. CBC Radio. „Gates McFadden on Being a Female Cast Member on *Star Trek: The Next Generation*." 13. Mai 2017. Web. 27. Oktober 2024. <http://www.cbc.ca/news/canada/ottawa/gates-mcfadden-female-cast-member-star-trek-1.4114119>.

Nelson, Robin. „Case Study: Modernism and Postmodernism in Television Drama." In: Creeber, Glen (Hg.). *Tele-Visions: An Introduction to Studying Television*. London: British Film Institute, 2006. 86-92. Print.

Okuda, Michael, Denise Okuda. *The* Star Trek *Encyclopedia. A Reference Guide to the Future*. Volume One A-L. New York: Harper Design, 2016. Print.

Otterson, Joe. „‚*Star Trek: Picard*' Drops First Teaser Trailer, Poster (Watch)." 23. Mai 2019. Web. 27. Oktober 2024. <https://variety.com/2019/tv/news/star-trek-picard-trailer-poster-cbs-all-acccess-1203224489/>.

Pascale, Anthony. „Patrick Stewart Reveals New *Star Trek* Movie Script Featuring Jean-Luc Picard Is in the Works.“ 5. Januar 2024. Web. 27. Oktober 2024. <https://trekmovie.com/2024/01/05/patrick-stewart-reveals-new-star-trek-movie-script-featuring-jean-luc-picard-is-in-the-works/?fbclid=IwAR2AJ1qzr-uKnJFiWNZwIJwBwrIcHw-PJoRF4efnznyDdhsxAEIuHohFk1Q>.

Pavanini, Marco. „Multistability and Derrida's Différance: Investigating the Relations Between Postphenomenology and Stiegler's General Organology.“ In: *Philosophy & Technology* 35.1 (2022): 1-22. Print.

Pearson, Roberta. „Fandom in the Digital Era.“ In: *Popular Communication* 8.1 (2010): 84-95. Print.

Poe, Stephen Edward. *A Vision of the Future*: Star Trek: Voyager. New York, London et al.: Pocket Books, 1998. Print.

Rabitsch, Stefan. „‚And Yet, Everything We Do Is Usually Based on the English': Sailing the *Mare Incognitum* of *Star Trek*'s Transatlantic Double Consciousness with Horatio Hornblower.“ In: *Science Fiction Film and Television* 9.3 (2016): 439-472. Print.

Rehbein, Jochen. „Intercultural Communication.“ In: Chapelle, Carol A. (Hg.). *The Encyclopedia of Applied Linguistics*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2012. 1-11. PDF. [Die Seitenzahl weicht von der Druckfassung ab.]

---. „Zur Theorie des kulturellen Apparats.“ In: Gyung-Jae Jun et al. (Hg.). *Kulturwissenschaftliche Germanistik in Asien. Dokumentation der Tagungsbeiträge der Asiatischen Germanistentagung 2006 in Seoul*. Band 1. Seoul, Korea: Euro Trading & Publishing, 2008. 94-109. Print.

Renault, Gregory. „Science Fiction as Cognitive Estrangement: Darko Suvin and the Marxist Critique of Mass Culture.“ *Discourse* 2 (1980): 113-141. Print.

Roberts, Robin A. „Science, Race, and Gender in *Star Trek: Voyager*.“ In: Helford, Elyce Rae (Hg.). *Fantasy Girls. Gender in the New Universe of Science Fiction and Fantasy Television*. Oxford et al.: Rowman & Littlefield Publishers, 2000. 203-221. Print.

Roberts, Wess, Bill Ross. Star Trek: The Next Generation. *Picards Prinzip: Management by Trek*. München: Heyne, 1996. Print.

Roddenberry, Eugene. *Facebook*-Video: „A Special ‚Thank You' from Rod Outside the *Star Trek Beyond* Premiere!“ *Facebook*-Fanseite. 21. Juli 2016. Web. 27. Oktober 2024. <https://www.facebook.com/EugeneRoddenberry/videos/1743640739250974/>.

