

DER WELTRAUM - UNENDLICHE WEITEN

„Der Weltraum – unendliche Weiten. Wir befinden uns in einer fernen Zukunft. Dies sind die Abenteuer des neuen Raumschiffs *Enterprise*, das viele Lichtjahre von der Erde entfernt unterwegs ist, um fremde Welten zu entdecken, unbekannte Lebensformen und neue Zivilisationen. Die *Enterprise* dringt dabei in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.“¹

Mit seinem inzwischen 40-jährigem Bestehen, fünf Serien, zehn Kinofilmen, einer Zeichentrickserie und unzähligen Merchandising-Produkten² nimmt *Star Trek* einen gigantischen Erzählraum im Kosmos der Science-Fiction-Serien ein und hat das Genre entscheidend geprägt. *Star Trek* wird als „an enduring icon in American popular culture“³ oder sogar als „the quintessential incarnation of what popular culture is all about“⁴ bezeichnet. Die Serie ist nicht nur immens populär, sondern hat Wege in die Alltagskultur gefunden, die von der TV-Ausstrahlung einzelner Episoden völlig abgelöst sind. So kennt inzwischen jede/r den in der Serie erfundenen Ausdruck ‚beamen‘ und *Star-Trek*-Zitate werden häufig in

-
- 1 Intro der Serie *Raumschiff Enterprise – Das nächste Jahrhundert*. USA 1987-1994.
 - 2 „There are Trek action figures, beach towels, Christmas tree ornaments, coffee cups, models, pins, posters, screen savers and computer programs.“ (Daniel Leonard Bernardi: *Star Trek & History. Race-Ing toward a White Future*, New Jersey: Rutgers 1998, S. 8). Dazu kommen Romane, Fanzines und Computerspiele. Die Liste der Fan-Artikel und Merchandising-Produkte ließe sich beliebig verlängern.
 - 3 D.L. Bernardi: *Star Trek & History*, S. 5.
 - 4 Katja Kanzler: *Inifinite Diversity in Infinite Combinations. The Multicultural Evolution of Star Trek*, Heidelberg: Universitätsverlag Winter 2004, S. 2.

der Werbung verwendet.⁵ Laut einer Studie bezeichneten sich 1991 allein 53 Prozent aller US-AmerikanerInnen als *Star-Trek*-Fans.⁶ Die Serie behandelt zwar Themen, die als spezifisch US-amerikanisch interpretiert werden können,⁷ wird jedoch weltweit ausgestrahlt und hat ein Fan-Publikum aus sehr diversen kulturellen Kontexten. Von Indonesien bis zur Tschechischen Republik, von Südafrika bis nach Deutschland ist *Star Trek* auf Sendung.⁸ Das Fan-Phänomen reicht von Leuten, die die Serien mögen und regelmäßig ansehen, bis zu den so genannten ‚Trekks‘ oder ‚Trekksies‘, die an *Star-Trek*-Conventions teilnehmen, in ihrer Freizeit ‚Spock‘-Ohren⁹ tragen und ihr Leben nach den in der Serie propagierten Werten ausrichten.¹⁰ Zentrale Figur der Verehrung ist Gene Roddenberry, der ‚Erfinder‘ von *Star Trek*.¹¹ Er schrieb und produzierte die erste Serie und arbeitete an *Star Trek – The Next Generation* bis zur vierten Staffel mit.¹² Der überzeugte Humanist Roddenberry verstand die Serie – und hier ganz speziell die narrativen Möglichkeiten, die die Science Fic-

