

Weltraum-Körper. Die Inszenierung von weiblichen Captains und Action Girls in Science-Fiction-Fernsehserien

NADJA SENNEWALD

Der Weltraum, unendliche Weiten...

Für Körper im Weltraum hat sich viel geändert in den letzten 20 Jahren – zumindest, wenn es sich um die Inszenierung weiblicher Körper in Science-Fiction-Fernsehserien handelt. In den 1980er Jahren zählten Beverly Crusher und Deanna Troi in der Serie *Raumschiff Enterprise – Das nächste Jahrhundert* zwar bereits zu den ›Führungsoffizierinnen‹, füllten aber als Psychologin und Ärztin noch deutlich weiblich kodierte Funktionen aus. (Vgl. Scheer 2002: 22; Kanzler 2004: 168) Die Frauenfiguren der neueren *Star-Trek*-Serien¹ bekleiden inzwischen Positionen als Captains, Wissenschaftsoffizierinnen oder Chefingenieurinnen. Aus der Tatsache, dass es auf der Brücke der *Voyager* gleich mehrere Frauen in verantwortlichen Positionen gibt, leitet Robin Roberts sogar einen feministischen Subtext ab: »According to this future vision, women are in charge of scientific expeditions and projects, women are passionately engaged in the work of science, and science is practised from a feminist perspective.« (Roberts 2000: 285f.)

Science-Fiction-Serien sind, so die Ausgangsthese, besonders geeignet, mit der Geschlechterthematik auf spielerische oder sogar utopische Art und

1 Es existieren inzwischen fünf Serien aus dem *Star-Trek*-Kosmos: *Raumschiff Enterprise* (1966-1969), *Raumschiff Enterprise – Das nächste Jahrhundert* (1987-1994), *Deep Space Nine* (1993-1999), *Raumschiff Voyager* (1995-2001) und *Enterprise* (2001-2005). Die *Star-Trek*-Serien wurden in den USA produziert, weltweit ausgestrahlt und haben große Fan-Gemeinden. Zum Phänomen der sogenannten ›Trekkies‹ oder ›Trekkers‹ vgl. Anijar 2000; Bacon-Smith 1992; Brüdigam 2001; Jenkins 1992; Tulloch 1995.

Weise umzugehen, denn es findet eine dreifache Verschiebung der als Normalität definierten Gegenwart statt: eine zeitliche, eine räumliche und eine auf die Figuren bezogene. Dieses so andere Setting in der Zukunft, im Weltall und unter Aliens macht die Science Fiction zur idealen Oberfläche für alle Ausformungen gesellschaftlicher Fantasien und fordert zu neuen Konstellationen im Geschlechterverhältnis heraus.

Die Wirkung von medialen Geschlechterinszenierungen auf Menschen und deren Geschlechtsidentitäten ist durchaus umstritten. Ich vertrete eine Position, die davon ausgeht, dass in den Massenmedien keine Bilder erzeugt werden, die nicht sowieso schon Ausdruck eines kulturellen Konsenses sind. Medienprodukte sind kulturelle Manifestationen, in denen immer bestimmte Ideologien aufzufinden sind, also Systeme von Weltanschauungen, Grundeinstellungen und Wertungen, die an eine soziale Gruppe oder einen Kulturzusammenhang gebunden sind. Mediale Produkte wie Fernsehserien sind durch ihre massenhafte Verbreitung und ihre leichte und unterhaltsame Konsumierbarkeit ein besonders geeigneter Träger von dominanten gesellschaftlichen Vorstellungen und Praxen inklusive der Geschlechterideologie.² Und so bezeichnet auch der Cultural-Studies-Theoretiker Lawrence Grossberg die Produkte populärer Kultur als »wichtiges Feld der ideologischen Auseinandersetzung und [...] wichtigste Quelle für eine Ikonographie des Lebens der Menschen.« (Grossberg 1999: 216)

Im Folgenden sollen nach einer kurzen Einführung in die klassische Heldennarration zwei weibliche Figurentypen, ein »Captain« und ein »Action Girl«, betrachtet werden. Als Beispiele dienen Captain Kathryn Janeway und Lieutenant B'Elanna Torres aus der Serie *Raumschiff Voyager*, in der sowohl die erste weibliche Captainsfigur als auch eine hohe Anzahl weiblicher Führungsoffiziere existieren.³ Besondere Beachtung findet die Darstellung von Themen, die mit der Heldenrolle verknüpft sind, nämlich Macht, Autorität und die Ausübung von Gewalt. Hinzu kommen Bereiche, die in starkem Maße geschlechtsspezifisch kodiert sind, wie Partnerschaft, 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.

2 Ideologie meint hier einen Zusammenschluss von Glaubenssätzen und Praxen, die ein Gemeinschaftsgefühl innerhalb einer beliebigen organisierten Gruppe von Menschen erzeugen. (Vgl. Green 1998: 15)

3 Die *Star-Trek*-ProduzentInnen kamen mit der Einführung eines weiblichen Captains der vehementen Forderung von *Star-Trek*-Fans nach, endlich eine Frau zur Hauptfigur zu machen. Diese Forderung bestand bereits für die Serien *Raumschiff Enterprise – Das nächste Jahrhundert* und für *Deep Space Nine*. Nach der humanistisch orientierten Ideologie von *Star Trek* existiert in der Zukunft keine Geschlechter-Diskriminierung mehr.

Die Heldenfigur

Die Rolle des Captains war bis vor kurzem dem klassischen männlichen Helden vorbehalten, einer Figur, der höchste Autorität, Kompetenz, Verantwortung und Entscheidungsmacht zugeschrieben wird. Der Captain als zentrale Heldenfigur trägt die narrative Pflicht, im Dienste des Guten die zu Beginn des Films oder der Fernsehepisode gestörte Ordnung immer wieder von neuem herzustellen. Das in Filmen und Fernsehserien oft reproduzierte Muster des männlichen, aktiven Helden und der passiven, hilflosen Frau reicht in der abendländischen Tradition bis zur griechischen Mythologie zurück: »The ›convention‹ cited by Freud (active/masculine) structures most popular narratives, whether film, folk-tale or myth [...], where this metaphoric usage is acted out literally in the story. Andromeda stays tied to the rock, a victim, in danger, until Perseus slays the monster and saves her.« (Mulvey 1989: 32)