Sanders, Hannah E. „Living a *Charmed* Life: The Magic of Postfeminist Sisterhood.“ In: Tasker, Yvonne, Diane Negra (Hg.). *Interrogating Postfeminism: Gender and the Politics of Popular Culture*. Durham/London: Duke University Press, 2007. 72-99. Print.

Schröter, Jens. „Das Holodeck: Phantasma des ultimativen Displays.“ In: Rogotzki, Nina, Thomas Richter, Helga Brandt, Petra Friedrich, Mathias Schönhoff, Paul M. Hahlbohm (Hg.). *Faszinierend!* Star Trek *und die Wissenschaften*. Band 1. Kiel: Ludwig, 2009. 105-130. Print.

Sci-Fi World. „The Hollywood Science Fiction Museum.“ *YouTube* (29. August 2017). Web. 27. Oktober 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=qOxOuVcrMz4>.

Sexton, Jamie. „Case Study: Television and Convergence.“ In: Creeber, Glen (Hg.). *Tele-Visions: An Introduction to Studying Television*. London: British Film Institute, 2006. 160-168. Print.

Sielke, Sabine. „Joy in Repetition: Acht Thesen zum Konzept der Serialität und zum Prinzip der Serie.“ In: Kelleter, Frank (Hg.). *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript, 2012. 383-398. Print.

Slonczewski, Joan, Michael Levy. „Science Fiction and the Life Sciences.” In: James, Edward, Farah Mendlesohn (Hg.). *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. 174-185. Print.

Smallwood, Karl. „Sherlock Holmes Never Said: ‚Elementary, My Dear Watson’.“ *Today I Found Out*. 27. August 2013. Web. 27. Oktober 2024. <http://www.todayifoundout.com/index.php/2013/08/sherlock-holmes-never-said-elementary-dear-watson/>.

Sobstyl, Edrie. „We Who Are Borg, Are We Borg?“ In: Early, Frances, Kathleen Kennedy (Hg.). *Athena’s Daughters. Television’s New Women Warriors*. New York: Syracuse University Press, 2003. 119-132. Print.

Spencer-Oatey, Helen, Peter Franklin. *Intercultural Interaction: A Multidisciplinary Approach to Intercultural Communication*. Basingstoke/New York: Palgrave MacMillan, 2009. Print.

Stableford, Brian. „Science Fiction Before the Genre.“ In: James, Edward, Farah Mendlesohn (Hg.). *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. 15-31. Print.

Staiger, Janet. *Media Reception Studies*. New York/London: New York University Press, 2005. Print.

StarTrek.com. „Shows and Movies.“ 28. März 2024. Web. 27. Oktober 2024. <https://www.startrek.com/en-un/series-and-movies>.

StarTrek.com Staff, Teil 1. „Meet the Man Behind the Holodeck, Part 1.“ 11. März 2014. Web. 27. Oktober 2024. <https://www.startrek.com/en-un/news/meet-the-man-behind-the-holodeck-part-1>.

StarTrek.com Staff, Teil 2. „Meet the Man Behind the Holodeck, Part 2.“ 12. März 2014. Web. 27. Oktober 2024. <https://www.startrek.com/en-un/news/meet-the-man-behind-the-holodeck-part-2>.

Star Trek Renegades Official Music Video. Musik-Video „Captain of My Soul“ von *Automatic Eden* auf *YouTube*. 15. März 2015. Web. 27. Oktober 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=HI3fSiokTsw>.

Sternbach, Rick, Michael Okuda. Star Trek*: Die Technik der U.S.S. Enterprise: Das offizielle Handbuch*. Königswinter: Heel, 2005. Print.

Storey, John. *Cultural Studies and the Study of Popular Culture*. 3. Auflage. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010. Print.