-
- 5 Ein Elektronik-Discounter warb mit dem „Enter Preis“, die Deutsche Bahn mit dem Slogan „beam me up“. Durch die erkennbaren Zitate wird sofort eine assoziative Verknüpfung mit der Serie hergestellt (vgl. K. Kanzler: *Infinite Diversity in Infinite Combinations*, S. 4).
 - 6 Vgl. John Tulloch/Henry Jenkins III: *Science Fiction Audiences: Watching Doctor Who and Star Trek*, London, New York: Routledge 1995, S. 4.
 - 7 So wurde *Star Trek* als Western-Mythos analysiert (Karen Anijar: *Teaching toward the 24th Century. Star Trek as Social Curriculum*, New York, London: Falmer Press 2000) oder als Gleichnis für den Kalten Krieg (Marc Okrand: *The Klingon Dictionary*, New York: Pocket 1995).
 - 8 Vgl. K. Kanzler: *Infinite Diversity in Infinite Combinations*, S. 3
 - 9 Spock ist ein Vulkanier, d.h. ein Alien mit elfenhaft spitzen Ohren.
 - 10 Vgl. die erhellenden Studien zum Trekker-Phänomen: K. Anijar: *Teaching toward the 24th Century*; J.Tulloch/H. Jenkins: *Science Fiction Audiences*; Camille Bacon-Smith: *Enterprising Women. Television Fandom and the Creation of Popular Myth*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press 1992; Ulf Brüdigam: *Strukturelle Aspekte moderner Bildungsprozesse Das Beispiel der Star-Trek-Fans*, Opladen: Leske + Budrich 2001; Henry III Jenkins: *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*, London, New York: Routledge 1992.
 - 11 Um Roddenberry, den ‚Great Bird of the Galaxy‘ wird ein Kult betrieben wie um kaum einen anderen Serienschreiber. 1986 wurde er als erster Autor mit einem ‚Stern‘ auf dem ‚Hollywood Walk of Fame‘ geehrt. Obwohl sowohl *Star Treks* Produktionsprozess als auch das Schreiben der Skripte Teamarbeit ist, wird von Fans die ‚Genialität‘ der Serie allein Roddenberry zugeschrieben (vgl. K. Anijar: *Teaching toward the 24th Century*, S. 76).
 - 12 Er verstarb 1991 70-jährig.

tion bot – als Möglichkeit, seine Überzeugungen zu transportieren und Gesellschaftskritik zu äußern.¹³ Die so offensiv im Weltall verbreiteten Werte der ‚Sternenflotte‘ sind stark geprägt von der Weltanschauung des säkularen Humanismus,¹⁴ die sich an den Interessen, den Werten und insbesondere der Würde des Individuums orientiert. Toleranz zwischen Menschen, Gewaltfreiheit und Gewissensfreiheit gelten dabei als wichtige Prinzipien menschlichen Zusammenlebens. Erkenntnisgewinn erfolgt durch Bildung und rationales Erkennen. Im Geschichtsbild des Humanismus können Individuen durch ihre Handlungen den Lauf der Geschichte bestimmen. Mit missionarischem Eifer trägt die Sternenflotte bestimmte aufklärerische Ideen und Prinzipien in den Weltraum, wie zum Beispiel: „Das Recht auf Unverletzlichkeit der Person, das Recht auf Selbstbestimmung des Individuums, die Gleichheit der Individuen vor dem Gesetz oder anders formuliert die Menschen- und Bürgerrechte, deren universale Gültigkeit für die Föderation in allen Teilen des Weltalls besteht.“¹⁵

Aus der Perspektive von 1966 bedeutete *Star Trek – The Original Series* tatsächlich eine progressive Vision. Kurz nach der McCarthy-Ära, inmitten von Bürgerrechtsbewegung, Vietnamkrieg, Kaltem Krieg und noch vor der zweiten Frauenbewegung entwarf *Star Trek* eine Vision, in der Frauen auf Forschungsmissionen mitflogen (wenn auch in untergeordneten Positionen und im Minirock), Russen mit Amerikanern in einer Crew arbeiteten und Menschen ‚weißer‘ und ‚nicht-weißer‘ Herkunft befreundet waren. Das Weltall, das sie erforschten, sollte den Blick auf die ‚Infinite Diversity in Infinite Combinations‘¹⁶ eröffnen, ein Universum,