Dabei kämpft der ›gerechte Krieger‹ für ein höheres Ziel, während die weibliche ›schöne Seele‹ entweder zu retten ist oder zu Hause bleibt und den Helden durch die Aufrechterhaltung der Infrastruktur in seinem gerechten Krieg unterstützt. Entspricht eine Frauenfigur diesem Typus nicht, ist sie Trägerin des sexualisierten Bösen und muss besiegt oder sogar vernichtet werden.⁴ (Vgl. Early 2003: 1) Wie Gottfried Willems anmerkt, zeigen gerade der populäre Film und das Unterhaltungsfernsehen eine markante, höchst charakteristische Neigung zu den ältesten Formen des Heldentums. Gekennzeichnet sei diese durch die ›virtus‹ im ursprünglichen Sinne als Inbegriff männlicher Kämpferqualitäten wie exzeptioneller Körperkraft und unerschütterlicher Seelenstärke. (Vgl. Willems 1998: 326) Die Machtverhältnisse zwischen den Geschlechtern sind in narrative Regeln so fest eingeschrieben, dass es einen entscheidenden Bruch mit erzählerischen Konventionen bedeutet, wenn die aktive Heldenfigur weiblich ist.

Captain Kathryn Janeway

Kathryn Janeway ist die erste weibliche Captains-Figur im *Star-Trek*-Kosmos. Bei *Star-Trek*-Fans ist die Figur nicht sehr beliebt. So hat sich eine regelrechte Kultur des ›Janeway-Bashings‹ in *Star-Trek*-Internet-Foren etabliert, die von Beschimpfungen bis zu Mord- und Vergewaltigungsphantasien reichen. (Vgl. Scheer 2002: 81ff.) Selbst Janeway-Fans machen auf ihren Internetseiten deutlich, dass sie Fans *trotz* Janeways Verhaltens in bestimmten Folgen sind. (Vgl. Scheer 2002: 84) Der Fan-Jargon »Bun of Steel« (Inness 1999: 116) für ihre Hochsteckfrisur erinnert nicht zufällig an die ›Iron Lady‹

4 Dieses narrative Schema wird ungebrochen reproduziert in der originalen *Star-Trek*-Serie *Raumschiff Enterprise* aus den 1960ern. (Vgl. Rainer 2000)

Margret Thatcher, denn damit wird Janeway als weiblicher Führungsperson metallene, also »unnatürliche« Härte unterstellt.⁵ Die Unbeliebtheit der Figur weist bereits auf Problematiken innerhalb der Inszenierung hin. Laut Helmut Lukesch werden in Fernseh-Narrationen typischerweise »durch viele subtile Botschaften die Positionen von Männern und Frauen differenziert dargestellt, zum Beispiel durch die »Bestrafung« beruflichen Erfolgs von Frauen durch familiären Misserfolg [und] die Unfähigkeit von Frauen, Probleme selbst zu lösen.« (Lukesch 1999: 65) Die genannten Beobachtungen treffen auf die Figur Captain Kathryn Janeway durchaus zu.

Der familiäre Misserfolg von Captain Janeway äußert sich in der Unmöglichkeit, eine Partnerschaft einzugehen oder den Status der »rechten«, d.h. biologischen Mutterschaft zu erlangen.⁶ Janeways zwei Versuche, eine romantische und sexuelle Beziehung einzugehen, schlagen schnell fehl, wobei dies innerhalb der Narration damit begründet wird, dass sie als Captain kein Verhältnis zu einem rangniedrigeren Crewmitglied eingehen könne. (Für die männlichen Captains-Figuren war dies noch nie ein Problem!)⁷

Frappierend ist der Wandel von Janeways Körpersprache als Captain und als Privatperson, namentlich in autoritären und romantischen Situationen. Als Captain hat sie eine ausladende und raumgreifende Körpersprache (siehe Abb. 1). Sie stützt oft Beine oder Ellenbogen auf, um sich breiter zu machen, oder legt bei Besprechungen die Hand auf die Stuhllehnen ihrer Crew. Durch das Eindringen in den persönlichen Raum ihrer Untergebenen markiert sie ihre Macht über sie. In den Holo-Romanen⁸ dagegen begibt sie sich vorzugsweise ins 19. Jahrhundert, trägt lange, hochgeschlossene Kleider, einen Dutt und ist Gouvernante oder Lehrerin (siehe Abb. 2). Beim Flirt mit einer holographischen, d.h. virtuellen Figur nimmt sie eine betont feminine Körperhaltung ein. So schlägt sie die Beine übereinander, legt den Kopf kokett schräg und kichert. In ihrer Rolle als Captain ist ihre Körpersprache eher männlich kodiert. Erst in der romantischen Bezugnahme auf ein männliches Wesen wird sie in ihrer Körpersprache als »typisch weiblich« gezeigt.

Janeways Handlungen werden oft als Fehlentscheidungen markiert, die durch die Handlungen ihrer männlichen Führungsoffiziere zurechtgerückt werden müssen. Als Grund für Janeways heldische Unzuverlässigkeit wird immer wieder ihre »psychische Unberechenbarkeit« dargestellt, die zu emo-

5 Die *Star-Trek*-Macher begegneten dem mit einer »weicheren« ergo »weiblicheren« Frisur für Janeway ab der vierten Staffel.

6 Dass sie sich tatsächlich Kinder jenseits der holographischen Ersatzmodelle und jenseits mütterlicher Gefühle einzelnen Crewmitgliedern gegenüber wünscht, wird z.B. in der Voyager-Episode VOY 3x11 *Die Q-Krise* thematisiert.

7 So geschehen in VOY 6x11 *Fair Haven* und in VOY 7x16 *Die Arbeiterschaft II*.

8 Holo-Romane sind virtuelle, interaktive Spielumgebungen, die von der Crew in ihrer Freizeit genutzt werden.

tionalen Extremen führt (z.B. Depressionen, Rache- oder Schuldgefühlen), die sie wiederum zu irrationalen Handlungen treiben.

