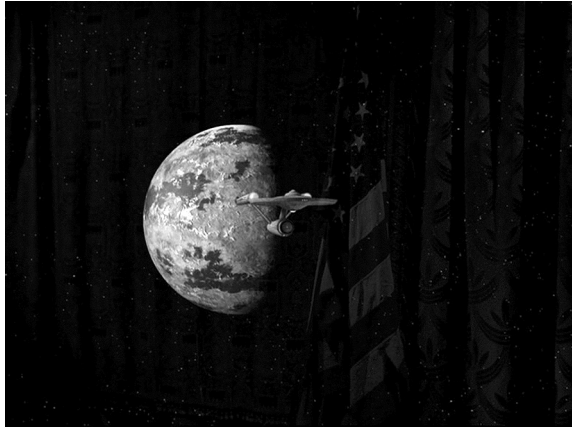


Unendliche Weiten – «The Final Frontier»

Star Trek als interstellare Hermeneutik

1 «The Final Frontier»

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

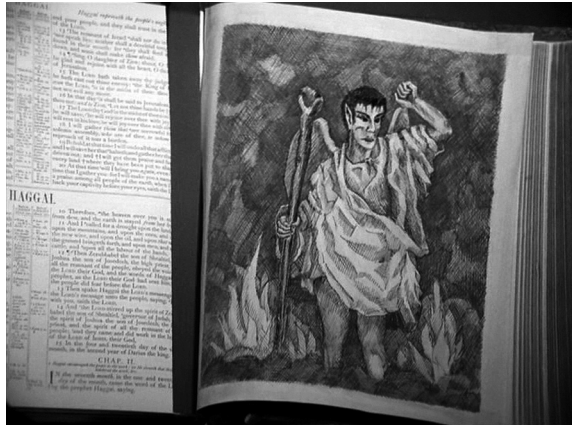
6 Schliecker, Jan (2014): *Roddenberrys Idee. Die STAR TREK-Originalserie im Wandel der Zeit. Kritischer Episodenführer*. Marburg, S. 15.

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

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

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

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



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

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

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

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

2 Reisen am Horizont – Event Horizon

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

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

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

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

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

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

3 Interstellare Hermeneutik

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

12 Schliecker 2014, 113.

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



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

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

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

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

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

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