-
- 13 Ein Roddenberry-Zitat besagt: „It seemed to me that perhaps, if I wanted to talk about sex, religion, politics, make some comments against Vietnam and so on, that if I had similar situations involving these subjects happening on other planets to little green people, indeed it might get by and it did.“ (Edward Gross/Mark A. Altman: Captains’ Logs. The Unauthorized Complete Trek Voyages. Boston u.a.: Little, Brown and Company 1995, S. 9)
- 14 Gene Roddenberry, der Erfinder von *Star Trek*, war ein bekennender säkularer Humanist (vgl. Wikipedia. The Free Encyclopedia: „Secular Humanism“, in: http://en.wikipedia.org/wiki/secular_humanism, letzter Zugriff 30.06.2007).
- 15 Dietmar Fricke: „Raumschiff Voyager. Das Verhältnis zwischen Föderation und Borg als interkultureller Diskurs?“, in: Frank Hörnlein/Herbert Heinecke (Hg.), Zukunft im Film. Sozialwissenschaftliche Studien zu Star Trek und anderer Science Fiction, Magdeburg: Scriptorum 2000, S. 124.
- 16 ‚Infinite Diversity in Infinite Combinations‘ (IDIC) ist das Motto der der Logik verpflichteten Spezies der Vulkanier (vgl. Memory Alpha. The free

in dem das gesellschaftliche Leben aufgrund gegenseitiger Toleranz ausgehandelt wird und in dem Diskriminierungen aufgrund von Geschlecht, Herkunft oder Ethnizität nicht mehr vorkommen. Menschen verschiedener Herkunft, Aliens und Frauen auf der Kommandobrücke zusammenarbeiten zu lassen, war damals eine radikale Aussage.¹⁷ Als Nichelle Nichols, die einzige Frau und die einzige Schwarze auf der Brücke, überlegte, aus der Serie auszusteigen, da sie mit ihrer Rolle der ‚Uhura‘ nicht zufrieden war,¹⁸ hielt sie der schwarze Bürgerrechtler Martin Luther King Jr. davon ab. Er bat sie, die Rolle beizubehalten, und wies sie auf ihre wichtige Funktion hin:

„Männer und Frauen aller Rassen widmen sich gemeinsam der friedlichen Erforschung der Galaxis, leben als Gleichgestellte [...] Das ist keine schwarze Rolle, es ist auch keine weibliche Rolle. Sie haben die erste Rolle im Fernsehen, die nicht stereotyp ist, und dabei geht es nicht um das Geschlecht. [...] Verstehen Sie nicht, daß Sie mehr sind als ein Rollenmodell für kleine schwarze Kinder? Sie sind noch viel wichtiger für Leute, die nicht wie wir aussehen. Zum erstenmal sieht uns die Welt, wie es sein sollte, als Gleiche, als intelligenten Menschen – so, wie wir sein sollten.“¹⁹

Kings Aussage macht deutlich, dass das Gezeigte eine Relevanz besitzt, die sich völlig vom narrativen Kontext ablösen kann. Uhura mag damals keine tragende Rolle gehabt haben, aber allein ihre visuelle Präsenz auf der Brücke der *Enterprise* konnte als optimistische und visionäre Aussage über die Rolle der Schwarzen und der Frauen in der Zukunft verstanden werden. Das Beispiel macht deutlich, dass das, was in populären Fernsehserien auf der visuellen Ebene gezeigt wird, in seiner Aussage ebenso relevant, wenn nicht sogar wirksamer ist als der Dialogtext. So bezeichnet der Cultural-Studies-Theoretiker Lawrence Grossberg die Produkte Populärer Kultur als „wichtiges Feld der ideologischen Auseinandersetzung und [...] wichtigste Quelle für eine Ikonographie des Le-

Star Trek reference: „IDIC“, in: <http://memory-alpha.org/en/wiki/IDIC>, letzter Zugriff 30.06.2007).

- 17 Dies gipfelte im ersten Fernsehkuß zwischen ‚Schwarz‘ und ‚Weiß‘ (Uhura und Captain Kirk) – dieser erfolgte zwar aufgrund eines Falles von ‚Besessenheit‘, also unfreiwillig, aber immerhin erfolgte er. (TOS 3x12: *Platons Stiefkinder*)
- 18 Uhura war hauptsächlich im Hintergrund zu sehen und hatte als Kommunikationsoffizierin mehr oder weniger die Aufgabe einer Telefonvermittlerin. Ihr Text bestand meist in der Aussage: „Grüßfrequenzen geöffnet, Captain.“
- 19 Nichelle Nichols: Nicht nur Uhura. Star Trek und andere Erinnerungen, München: Wilhelm Heyne 1994, S. 184f.