Abb. 1: Janeway mit Crew



Aus: VOY 5x15: *Das ungewisse Dunkel I*

Abb. 2: Janeway beim Flirten



Aus: VOY 6x11: *Fair Haven*

Die depressive Janeway weigert sich in der Episode *Nacht*⁹ – ohne Uniform und mit strähnigen Haaren – die Verantwortung für Schiff und Crew zu übernehmen. Auffällig ist, dass die Derangiertheit (auch bei anderen weiblichen Figuren) immer vor allem an den Haaren festgemacht wird, die als Zeichen für sittsame oder erotisierte und daher auch »ordentliche« oder »unordentliche« Weiblichkeit gelten. (Vgl. Mühlen Achs 2003: 96)

Dass Janeway in diesem Zustand keine Uniformjacke trägt, ist ebenfalls symptomatisch. Sobald sie ihre Uniform ablegt, tritt sie aus dem klar gegliederten Ordnungsmodell Sternenflotte heraus und verliert ihre soziale Identität (vgl. Richard/Mentges [o.J.]), d.h. ohne Uniform ist sie kein Captain mehr, allein diese verleiht ihr Autorität und Legitimation zur Machtausübung. Dies bestätigt sich zum Beispiel in der Doppelfolge *Die Arbeiterschaft*,¹⁰ in der Janeway unter Gedächtnisverlust leidet und die Idee, Captain zu sein und die Verantwortung für ein Raumschiff innezuhaben, als absurd ablehnt. Ganz anders die männlichen Captains (z.B. Captain Jean-Luc Picard),¹¹ die in ähnlichen Situationen, in denen ihr Gedächtnis gelöscht wurde, sich trotzdem verhalten wie Helden und Schiff und Crew retten. Warum es diesen geschlechtsspezifischen Unterschied in der Verknüpfung von Macht und Uniform gibt, lässt sich durch eine entscheidende Funktion, die dem/der Träger/in der Uniform symbolisch zukommt, erklären: Die Militäruniform bezeichnet »Hierarchie und Zugehörigkeit zu einer traditionell männlichen Gruppe [...], deren Funktion den legitimen Gebrauch von Gewalt beinhaltet.« (Steele 1996: 184)

9 VOY 5x01: *Nacht*.

10 VOY 7x15/16: *Die Arbeiterschaft I/II*.

11 TNG 5x14: *Mission ohne Gedächtnis*.

Sobald Janeway die Uniform ablegt, ist sie kein Mitglied dieser Gruppe mehr. Männliche Captains dagegen bleiben auch ohne Uniform Mitglied einer Gruppe, die legitimiert Gewalt anwenden darf: sie sind männliche Heldenfiguren, die ebendies aufgrund narrativer und kultureller Konventionen dürfen.

Wenn Captain Janeway wiederholt dem Zustand der äußeren und inneren Unordnung gleichgesetzt wird, leitet sich daraus logischerweise ab, dass sie nicht dafür prädestiniert ist, den Zustand narrativer Ordnung wiederherstellen zu können. Oder anders formuliert: Janeway ist deshalb keine geeignete Garantin für die narrative Ordnung, weil sie selbst die Störung der narrativen Ordnung *ist*.

In der Analyse Janeways wird deutlich, dass Macht nicht neutral, sondern vergeschlechtlicht ist. Janeway als weibliche Autoritätsfigur muss scheitern, denn die Konzeption der Figur versucht, aus alten Frauenbildern ein positives Bild von Frauen und Macht zu generieren, was nicht gelingen kann. Janeway changiert zwischen dem Modell der ›guten Mutter‹ und dem der ›alten Jungfer‹, kommt durch zweifelhafte moralische Entscheidungen und Rachegeleüste vereinzelt nahe an die ›Hexe‹ heran und versucht die ›Hure‹ durch ein unglückliches Liebesleben zu vermeiden. Die Figur Janeway scheitert als Captain, weil sie auf alten stereotypen Frauenmodellen basiert, innerhalb derer jeweils nur ein ganz bestimmter, genau eingegrenzter Zugang zur Macht vorgesehen ist, zum Beispiel die Macht der Mutter über die Kinder oder die Macht der Verführerin über den Mann. Da öffentliche Macht nicht vorgesehen ist, kann es Janeway – typisch Mutter – niemandem rechtmachen. Sie wird als heldische Figur demontiert, indem ihre Irrationalität und Unzurechnungsfähigkeit dargestellt und ihr Machtanspruch delegitimiert werden.¹²

12 Dem Muster Janeways folgt auch die Figur Captain Beka Valentine aus der Serie *Andromeda* (USA 2000-2005). Als die einzig erfolgreiche weibliche Captains-Figur in den von mir untersuchten Serien kann Captain Elizabeth Lochley gelten (*Spacecenter Babylon 5*, USA 1994-1998 und *Babylon 5 Crusade*, USA 1999). Sie ist keine Mutterfigur, gegen die sich aufgelehnt und gegen die sich emanzipiert werden muss, sondern »one of the boys«. (Fine 1987: 132ff.) Laut Gary Alan Fine müssen Frauen, die in männlichen Zusammenhängen akzeptiert werden wollen, sich die Regeln männlicher Interaktion aneignen, die bestimmte Rituale der Dominanz beinhalten. Lochleys Status als Captain wird wiederholt von männlichen Figuren in Frage gestellt, aber sie schmiedet Allianzen in Ritualen, zu denen sie herausgefordert wird und in denen sie sich als Führungskraft beweist. Ihr Status als Captain ist also auch kein ›natürlicher‹, sondern muss immer wieder aktiv hergestellt werden.

Action Girls

Einen neuen Prototyp weiblicher Hauptfiguren stellen die Action Girls dar. (Vgl. Sennewald 2007: 104ff.) Das Phänomen weiblicher Action-Figuren entwickelte sich parallel in Computerspielen, Hollywoodfilmen und Fernsehserien. Populäre Figuren wie Lara Croft, Xena¹³ oder Buffy¹⁴ leiteten Mitte der 1990er den Boom der Action Girls ein.¹⁵ Wie das stilbildende Muster Lara Croft zeichnen sich die Action Girls durch hohe sexuelle Attraktivität, große Aggressivität, Konfliktbereitschaft, körperliche Stärke, Meisterschaft in diversen Kampfkünsten und den strategischen Einsatz von Technologie für ihre Zwecke aus. Dies macht sie nicht nur zu idealen Handlungsträgerinnen, sondern weist ihnen Eigenschaften zu, die sonst ausschließlich männlichen Helden zugeordnet wurden. (Vgl. Neuhaus/Wallenborn 2002: 233, 237; Hopkins 2002: 3f.)