Sunstein, Cass R., Adrian Vermeule. „Conspiracy Theories: Causes and Cures.“ In: *Journal of Political Philosophy*. Vol. 17.2 (2009): 202-227. Print.

Tab-tv. „History of TVs from 1920 till today.“ 23. April 2023. Web. 27. Oktober 2024. <http://en.tab-tv.com/?p=11824>.

Tallon, Philip, Jerry L. Walls. „Why Not Live in the Holodeck?“ In: Eberl, Jason T., Kevin S. Decker (Hg.). Star Trek *and Philosophy: The Wrath of Kant*. Chicago/La Salle, IL: Open Court, 2008. 161-172. Print.

Theater der griechischen Antike. *Wikipedia*. Zuletzt editiert am 3. Juni 2024. Web. 27. Oktober 2024. <https://de.wikipedia.org/wiki/Theater_der_griechischen_Antike>. [Da es sich um eine *Wikipedia*-Seite handelt, weist der Artikel mehrere Autoren auf und kann sich ständig verändern.]

The Big Goodbye (episode). *Memory Alpha*. Web. 27. Oktober 2024. <http://memory-alpha.wikia.com/wiki/The_Big_Goodbye_(episode)>. [Da es sich um eine *Wikipedia*-Seite von Fans für Fans handelt, weist der Artikel mehrere Autoren auf und kann sich ständig verändern.]

The Circuit. 2024. Web. 27. Oktober 2024. <https://thecircuitfilm.com>.

The Circuit Movie. „The Circuit: Urbiessa’ Official Kickstarter Video.“ *YouTube* (10. April 2017). Web. 27. Oktober 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=3FA2cdl4zq0&t=1s>.

Theories of Humor. *Wikipedia*. Zuletzt editiert am 12. Juli 2024. Web. 27. Oktober 2024. <https://en.wikipedia.org/wiki/Theories_of_humor>. [Da es sich um eine *Wikipedia*-Seite handelt, weist der Artikel mehrere Autoren auf und kann sich ständig verändern.]

The Telegraph. „*Star Trek*: The Global Fans.“ 6. Mai 2009. Web. 27. Oktober 2024. <http://www.telegraph.co.uk/culture/star-trek/5245097/Star-Trek-the-global-fans.html>.

The Truth about Star Trek *and the Ratings*. Star Trek *Fact Check: Separating Fact from Legend*. Blogspot. 5. Juli 2014. Web. 27. Oktober 2024. <http://startrekfactcheck.blogspot.de/2014/07/the-truth-about-star-trek-and-ratings.html>.

TrekCore.com 1. *TOS*-Cast auf der Brücke. Web. 27. Oktober 2024. <https://tos.trekcore.com/gallery/albums/photography/cast-photos/multiple-cast/multiple_cast04.jpg>.

TrekCore.com 2. Standbild aus „Arena“ (*TOS*, S01E19). Web. 27. Oktober 2024. <https://tos.trekcore.com/gallery/albums/screencaps/season1/119-arena/arena-br-331.jpg>.

TrekCore.com 3. Standbild aus „The Devil in the Dark“ (*TOS*, S01E26). Web. 27. Oktober 2024. <https://tos.trekcore.com/gallery/albums/screencaps/season1/127-devil-in-the-dark/devil-in-dark-br-485.jpg>.

TrekCore.com 4. Standbild aus „Lethe“ (*DIS*, S01E06). Web. 27. Oktober 2024. <http://discovery.trekcore.com/gallery/albums/promo-photos/season1/106/106-lorca-burnham-bridge.jpg>.

Turner, Frederick Jackson. „The Significance of the Frontier in American History.“ 12. Juli 1893. Web. 27. Oktober 2024. <http://nationalhumanitiescenter.org/pds/gilded/empire/text1/turner.pdf>.

van Dijck, José. *The Culture of Connectivity. A Critical History of Social Media*. New York: Oxford University Press, 2013. Print.