bens der Menschen.²⁰ Populäre Kultur ist durch ihre massenhafte Verbreitung und ihre leichte und unterhaltende Konsumierbarkeit ein besonders geeigneter Träger von dominanten gesellschaftlichen Vorstellungen und Praxen, inklusive der Geschlechterideologie.²¹

Im Fokus der vorliegenden Untersuchung stehen daher die gegenwärtig in der Populären Kultur denkbaren und darstellbaren Parameter von ‚Geschlecht‘ und deren Bewertung. Durch das fantastische Setting in der Zukunft sind Science-Fiction-Serien, so die Ausgangsthese, besonders geeignet, mit der Geschlechterthematik auf spielerische oder sogar utopische Art und Weise umzugehen. Gegenstand der Untersuchung sind die drei *Star-Trek*-Serien *Raumschiff Enterprise – Das nächste Jahrhundert* (TNG),²² *Deep Space Nine* (DS9)²³ und *Raumschiff Voyager* (VOY)²⁴ sowie *Andromeda* (AND),²⁵ *Spacecenter Babylon 5* (B5)²⁶ und deren Spin-Off *Babylon 5 Crusade* (CRU).²⁷

Die *Star-Trek*-Serien TNG, DS9 und VOY bilden ein narratives Kontinuum, da sie im gleichen Universum zur annähernd gleichen Zeit spielen.²⁸ Als Kontrastfolie dienen die zeitgleich produzierten Serien *Andro-*

-
- 20 Lawrence Grossberg: „Zur Verortung der Populärkultur“, in: Roger Bromley/Udo Göttlich/Carsten Winter (Hg.), *Cultural Studies. Grundlagentexte zur Einführung*, Lüneburg: zu Klampen 1999, S. 216.
- 21 Ideologie meint hier einen Zusammenschluss von Glaubenssätzen und Praxen, die ein Gemeinschaftsgefühl innerhalb einer beliebigen organisierten Gruppe von Menschen erzeugen (vgl. Philip Green: *Cracks in the Pedestal. Ideology and Gender in Hollywood*, Amherst: University of Massachusetts Press 1998, S. 15).
- 22 Im Original: *Star Trek: The Next Generation*. USA 1987-1994. 177 Episoden.
- 23 Im Original: *Star Trek: Deep Space Nine*. USA 1993-1999. 174 Episoden.
- 24 Im Original: *Star Trek: Voyager*. USA 1995-2001. 172 Episoden.
- 25 Im Original: *Gene Roddenberry's Andromeda*. USA 2000-2005. 110 Episoden. (Einige Episoden der Serie *Andromeda* liegen nur auf Englisch vor, da die deutsche Ausstrahlung zum Zeitpunkt der Analyse noch nicht abgeschlossen und nur englischsprachiges Material verfügbar war.)
- 26 Im Original: *Babylon 5*. USA 1994-1998. 112 Episoden.
- 27 Im Original: *Babylon 5 Crusade*. USA 1999. 13 Episoden.
- 28 Nicht untersucht werden die erste *Star-Trek*-Serie *Raumschiff Enterprise* (im Original *Star Trek – The Original Series*. USA 1966-1969, abgekürzt TOS), da diese keine zeitliche Nähe zu den ausgewählten Serien aufweist, und die letzte *Star-Trek*-Serie *Star Trek: Enterprise* (USA 2001-2005), da deren Laufzeit bis 2008 geplant war und die Serie nicht abgeschlossen gewesen wäre. Aufgrund mangelnder Einschaltquoten wurde sie jedoch bereits 2005 nach vier Staffeln beendet.

meda (im Original: *Gene Roddenberry's Andromeda*),²⁹ *Spacecenter Babylon 5* und *Babylon 5 Crusade*.