Der Unterschied zu den weiblichen Captains ist, dass sie zwar in Teilbereichen ihren männlichen Kollegen oder Vorgesetzten überlegen sind (z.B. an Körperkraft oder technischem Wissen), aber im Gegensatz zu Captain Jane-way niemals Anspruch auf absolute Autorität und Macht erheben. Action Girls sind weder die moralisch integren Figuren wie die männlichen Helden, noch repräsentieren sie das ›weiße‹ Ideal unschuldiger, weiblicher Reinheit wie die passiven Heroinnen der Vergangenheit. Wie Susan Hopkins feststellt, ist ›the new girl hero‹ eine Anti-Heldin: »She is everything the traditional heroine was not supposed to be. Where the traditional heroine is dutiful, gentle and invariably ›good‹, the new girl hero thrives on sexual and moral ambiguity.« (Hopkins 2002: 3)

Soweit bekannt, hatten alle Action Girls eine schwere Kindheit und/oder Jugend.¹⁶ Die deviante Vergangenheit der Action Girls dient dazu, eine biographische Begründung für die hohe Bereitschaft zu körperlicher Gewalt und zu aktiver Handlungsfähigkeit zu konstruieren.¹⁷ Vormals auf der ›schlechten

13 Xena. USA 1995-2001.

14 Buffy – Im Bann der Dämonen. USA 1997-2003.

15 Die Produkte populärer Kultur haben meist Vorläufer, »auf die sie sich beziehen und die sie selbst wiederum beeinflussen. Ihre Bilder besitzen damit eine ästhetische Geschichte, die ständig weiter produziert und fortgesetzt wird.« (Richard 2004: 23) Und so hat auch dieser neue Typus der kriegerischen Frauen Vorgängerinnen, die von Serienheldinnen der 1960er und 1970er Jahre (*Emma Peel*, *Wonder Woman*, *Charlie's Angels*, *Bionic Woman*) bis zu den Heldinnen der amerikanischen Western-Groschenromane des 19. Jahrhunderts zurückreichen (wie Calamity Jane oder Anne Oakley). (Vgl. Early/Kennedy 2003: 125ff.; Inness 2004: 2)

16 Typisch sind eine Kindheit als Waise oder Halbwaise, gepaart mit starken Diskriminierungserfahrungen und eine kriminelle Jugend mit Drogenabhängigkeit.

17 Das gleiche Phänomen stellt Birgit Richard bei einer Untersuchung weiblicher Computerspielfiguren fest. (Vgl. Richard 2004: 45; 66f.)

oder zumindest zweifelhaften Seite, stellen sie nun ihre Kräfte in den Dienst des Guten. Auf der Seite des Guten befinden sie sich, da sie einer militärischen Struktur beitraten, Disziplin erlernten und sich entschlossen, sich von nun an ›höheren Zielen‹ zu widmen, repräsentiert durch die Ideologie der militärischen Organisation, für die sie arbeiten.

Die Action Girls weisen nicht nur ähnliche Biographien, sondern auch eine ähnliche Ikonographie auf: Ein häufig wiederholtes Bild ist das des Action Girls, das seine Uniformjacke auszieht, bevor es sich in gefährliche Situationen oder in Situationen körperlicher Gewaltanwendung begibt. Mit der Uniformjacke entledigen sich die Action Girls symbolisch der Ordnung der militärischen Struktur, der sie unterstehen. Das Abstreifen der Uniform ist nicht nur innerhalb der Narration relevant, sondern bedeutet auch ein Abstreifen der symbolischen (Geschlechter-)Ordnung insgesamt, da sich das Action Girl im Action Modus außerhalb der Grenzen der heldischen Erzähltradition befindet. Das Action Girl im Tank Top ist nicht mehr die Vertreterin einer übergeordneten militärischen Organisation, an deren Regeln sie gebunden ist, sondern der/die vogelfreie ›lonesome hero‹, was sie zur selben Zeit ungeschützter macht und stärker werden lässt.

Die Oberarmmuskulatur wird durch das Tragen der Tank Tops in Kampfsituationen erotisiert, steht aber gleichzeitig als Chiffre für herausragende körperliche Stärke. Hier ist eine Neudefinition von attraktiver weiblicher Körperlichkeit festzustellen: statt Brust oder Po wird die Oberarmmuskulatur erotisch aufgeladen. Das veränderte weibliche Körperideal lässt sich auf die Sport- und Fitnesswelle der 1990er Jahre zurückführen. Während vormals weibliche Schönheit im Kontrast zum männlichen Körper definiert wurde und alle männlich codierten Attribute am weiblichen Körper verpönt waren, ist inzwischen ›Sportlichkeit‹ (und deren visueller Beleg, die sichtbare Muskulatur) »zu einem bedeutsamen Stilelement ästhetischer und erotischer Körperinszenierungen von Frauen geworden.« (Rose 1997: 129)

Trotzdem gilt das Schönheitsideal ›schön, schlank, heterosexuell, sexy, begehrenswert‹ nach wie vor für weibliche Serienheldinnen, denn alle untersuchten Action Girls sind außerordentlich attraktive, auf unterschiedliche Art und Weise ›weiblich‹ wirkende Frauen. Auch werden die Action Girls (wie fast alle weiblichen Figuren) durch den Blick der Kamera in bestimmten Szenen als Sexualobjekte gezeigt. Ihre Kleidung ist jedoch nicht übermäßig sexualisiert, d.h. sie ist weder extrem eng anliegend noch zeigt sie viel Haut.

Die radikale Neuerung, die die Action Girls bedeuten, besteht in einer grundsätzlich anderen Darstellung von Frauenkörpern, die tatsächlich unabhängig von Kostüm, Maske und der physischen Beschaffenheit der Schauspielerin wirkt. Wie Philip Green bemerkt, wurden traditionellerweise ausschließlich männliche Körper als stark und unverwundbar dargestellt: »Traditionally in culture it is the *male* body that is strong and invulnerable; the fe-

male body fragile and needing the male's protection.« (Green 1998: 183 Herv. i. Org.) Die Feststellung, dass weibliche Stärke auch in überlegener Körperkraft bestehen kann, stellt den Mythos der dem Mann unterlegenen Frau grundsätzlich infrage, da diese Unterlegenheit immer auch körperlich begründet und definiert wurde. Mit der Darstellung von Frauen, die Männern körperlich überlegen sind, wird die grundsätzliche, als naturhaft in den Körper eingeschriebene Unterlegenheit ad absurdum geführt. Doch einen teilweisen Backlash gibt es: Um die körperliche Stärke zu relativieren, so zeigt eine Analyse der Action Girls, wird die ›psychische‹ Unterlegenheit der Frau betont, naturalisiert und kleinteiligst in den Körper eingeschrieben. Was früher die minderwertigen weiblichen Muskeln waren oder die empfindlicheren inneren Organe, wird nun in einem letzten Versuch der Naturalisierung von weiblicher Schwäche ›den Genen‹ oder ›den Hormonen‹ zugeschrieben.