Varakis, Angie. „Research on the Ancient Mask.“ *Didaskalia* 6.1 (2004). Web. 27. Oktober 2024. <http://didaskalia.net/issues/vol6no1/varakis.html>.

Vary, Adam B. „The Future of *Star Trek*: From *Starfleet Academy* to New Movies and Michelle Yeoh, How the 58-Year-Old Franchise Is Planning for the Next Generation of Fans“. 27. März 2024. Web. 27. Oktober 2024. <https://variety.com/2024/tv/features/star-trek-future-starfleet-academy-section-31-michelle-yeoh-1235952301/>.

Voyager Virtual Season Project. 2001-2003. Web. 27. Oktober 2024. <http://vv8.jetc.org/main.html>.

Waldenfels, Bernhard. *Der Stachel des Fremden*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1990. Print.

---. *Topographie des Fremden. Studien zur Phänomenologie des Fremden 1*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997. Print.

Weber, Ingrid. „Heile Welt der kulturellen Vielfalt? Das Bild der Zukunft in STAR TREK.“ In: Hörnlein, Frank, Herbert Heinecke (Hg.). *Zukunft im Film: Sozialwissenschaftliche Studien zu* Star Trek *und anderer Science Fiction*. Magdeburg: Scriptum, 2000. 143-153. Print.

Weldes, Jutta. „Going Cultural: *Star Trek*, State Action, and Popular Culture.“ In: *Millennium – Journal of International Studies* 28 (1998): 117-134. Print.

Wenger, Christian. *Jenseits der Sterne. Gemeinschaft und Identität in Fankulturen. Zur Konstitution des* Star Trek-*Fandoms*. Bielefeld: transcript, 2006. Print.

Westfahl, Gary. „Space Opera.“ In: James, Edward, Farah Mendlesohn (Hg.). *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. 197-208. Print.

Whitfield, Stephen E., Gene Roddenberry. *The Making of* Star Trek. 27. Auflage. New York: Ballatine Books, 1991. Print.

Whitley, Jared. „STLV: Kate Mulgrew Talks Jeri Ryan Relationship + More from Voyager Cast + Dancing Ferengi.“ *Trekmovie*. 13. August 2014. Web. 27. Oktober 2024. <http://trekmovie.com/2014/08/03/stlv-kate-mulgrew-talks-jeri-ryan-relationship-more-from-voyager-cast-dancing-ferengi/>.

William Ernest Henley. *Wikipedia*. Zuletzt editiert am 4. November 2022. Web. 27. Oktober 2024. <https://de.wikipedia.org/wiki/William_Ernest_Henley>. [Da es sich um eine *Wikipedia*-Seite handelt, weist der Artikel mehrere Autoren auf und kann sich ständig verändern.]

Worland, Rick. „From the New Frontier to the Final Frontier: *Star Trek* from Kenney to Gorbachev.“ In: *Film & History* 24, Nr. 1-2 (1994): 19-35. Print.

Wulff, Hans Jürgen. „Diegese.“ *Lexikon der Filmbegriffe*. Christian-Albrechts-Universität zu Kiel. 22. März 2022. Web. 27. Oktober 2024. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=122>.

Yep, Gust A. „Encounters With the ‚Other': Personal Notes for a Reconceptualization of Intercultural Communication Competence." In: Asante, Molefi Kete, Yoshitaka Miike, Jing Yin (Hg.). *The Global Intercultural Communication Reader*. 2. Auflage. New York/London: Routledge, 2014. 339-356. Print.

Fernsehserien:

Buffy The Vampire Slayer. 20th Television (USA), 1997-2003.

Charmed. CBS Television Distribution (USA), 1998-2006.

Doctor Who. BBC One (UK), seit 1963.

Elementary. CBS Television Distribution (USA), 2012-2019.

Firefly. 20th Television (USA), 2002.

Knight Rider. NBCUniversal Television Distribution (USA), 1982-1986.