Die Serien wurden aufgrund mehrerer Kriterien ausgewählt. Sie weisen eine große thematische Ähnlichkeit auf, da sie sowohl in der Zukunft als auch im Weltraum spielen. Die Figuren sind meist in die mächtigste militärische Organisation ihrer Zeit eingebunden, die von Menschen dominiert wird. Unter den ProtagonistInnen befinden sich außerdem ‚Aliens‘, die das nicht-menschliche ‚Andere‘ repräsentieren. Alle Serien umfassen fünf bis sieben Staffeln, haben also einen ähnlichen Umfang. Die Serien wurden in den USA produziert, international ausgestrahlt und fanden große Fan-Gemeinden, wobei besonders *Star Trek* – wie bereits gezeigt wurde – auf nachdrückliche Art und Weise in die Populäre Kultur eingegangen ist. Die Serien wurden zwischen 1987 und 2005 produziert und überlappen sich zeitlich, ermöglichen aber gleichzeitig die Untersuchung der Entwicklung von bestimmten Figurentypen über einen Zeitraum von 18 Jahren hinweg.

Spacecenter Babylon 5 ist die einzige Science-Fiction-Fernsehserie, die erstens eine Komplexität und zweitens eine Popularität erreicht hat, die annähernd vergleichbar mit der von *Star Trek* ist. Die Serie wird oft als Konkurrenzprodukt oder inhaltliches Gegenkonzept³⁰ zu *Star Trek* begriffen und eignet sich daher besonders als Vergleichsobjekt.³¹ Geschrieben wurde *Spacecenter Babylon 5* von Michael J. Straczynski, dem

-
- 29 Die Serie *Andromeda* wurde vom Produzenten Robert H. Wolfe entwickelt. Aus marketingstrategischen Gründen wurde behauptet, das Skript stamme aus Gene Roddenberrys Schublade. Dieser hatte jedoch nie selbst ein solches Konzept – geschweige denn ein Manuskript – verfasst. Die Ähnlichkeiten bestehen allein im Grundgedanken für die Pilotfolgen zweier Science-Fiction-Serien, die Roddenberry in den 1970ern schrieb, und deren Hauptfiguren ebenfalls Dylan Hunt hießen. Auch hier versucht ein Mann aus der Vergangenheit, die Zivilisation wiederherzustellen (*Genesis II*. USA 1973. *Planet Earth*. USA 1974). Dass Majel Roddenberry, die Witwe Roddenberrys, als Coproduzentin gewonnen wurde, kann ebenfalls als Marketing-Strategie gewertet werden.
- 30 Die Zukunft in *Babylon 5* stellt keine positive Utopie dar, sondern es gibt Intrigen, Machtmissbrauch, politische Fehlentscheidungen und ungelöste soziale Probleme. Die Menschheit ist die jüngste und damit ‚unreifste‘ der sogenannten ‚Jüngeren Rassen‘. Während in *Star Trek* die moralische Weiterentwicklung immer an die Vorstellung von rationaler Erkenntnis und genetischer Evolution geknüpft ist, steht bei *Babylon 5* die emotionale und spirituelle Erkenntnis im Vordergrund.
- 31 Vgl. Henry III Jenkins: „Foreword“, in: Kurt Lancaster, *Interacting with Babylon 5. Fan Performances in a Media Universe*, Austin: University of Texas Press 2001, S. xvi.

von *Babylon-5*-Fans ebenso viel Verehrung entgegengebracht wird wie Gene Roddenberry von *Star-Trek*-Fans. Zusätzlich zum Pilotfilm (*Spacecenter Babylon 5*, USA 1993) wurden fünf TV-Movies³² gedreht, außerdem gibt es eine beträchtliche Menge an *Babylon-5*-Büchern, Kurzgeschichten, Comics und Rollenspielen. Das Spin-off *Babylon 5 Crusade* wurde 1999 nach nur 13 Episoden eingestellt, obwohl fünf Staffeln geplant waren.³³ Da das Personal von *Spacecenter Babylon 5* z.T. wichtige Rollen in *Babylon 5 Crusade* bekleidet, wurden einzelne Episoden in die Analyse mit einbezogen.

Der Fokus dieser Arbeit liegt auf dem ‚Doing Gender‘, der Inszenierung von Geschlecht durch die Figuren, wobei sowohl die Narration als auch die Bildebene untersucht werden. Durch den Blick auf die Narration können Änderungen in der Figurenkonzeption im Verlaufe eines Handlungs bogens, der mehrere Staffeln umfasst, erkannt werden. Gleichzeitig wird die visuelle Darstellung der Figuren betrachtet und durch Bildanalysen überprüft, ob sich die bildimmanenten Aussagen über Geschlecht parallel, kommentierend oder widersprüchlich zur Narration verhalten.