B'Elanna Torres

Ein Beispiel hierfür ist B'Elanna Torres, Cheffingenieurin auf der *Voyager* und Mensch/Klingone-Hybridin. Torres' klingonische ›Gene‹ werden auf unterschiedliche Art und Weise pathologisiert. Nicht nur für ihre körperliche Aggressivität und psychische Unberechenbarkeit, auch für ihre wilde ›klingonische‹ Sexualität sollen sie zuständig sein. Besonders deutlich gezeigt werden kann dies anhand der Episode *Pon Farr*.¹⁸ Torres infiziert sich durch eine Berührung bei einem vulkanischen Crew-Mitglied mit dessen ›Pon Farr‹, dem vulkanischen Paarungszyklus, der das unkontrollierbare, instinkthafte Bedürfnis nach sofortiger sexueller Aktivität zur Folge hat. Der pathologische Zustand bricht aus, während sie sich mit dem ›weißen‹ Menschen-Mann Tom Paris auf Außenmission befindet. Es wird mehrfach erwähnt, dass Torres aufgrund ihrer klingonischen Herkunft vermutlich besonders empfänglich für eine Ansteckung mit animalischem sexuellen Verlangen ist. In dieser Folge zeigt sich sehr deutlich, wie der ethnisch markierten Frau bestimmte Vorstellungen von Sexualität angedichtet werden. Dass sich die Krankheit ausgerechnet in Torres' Blut breitmacht, ist nicht verwunderlich, denn ›Blut‹ war im rassistischen Diskurs, so Richard Dyer, für die Trägerschaft angeblich unterschiedlicher Merkmale zwischen ›weißen‹ und ›nicht-weißen‹ Menschen zuständig, bevor ›die Gene‹ es wurden: »The concept of racial blood came to dominate definitions of race by the end of the nineteenth century in the USA, just as genetics has in the twentieth.« (Dyer 2004: 24) Als die Hormone zu wirken beginnen, knurrt Torres und beißt Tom Paris (zu diesem Zeitpunkt sind die beiden noch kein Paar) in die Wange. Klingonische ›Paarungsrituale‹ werden animalisiert, sowohl durch ihre Bezeichnung als ›Paarungsritual‹ (und

18 VOY 3x16: Pon Farr.

nicht z.B. als sexuelle Praktiken) als auch durch Torres' raubtierähnliches, instinkthaft dargestelltes Verhalten. Klingonische Sexualität wird als gefährlich und unkontrollierbar dargestellt. Torres versucht Paris dazu zu bewegen, mit ihr zu schlafen. Die Terminologie verbleibt im Tierhaften: »Ich habe Ihren Geruch aufgenommen, Tom. Ich habe Ihr Blut geschmeckt. [...] Sie wissen ja nicht, wie stark, wie hart es ist, dieses Bedürfnis zu bekämpfen.«¹⁹ Torres hat ihre Uniformjacke ausgezogen und trägt ihr oberarmfreies Tank Top. Sie schwitzt und ist verdreht, ihre Körperlichkeit wird betont. Ihren sexuellen Trieben ist sie so hilflos ausgeliefert wie ein Tier, atmet schwer, stöhnt und springt Paris schließlich an. Er lässt sich zwar zu einem Kuss hinreißen, verweigert sich ihr aber mit der Argumentation, er sei ein Freund und dürfe ihre Lage nicht ausnutzen. Sein Verhalten ist sehr atypisch, denn der Schürzenjäger Paris machte in vielen vergangenen Episoden Torres Avancen, die wiederum sie zurückwies. Wie Uta Scheer feststellt, ist Tom Paris in dieser Episode »[...] das Paradebeispiel des disziplinierten weißen Mannes, der *nicht* vergewaltigt.« (Scheer 2002: 103 [Herv. i. Org.]) Tom Paris ist repräsentativ für das rational kontrollierte und kontrollierende ›weiße‹, männliche Subjekt. Seine rationale Verweigerung macht Torres' hormonell ausgelieferten Zustand um so deutlicher. B'Elanna Torres Inszenierung als sexuell unersättliche, unkontrollierte und vor allem animalische ›nicht-weiße‹ Frau, bedient das Stereotyp der ›schwarzen‹ Frau, wie es im populären westlichen Diskurs des 19. Jahrhunderts gang und gäbe war. (Vgl. Scheer 2002: 100) Schließlich befiehlt Sicherheitsoffizier Tuvok Tom, Geschlechtsverkehr mit Torres zu haben, um ihr das Leben zu retten, denn »wenn sie das Pon Farr nicht auflöst, wird sie sterben.«²⁰ Die Vorstellung einer Frau, die sexuell so desperat ist, dass sie Sex haben oder tatsächlich sterben muss, bedient die Phantasie der Nymphomanin, der sexuell unersättlichen Frau. Wie Sander L. Gilman nachweist, geht die Verknüpfung der schwarzen Frau als »primitive, and therefore more sexually intensive« (Gilman 1985: 83) auf den kolonialen Diskurs des 18. und 19. Jahrhunderts zurück, der durch die damaligen naturwissenschaftlichen Methoden die Überlegenheit der ›weißen Rasse‹ und die Unterlegenheit der ›schwarzen Rassen‹ zu belegen und damit den kolonialen Anspruch zu legitimieren versuchte.²¹

19 VOY 3x16: Pon Farr.

20 VOY 3x16: Pon Farr.

21 Wie Sander L. Gilman aufzeigt, galten die seziierten Geschlechtsorgane einer einzigen afrikanischen Frau als Beleg für die sexuelle Differenz ›nicht-weißer‹ Frauen. »If their sexual parts could be shown to be inherently different, this would be a sufficient sign that blacks were a separate (and, needless to say, lower) race.« (Gilman 1985: 89) Wie Sander L. Gilman anmerkt, wurden männliche Sexualorgane und Sexualität im Unterschied zur weiblichen nicht pathologisiert, was ihn schlussfolgern lässt, dass mittels des Diskurses über die ›schwarze‹ Frau weibliche Sexualität generell pathologisiert wurde.