Renegades: The Requiem, Part 1 (Official). Atomic Network. *YouTube* (6. Juli 2017). Web. 27. Oktober 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=yZbKnbWhkzY>.

Sherlock. BBC (UK), 2010-2017.

Stargate: Atlantis (*SGA*). MGM Television (Kanada/USA), 2004-2009.

Stargate SG-1 (*SG-1*). MGM Television (Kanada/USA), 1997-2007.

---. „200" (S10E06). Dir. Martin Wood. MGM Television (Kanada/USA), 2006. DVD.

---. „Wormhole X-Treme!" (S05E12). Dir. Peter DeLuise. MGM Television (Kanada/USA), 2001. DVD.

Stargate: Universe (*SGU*). MGM Television (Kanada/USA), 2009-2011.

Star Trek Continues. Trek Continues et al. (USA), 2013-2017.

Star Trek: Deep Space Nine (*DS9*). Paramount Studios (USA), 1993-1999.

---. „Homefront" (S04E11). Dir. David Livingston. Paramount Studios (USA), 1996.

Star Trek: Discovery (*DIS*). CBS Television Studios (USA), 2017-2024.

---. „Choose Your Pain" (S01E05). Dir. Lee Rose. CBS Television Studios (USA), 2017. Blu-ray.

---. „Despite Yourself“ (S01E10). Dir. Jonathan Frakes. CBS Television Studios (USA), 2018. Blu-ray.

---. „In the Forest I Go“ (S01E09). Dir. Chris Byrne. CBS Television Studios (USA), 2017. Blu-ray.

---. „Lethe“ (S01E06). Dir. Douglas Aarniokoski. CBS Television Studios (USA), 2017. Blu-ray.

Star Trek: Enterprise (*ENT*). Paramount Studios (USA), 2001-2005.

Star Trek: Lower Decks. CBS Eye Animation Productions (USA), 2020-2024.

Star Trek: Picard (*PIC*). CBS Television Studios (USA), 2020-2023.

---. „Watcher“ (S02E04). Dir. Lea Thompson. CBS Television Studios (USA), 2022. Blu-ray.

Star Trek: Prodigy. CBS Eye Animation Productions (USA), 2021-2024.

Star Trek: Renegades (Episode 1). *YouTube* (24. August 2015). Dir. Tim Russ. Atomic Studios (USA). Web. 27. Oktober 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=eE2Wgop9VLM>.

Star Trek: Short Treks. CBS Television Studios (USA), 2018-2020.

Star Trek: Strange New Worlds (*SNW*). CBS Studios (USA), seit 2022.

Star Trek: The Animated Series (*TAS*). Paramount Studios (USA). 1973-1974.

Star Trek: The Next Generation (*TNG*). Paramount Studios (USA), 1987-1994.

---. „A Fistful of Datas“ (S06E08). Dir. Patrick Stewart. Paramount Studios (USA), 1992. DVD.

---. „Angel One“ (S01E14). Dir. Michael Rhodes. Paramount Studios (USA), 1988. DVD.

---. „Conspiracy“ (S01E25). Dir. Cliff Bole. Paramount Studios (USA), 1988. DVD.

---. „Darmok“ (S05E02). Dir. Winrich Kolbe. Paramount Studios (USA), 1991. DVD.

---. „Elementary, Dear Data“ (S02E03). Dir. Rob Bowman. Paramount Studios (USA), 1988. DVD.

---. „Encounter at Farpoint“ (S01E01/02). Dir. Corey Allen. Paramount Studios (USA), 1987. DVD.

---. „Genesis“ (S07E19). Dir. Gates McFadden. Paramount Studios (USA), 1994. DVD.

---. „Justice“ (S01E08). Dir. James L. Conway. Paramount Pictures (USA), 1987. DVD.

---. „Pen Pals“ (S02E15). Dir. Winrich Kolbe. Paramount Pictures (USA), 1989. DVD.