Diese Arbeit ist, was sich sowohl aus dem Untersuchungsgegenstand aus dem Bereich der Populären Kultur als auch aus der Perspektive der Gender Studies ergibt, methodisch interdisziplinär angelegt. Daher wird im Kapitel *Forschungsmision* zunächst der Stand der Forschung zu Science-Fiction-Fernsehserien aufgezeigt und danach das Feld der Gender Studies betreten, um die theoretischen Grundlagen offen zu legen und um Begriffsklärungen vorzunehmen. Dann wird der Blick auf die Untersuchung von Geschlechterbildern aus der Perspektive der feministischen Medienforschung gelenkt. Zuletzt werden die Analysemethoden erläutert, die sich teils filmwissenschaftlicher Methoden bedienen, teils auf Untersuchungen zur geschlechtsspezifischen Körpersprache basieren.

Die Analyse der Inszenierung von Geschlecht erfolgt mittels der drei Themenkomplexe *Captain, mein Captain: Frauen, Männer, Macht, Was bin ich? Geschlechtertransformationen* und *Unbekannte Lebensformen: Dritte Geschlechter*. Zum Thema *Frauen, Männer, Macht* lassen sich anhand des Materials deutlich zwei Figurentypen benennen, die *Captains* und die *Action Girls*. Anhand dieser Figurentypen wird die Darstellung von Themen, die mit der Heldenrolle verknüpft sind, nämlich Macht, Autorität und die Ausübung von Gewalt, untersucht. Hinzu kommen Themen, die in starkem Maße geschlechtsspezifisch kodiert sind, wie Part-

32 *Der erste Schritt*. USA 1998; *Das Tor zur 3. Dimension*. USA 1998; *Der Fluss der Seelen*. USA 1998; *Waffenbrüder*. USA 1999; *Die Legende der Ranger*. USA 2002.

33 Die Einstellung der Serie erfolgte aufgrund von Differenzen zwischen Michael J. Straczynski und dem produzierenden Sender TNT.

nerschaft, Elternschaft und Sexualität. Zentral ist die Frage, ob das Modell des männlichen Helden auf die weiblichen Captains und die Action Girls übertragen wird, oder ob für diese neuen Figurentypen neue Regeln gelten.

Im nächsten Kapitel *Was bin ich? Geschlechtertransformationen* werden zwei gegenläufige Prozesse betrachtet, die *Geschlechtswerdungen* und der *Geschlechterwechsel*. Im ersten Fall handelt es sich um Figuren, deren Ausgangszustand ‚unzureichend‘ vergeschlechtlicht ist und die sich Frau- oder Mannwerdungsprozessen unterziehen müssen. Im zweiten Fall wird das Geschlecht geändert, entweder durch Maskerade oder durch die Inbesitznahme des Körpers durch ein gegengeschlechtliches Wesen. Hier steht die Frage im Vordergrund, ob und auf welche Art und Weise der Wechsel des Geschlechts die Figur in einen anderen narrativen Kontext setzt und welche Attribute sich verändern, um ein verändertes Geschlecht der Figur kenntlich zu machen.

Im fünften Kapitel *Unbekannte Lebensformen: Dritte Geschlechter* werden die Figuren beleuchtet, die sich nicht in einem binären Mann-Frau-Schema kategorisieren lassen. Dazu gehören *eingeschlechtliche*, *polygeschlechtliche* und *übergeschlechtliche* Wesen. Es soll untersucht werden, ob die Inszenierung der Figuren tatsächlich jenseits des binären Geschlechterschemas liegt, auf welche inszenatorischen Weisen ihr Geschlecht vermittelt wird und welche Auswirkungen dies auf die Narration hat.

Im letzten Kapitel *Helden, Frauen, Andere: Abschließende Betrachtungen* sollen die Ergebnisse nochmals unter wichtigsten Aspekten zusammengefasst und der Frage nachgegangen werden, ob die Analyse der ausgewählten Science-Fiction-Fernsehserien die Schlussfolgerung zulässt, dass sich im Feld der Populären Kultur neue Bilder, neue Figurentypen von ‚Männlichkeit‘ und ‚Weiblichkeit‘ entwickeln können.