Nachdem sich B'Elanna Torres schließlich – als Hablklngonin wesentlich stärker als Menschen – einen Faustkampf auf Leben und Tod mit dem Vulkanier (ebenfalls stärker als Menschen) geleistet hat und siegreich daraus hervorgegangen ist, bricht sie in den Armen Tom Paris' zusammen (Abb. 3 u. 4). Das Bild der starken, für ihre eigene ›Ehre‹ kämpfenden Torres wird gleich darauf aufgehoben durch eine vertrautere Ikonographie: Die geschwächte ›gerettete‹ Frau in den Armen des Mannes. Solch ein ›Eindämmungsbild‹ relativiert die Zurschaustellung weiblicher Überlegenheit, indem kurz darauf der körperliche und/oder psychische Zusammenbruch der Figur gezeigt wird. In diesem Fall findet die Eindämmung besonders gründlich statt, denn nicht nur Paris, auch Tuvok und Chakotay scharen sich besorgt um Torres und bilden visuell ein Dreieck männlicher Aktivität um die nun völlig passive Torres. Auf ihre sexuell dominante Rolle und die Präsentation ihrer körperlichen Stärke im Kampf folgt die völlige Kontrollabgabe an Tom Paris. Die Darstellung ihrer relativen Schwäche in Bezug auf Paris ist notwendig und stellt das narrative Gleichgewicht der Heldengeschichte wieder her. Paris wird so wieder aufgewertet, die Relevanz seiner männlichen Rolle affirmiert. Dies ist narrativ auch entscheidend für die Attraktion zwischen Torres und Paris, denn es ist undenkbar für die Erzählkonvention von *Star Trek*, dass Torres einen Mann attraktiv fände, der in jeder Hinsicht schwächer ist als sie.

Abb. 3: Torres kämpft



Aus: VOY 3x16: Pon Farr

Abb. 4: Torres nach dem Kampf



Aus: VOY 3x16: Pon Farr

Paris' und Torres' spätere Verbindung und Ehe führt zu einer ›Zähmung‹ der wilden Klingonin, was sich bereits in *Pon Farr* abzeichnet. Durch ihre Partnerschaft lernt sie, sowohl ihre klingonische Seite zu akzeptieren als auch sie zu kontrollieren. Aus dem Action Girl wird eine liebende Ehefrau und vorbildliche Mutter in spe. In der letzten *Voyager*-Folge²² wird die einst so waghalsige wie aktive Torres vollends auf die Mutterrolle reduziert. Sie arbeitet

22 VOY 7x26: Endspiel II.

zwar noch hochschwanger im Maschinenraum, liegt aber ausgerechnet dann in den Wehen, als die *Voyager* ihren dramatischen Endspurt zurück zur Erde antritt. Tom Paris ist bei der Geburt nicht anwesend, sondern fliegt als »bester Pilot« seine neue Kleinfamilie sicher nach Hause. Torres' Abenteuer besteht im (nicht weiter gezeigten) Gebären, das der restlichen Crew in einer letzten erfolgreichen Schlacht gegen ihre Erzfeinde und dem Endspurt nach Hause.

Fazit

Wie sich in der Analyse der weiblichen Captains und der Action Girls herausgestellt hat, ist nicht nur relevant, *dass* Frauen in Machtpositionen, in vormalig männlich kodierten Berufen und vor allem in handlungstragenden Rollen gezeigt werden, sondern vor allem, *wie* sie dargestellt werden. Die auf den ersten Blick »starke« Frauenfigur Kathryn Janeway wird konsequent narrativ und visuell degradiert und demontiert, weibliches Scheitern in Machtpositionen subtil bewiesen und damit ein traditionelles Rollenbild von männlicher Überlegen- und weiblicher Unterlegenheit hintenherum bestätigt.²³ Hier trifft der Kommentar von Joanna Russ, die Anfang der 1980er Jahre das Thema Frauen und Macht in der Science Fiction untersuchte, immer noch zu: »The purpose of the story is to show that women cannot handle power, ought not to have it, and cannot keep it. This is the natural order of things.« (Russ 1980: 2)

Wertet man die Entwicklung der Figuren über die gesamten Serien hinweg aus, ist auch bei den Action Girls eine narrative Demontage festzustellen. Diese geht schleichend vor sich, indem sie zu Partnerinnen in heterosexuellen Beziehungskonstellationen werden, zu Müttern und Ehefrauen, gefolgt von einer Abschwächung ihrer aktiven Rolle in der Serie.

Die narrative Demontage der Action Girls ist eine direkte Folge ihres Verstoßes gegen die sexuelle Ordnung: »The sexual order is not just a family order. It is also a moral order, and in the most frequently encountered version of that moral order, no matter how worthy the cause, female aggression [...] is female transgression.« (Green 1998: 64) Die »Zähmung« der Action Girls verdeutlicht, dass die Zurschaustellung körperlicher Aggression durch Frauen immer noch eine Grenzüberschreitung darstellt, die – wenn auch subtil – bestraft werden muss. Trotzdem, die Umkehrung des typischen Bildes der Frau als Opfer/Objekt von Gewalt in die Frau als Täterin/Subjekt von Gewalt ist eine Errungenschaft der Action Girls. Das alte Frauenmodell der schutzlosen, ausgelieferten »damsel in distress« wurde jedoch nicht durch das Action Girl

23 Ähnlich bei Captain Beka Valentine aus der Serie *Andromeda*; allein Captain Elizabeth Lochley aus *Spacecenter Babylon 5* und *Babylon 5 Crusade* ist eine glaubwürdige weibliche Captains-Figur, u.a. weil sie auch Merkmale des Action Girls aufweist. (Vgl. Anm. 12)

abgelöst, sondern beide bestehen nebeneinander, manchmal sogar in derselben Figur.