---. „Phantasms“ (S07E06). Dir. Patrick Stewart. Paramount Studios (USA), 1993. DVD.

---. „Ship in a Bottle“ (S06E12). Dir. Alexander Singer. Paramount Studios (USA), 1993. DVD.

---. „The Best of Both Worlds“ (S03E26). Dir. Cliff Bole. Paramount Studios (USA), 1990. DVD.

---. „The Best of Both Worlds, Part II“ (S04E01). Dir. Cliff Bole. Paramount Studios (USA), 1990. DVD.

---. „The Big Goodbye“ (S01E12). Dir. Joseph L. Scanlan. Paramount Studios (USA), 1988. DVD.

---. „The Child“ (S02E01). Dir. Rob Bowman. Paramount Studios (USA), 1988. DVD.

Star Trek: The Original Series (*TOS*). Paramount Studios (USA),1966-1969.

---. „Arena“ (S01E19). Dir. Joseph Pevney. Paramount Studies (USA), 1967. Blu-ray.

---. „Mirror, Mirror“ (S02E10). Dir. Marc Daniels. Paramount Studios (USA), 1967. Blu-ray.

---. „Plato’s Stepchildren“ (S03E12). Dir. David Alexander. Paramount Studios (USA), 1968.

---. „The Devil in the Dark“ (S01E26). Dir. Joseph Pevney. Paramount Studios (USA), 1967. Blu-ray.

Star Trek: Voyager (*VOY*). Paramount Studios (USA), 1995-2001.

---. „Caretaker“ (S01E01/02). Dir. Winrich Kolbe. Paramount Studios (USA), 1995. DVD.

---. „Collective“ (S06E16). Dir. Allison Liddi. Paramount Studios (USA), 2000. DVD.

---. „Dark Frontier“ (S05E15/16). Dir. Cliff Bole/Terry Windell. Paramount Studios (USA), 1999. DVD.

---. „Macrocosm“ (S03E12). Dir. Alexander Singer. Paramount Studios (USA), 1996. DVD.

---. „Muse“ (S06E22). Dir. Mike Vejar. Paramount Studios (USA), 2000. DVD.

---. „Natural Law“ (S07E22). Dir. Terry Windell. Paramount Studios (USA), 2001. DVD.

---. „Scorpion“ (S03E26). Dir. David Livingston. Paramount Studios (USA), 1997. DVD.

---. „Scorpion, Part II“ (S04E01). Dir. Winrich Kolbe. Paramount Studios (USA), 1997. DVD.

---. „The Cloud“ (S01E06). Dir. David Livingston. Paramount Studios (USA), 1995. DVD.

---. „The Gift“ (S04E02). Dir. Anson Williams. Paramount Studios (USA), 1997. DVD.

---. „The Haunting of Deck Twelve“ (S06E25). Dir. David Livingston. Paramount Studios (USA), 2000. DVD.

---. „The Raven“ (S04E06). Dir. LeVar Burton. Paramount Studios (USA), 1997. DVD.

---. „Year of Hell, Part II“ (S04E09). Dir. Mike Vejar. Paramount Studios (USA), 1997. DVD.

The Orville. 20th Television (USA), seit 2017.

The Real History of Science Fiction. „Space“ (S01E02). Dir. John Das et al. BBC (UK/USA), 2014.

The X-Files. 20th Television (USA), 1993-2002, 2016-2018.

Xena: Warrior Princess. NBC Universal Television Distribution (USA), 1995-2001.

Filme:

5th Passenger. Dir. Scotty Baker. Adamant Images et al. (USA), 2018.

A Fistful of Dollars. Dir. Sergio Leone. Unidis/United Artists (Italien/Westdeutschland/Griechenland), 1964.

Alien. Dir. Ridley Scott. 20th Century Fox (UK/USA), 1979.

Aliens. Dir. James Cameron. 20th Century Fox (USA), 1986.

Arrival. Dir. Denis Villeneuve. Paramount Pictures (USA), 2016.