Die Feststellung »Star Trek is largely a product of the dominant culture« (Chvany 2002: 114) gilt nicht nur für *Star Trek*, sondern für alle Fernsehserien, da massenmediale Produkte Ausdruck eines kulturellen Konsenses darstellen (müssen), um so viele KonsumentInnen wie möglich zu interessieren. Folglich sind in den untersuchten Serien immer bestimmte ideologisch geprägte Vorstellungen von gesellschaftlicher ›Normalität‹ enthalten. Der uneingeschränkte Repräsentant dieser Normalität bleibt der ›weiße‹, männliche Held.²⁴ Alle Figuren, die jenseits des Normmodells liegen, weil sie nicht ›weiß‹, nicht männlich oder nicht menschlich sind, werden als die ›Anderen‹ markiert, die es in das dichotome System der Zweigeschlechtlichkeit einzuweisen gilt. Die Formen dieses ›Othering‹ sind sehr flexibel. Die Einpassung in die ›Normalität‹ geht jedoch immer gleich vonstatten, nämlich mit Hilfe der ›ideological closure‹. (Green 1998: 19) Die zeitgenössische ›ideological closure‹ ist »the theme of the transformation of independent women into dependent members of a heterosexual dyad.« (Green 1998: 28) Das Motiv der domestizierten Frau findet sich, wie bereits dargestellt, in der Demontage und Zähmung der weiblichen Heldenfiguren. Auch Laura Mulvey bestätigt in einer Untersuchung von Western-Filmen,²⁵ dass die Hochzeit bzw. die Ehe häufig als ritualisiertes Ende der Narration vorzufinden ist, um ›das Erotische‹, verkörpert durch die Frau, zu bannen: »In a Western working within these conventions, the function ›marriage‹ sublimates the erotic into a final, closing, social ritual. This ritual is, of course, sex-specific, and the main rationale for any female presence in this strand of the genre.« (Mulvey 1989: 34f.)

In der visuellen Kultur werden drei spezifische Varianten idealer sozialer Harmonie produziert: Die Familie und die daraus folgende Notwendigkeit konventionellen (heterosexuellen monogamen) häuslichen Lebens, die Gemeinschaft und die Nation.²⁶ (Vgl. Green 1998: 28) Die Figuren werden dem-

24 Eine vergleichende Untersuchung der Inszenierung männlicher Captains siehe: Sennewald 2007: 53ff.

25 *Star Trek* ist laut Karen Anijar eine in das Weltall verlagerte Western-Erzählung. Der Western habe dabei identitäre Funktion, denn er sei die vielleicht einzige mythische Erzählung des ›weißen‹ Amerika. »The Western is invoked frequently to define civic America (or to create a national identity).« (Anijar 2000: 219) *Star Trek* transportiert den Gründungsmythos der USA in die Zukunft, indem es aus dem ›Trek West‹ ›Star Trek‹ macht. Aus der ›Wild Frontier‹ wird die ›Final Frontier‹, die irrationalen Wilden, denen die rationale Zivilisation gebracht werden muss, damit auch sie sich weiterentwickeln können, sind nicht mehr die ›Indianer‹, sondern die ›Aliens‹.

26 Alle drei Varianten finden sich in den Serien wieder: Die Familie steht dabei für sich selbst, die jeweilige Crew für die Gemeinschaft und für die Nation der übergeordnete politische Verbund wie ›Die Sternenflotte‹, wobei allen gemeinsam ist, dass sie soziale Formierungen der herrschenden Ordnung darstellen.

nach idealerweise nicht nur in die ›heterosexuelle Dyade‹, sondern auch in deren soziale Reproduktionsstätte, die Familie, eingebunden. Die Crews werden zwar als Ersatzfamilien bezeichnet, aber gleichzeitig als ungenügend gekennzeichnet. Die Einbindung in eine Familienkonstellation wird als konstitutiv für das menschliche oder vermenschlichte Subjekt begriffen.²⁷

Trotz alledem lässt sich am Beispiel der Action Girls feststellen, dass sich Veränderungen in der Inszenierung von Geschlecht in der populären Kultur zeigen. Daran wird deutlich, wie fluide die Kategorien ›weiblich‹ und ›männlich‹ sind und wie leicht diese Kategorien neue kulturelle Phänomene in die binäre Geschlechterlogik integrieren können. Dies beweist, dass Verschiebungen im Geschlechterverhältnis stattfinden, auch wenn dieser Prozess als bedrohlich markiert wird und durch verschiedene narrative und visuelle Strategien in tradierte Normalmodelle zurückgeführt wird. Auch wenn sie sich schnell wieder verflüchtigen, gibt es dennoch Figuren, die kurze Widerständigkeiten gegen normative Vergeschlechtlichung zeigen.

27 Selbst Alien-Figuren, die nicht menschlich sind und kein Geschlecht besitzen, das als naturhaft vorhanden behauptet werden könnte, gehen Vater-Sohn-ähnliche Bindungen zu ihrem Schöpfer bzw. zu ihrem Entdecker ein. (Vgl. Sennewald 2007: 163ff., 228ff.)

Literatur

- Anijar, Karen (2000): *Teaching toward the 24th Century. Star Trek as Social Curriculum*, New York; London: Falmer Press.
- Bacon-Smith, Camille (1992): *Enterprising Women. Television Fandom and the Creation of Popular Myth*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Barr, Marleen S. (Hg.) (2000): *Future Females, The Next Generation. New Voices and Velocities in Feminist Science Fiction Criticism*, Lanham, Boulder, New York, Oxford: Rowman & Littlefield.
- Bromley, Roger/Göttlich, Udo/Winter, Carsten (Hg.) (1999): *Cultural Studies. Grundlagentexte zur Einführung*, Lüneburg: Dietrich zu Klampen Verlag
- Brüdigam, Ulf (2001): *Strukturelle Aspekte moderner Bildungsprozesse. Das Beispiel der Star-Trek-Fans*, Opladen: Leske + Budrich.
- Chvany, Peter A. (2002): »Do we look like Ferengi capitalists to you? Star Trek's Klingons as Emergent Virtual American Ethnicities«. In: Henry III Jenkins/Tara McPherson/Jane Shattuc (Hg.), *Hop on Pop. The Politics and Pleasures of Popular Culture*, Durham; London: Duke University Press, S. 105-121.
- Dölling, Irene/ Krais, Beate (Hg.) (1997): *Ein alltägliches Spiel. Geschlechterkonstruktion in der sozialen Praxis*, Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Dyer, Richard (2004): *White*, London; New York: Routledge.
- Early, Frances/Kennedy, Kathleen (2003): »Introduction. Athena's Daughters«. In: Frances Early/Kennedy Kathleen (Hg.), *Athena's Daughters. Television's New Women Warriors*: Syracuse; New York: Syracuse University Press, S. 1-10.
- Fine, Gary Alan (1987): »One of the Boys. Women in Male-Dominated Settings«. In: Michael S. Kimmel (Hg.), *Changing Men. New Directions in Research on Men and Masculinity*, Newbury Park, London, New Delhi: Sage, S. 131-147.
- Gilman, Sander L. (1985): *Difference and Pathology. Stereotypes of Sexuality, Race and Madness*, Ithaka; London: Cornell University Press.
- Green, Philip (1998): *Cracks in the Pedestal. Ideology and Gender in Hollywood*, Amherst: University of Massachusetts Press.
- Grossberg, Lawrence (1999): »Zur Verortung der Populärkultur«. In: Roger Bromley/Udo Göttlich/Carsten Winter (Hg.), *Cultural Studies. Grundlagentexte zur Einführung*, Lüneburg: Dietrich zu Klampen Verlag, S. 215-236.
- Heller, Lee E. (1997): »The Persistence of Difference: Postfeminism, Popular Discourse, and Heterosexuality in Star Trek: The Next Generation« *Science Fiction Studies* 24, S. 226-244.

- Honegger, Claudia (1991): Die Ordnung der Geschlechter. Die Wissenschaften vom Menschen und das Weib. 1750-1850, Frankfurt/M; New York: Campus.
- Hopkins, Susan (2002): Girl Heroes. The New Force in Popular Culture, Annandale: Pluto Press Australia.
- Hügel, Hans-Otto (Hg.) (2003): Handbuch Populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen, Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler.
- Inness, Sherrie A. (1999): Though Girls. Women Warriors and Wonder Women in Popular Culture, Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Jenkins, Henry III (1992): Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture, London; New York: Routledge.
- Kaiser, Gerhard R. (Hg.) (1998): Der unzeitgemäße Held in der Weltliteratur, Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter.
- Kanzler, Katja (2004): »Infinite Diversity in Infinite Combinations«. The Multicultural Evolution of Star Trek, Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter.
- Kimmel, Michael S. (Hg.) (1987): Changing Men. New Directions in Research on Men and Masculinity, Newbury Park, London, New Delhi: Sage.
- Lukesch, Helmut (1999): »Das Forschungsfeld »Mediensozialisation« – eine Übersicht«. In: Gunnar Rotgers/Walter Klingler/Maria Gerhards (Hg.), Mediensozialisation und Medienverantwortung, Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft, S. 59-84.
- Mühlen Achs, Gitta (2003): Wer führt? Körpersprache und die Ordnung der Geschlechter, München: Frauenoffensive.
- Mulvey, Laura (1989): »Afterthoughts on »Visual Pleasure and Narrative Cinema« inspired by King Vidor's *Duel in the Sun* (1946)«. In: Laura Mulvey, *Visual and Other Pleasures*, Bloomington: Indiana University Press, S. 29-38.
- Neuhaus, Volker/Wallenborn, Markus (2003): »Held«. In: Hans-Otto Hügel (Hg.), Handbuch Populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen, Stuttgart; Weimar: J.B. Metzler, S. 233-240.
- Rainer, Alexandra (2000): Gefährliche Planetengirls – Die Frauen auf der Enterprise, Heidenau: pd-Verlag.
- Richard, Birgit (2004): *Sheroes. Genderspiele im virtuellen Raum*, Bielefeld: transcript.
- Richard, Birgit/Mentges, Gabriele: *Uniform in Bewegung*. Forschungsprojekt der Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt und der Universität Dortmund. Abstrakt – das Projekt im Überblick.
http://141.2.86.23/abstract_de.html (letzter Zugriff am 30.06.2007).
- Roberts, Robin (2000): »The Woman Scientist in Star Trek: Voyager«. In: Marleen S. Barr (Hg.), *Future Females, the Next Generation*. New Voices

- and Velocities in Feminist Science Fiction Criticism, Lanham, Boulder, New York, Oxford: Rowman & Littlefield, S. 277-290.
- Rose, Lotte (1997): »Körperästhetik im Wandel. Versportung und Entmütterlichung des Körpers in den Weiblichkeitsidealen der Risikogesellschaft«. In: Irene Dölling/Beate Kraus (Hg.), Ein alltägliches Spiel. Geschlechterkonstruktion in der sozialen Praxis, Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 125-149.
- Rotgers, Gunnar/Klingler, Walter/ Gerhards, Maria (Hg.): Mediensozialisation und Medienverantwortung, Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.
- Russ, Joanna (1980): »Armor vincit Foemiam: The Battle of the Sexes in Science Fiction«. *Science Fiction Studies* 7, S. 2-15.
- Scheer, Uta (2002): Neue Geschlechterwelten? Eine Analyse der Star Trek-Serien Deep Space Nine und Voyager, Münster; Hamburg; London: LIT-Verlag.
- Sennewald, Nadja (2007): Alien Gender. Die Inszenierung von Geschlecht in Science-Fiction-Serien, Bielefeld: transcript Verlag.
- Steele, Valerie (1995): Fetisch. Mode, Sex und Macht, Berlin: Berlin Verlag.
- Tulloch, John/Jenkins Henry III (1995): Science Fiction Audiences: Watching Doctor Who and Star Trek, London; New York: Routledge.
- Willems, Gottfried (1998): »Die Unzeitgemäßheit des Helden. Heldentum als Problem einer modernen Poetik«. In: Gerhard R. Kaiser (Hg.), Der unzeitgemäße Held in der Weltliteratur, Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter, S.321-335.

Filme

- Raumschiff Enterprise – Das nächste Jahrhundert, Episode 5x14: Mission ohne Gedächtnis. USA 1992. Regie: Les Landau. Buch: Barry M. Schkolnick.
- Raumschiff Voyager, Episode 3x11: Die »Q«-Krise. USA 1996. Regie: Cliff Bole. Buch: Kenneth Biller.
- Raumschiff Voyager, Episode 3x16: Pon Farr. USA 1997. Regie: Andrew Jordt Robinson. Buch: Lisa Klink.
- Raumschiff Voyager, Episode 5x01: Nacht. USA 1998. Regie: David Livingston. Buch: Brannon Braga, Joe Menosky.
- Raumschiff Voyager, Episode 6x11: Fair Haven, USA 2000. Regie: Allan Kroeker. Buch: Robin Burger.
- Raumschiff Voyager, Episode 7x16: Die Arbeiterschaft II. USA 2001. Regie: Allan Kroeker. Buch: Kenneth Biller, Bryan Fuller.