Axanar. Axanar Productions (USA), seit 2014.

Bullyparade: Der Film. Dir. Michael Herbig. Warner Bros./herbX Film (Deutschland), 2017.

Chaos on the Bridge. Dir. William Shatner. Wacky Doodle Productions (Kanada/USA), 2014.

Close Encounters of the Third Kind. Dir. Steven Spielberg. Columbia Pictures (USA), 1977.

Cowboys & Aliens. Dir. Jon Favreau. Universal Pictures (Kanada/USA), 2011.

Die Hard. Dir. John McTiernan. 20th Century Fox (USA), 1988.

E.T. the Extra-Terrestrial. Dir. Steven Spielberg. Universal Pictures (USA), 1982.

First Blood. Dir. Ted Kotcheff. Orion Pictures (USA), 1982.

Galaxy Quest. Dir. Dean Parisot. DreamWorks Pictures (USA), 1999.

Iron Sky. Dir. Timo Vuorensola. Blind Spot Pictures Oy et al. (Finnland/Deutschland/Australien), 2012.

Jaws. Dir. Steven Spielberg. Universal Pictures (USA), 1975.

Lara Croft: Tomb Raider. Dir. Simon West. Paramount Pictures (Deutschland/Japan/UK/USA), 2001.

Life in a Day. Dir. Kevin Macdonald. National Geographic Films (UK/USA), 2011.

Rio Bravo. Dir. Howard Hawks. Warner Bros. (USA), 1959.

Star Trek Beyond. Dir. Justin Lin. Paramount Pictures (USA), 2016).

Star Trek: First Contact. Dir. Jonathan Frakes. Paramount Pictures (USA), 1996.

Star Trek: Horizon. TK2 Films (USA), 2016.

Star Trek: Of Gods and Men. Dir. Tim Russ. StarTrekOfGodsAndMen.com (USA), 2008.

Star Trek: The Motion Picture. Dir. Robert Wise. Paramount Pictures (USA), 1979.

Star Wars Episode IV: New Hope. Dir. George Lucas. 20th Century Fox (USA), 1977.

Tatort. Das Erste (Deutschland), seit 1970.

Terminator 2: Judgment Day. Dir. James Cameron. TriStar Pictures (USA), 1991.

The Big Sleep. Dir. Howard Hawks. Warner Bros. (USA), 1946.

The Maltese Falcon. Dir. John Huston. Warner Bros. (USA), 1941.

The Terminator. Dir. James Cameron. Orion Pictures (USA), 1984.

(T)Raumschiff Surprise – Periode 1. Dir. Michael Herbig. herbX Film (Deutschland), 2004.

Trekkies. Dir. Roger Nygard. Paramount (USA), 1997.

Trekkies 2. Dir. Roger Nygard. Paramount (USA), 2004.

Videospiel:

Tomb Raider. Core Design. Eidos Interactive (UK), 1996.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Narrative Struktur in Szene 1 von „The Big Goodbye“ 83
Abbildung 2: Narrative Struktur in Szenen 2 und 3 von „Elementary, Dear Data“ 96
Abbildung 3: Narrativ komplexe Struktur in „A Fistful of Datas“ 107
Abbildung 4: Narrative Komplexität in „Macrocosm“ durch *genre-mixing* ... 126
Abbildung 5: Sevens Wandlung als narrativ komplexer Prozess in „The Gift“ 138
Abbildung 6: Höhepunkt von narrativer Komplexität in „Muse“ durch verschiedene diegetische Handlungsebenen 146
Abbildung 7: Die vier Handlungsebenen in „Muse“ im Überblick 147
Abbildung 8: Narrativ komplexe Struktur von *Renegades* 185
Abbildung 9: Überblick über spezifische Darstellungsformen in *TNG* und *VOY* 193
Abbildung 10: Darstellungsformen von interkultureller Kommunikation in *Star Trek* 225