

Struktur, Charaktere und Ideologien in "Star Trek - The Next Generation"

von

Anne Gerber (anne.gerber@t-online.de)

und

Marcus Raska (m.raska@freenet.de)

Berlin, den 06.07.98

Wissenschaftliche Gruppenarbeit zur Erlangung des Grades eines Magister
Artium am Fachbereich Philosophie und Sozialwissenschaften 1 der Freien
Universität Berlin am Institut für Theaterwissenschaft bei Prof. Dr. Hans J. Wulff.

0. Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	S. 4
2. Untersuchungsgegenstand	S. 6
3. Produktion	S. 9
3.1. THE NEXT GENERATION als kommerzielles Produkt	S. 9
3.2. Aufführungssituation	S. 10
3.3. Ein Wort zur deutschen Fassung	S. 11
3.4. Von STAR TREK zu THE NEXT GENERATION	S. 12
3.5. Distribution	S. 16
4. Definition des Serienbegriffs	S. 19
4.1. Merkmale einer Serie	S. 20
4.2. Verknüpfungsstruktur der Serie am Beispiel Data	S. 21
5. Ensembleserie	S. 22
5.1. Definition der Charaktergruppen	S. 23
5.2. Die Ensemblecharaktere	S. 24
5.2.1. Das Kollektiv der Ensemblecharaktere	S. 29
5.3. Die Gastcharaktere	S. 30
5.4. Funktionsträger	S. 31
5.5. Hintergrundcharaktere	S. 31
6. Orte der Handlung	S. 31
7. Exkurs: Textimmanente Fachsprache	S. 33
8. Ideologie	S. 38
8.1. Mythos oder Utopie einer besseren Zukunft?	S. 40
8.2. Unendliche Weiten	S. 41
8.3. Kontakt	S. 42
8.4. Die Oberste Direktive	S. 43
9. Die narrative Struktur	S. 45
9.1. Plot Points	S. 46
9.2. Elemente einer Episode	S. 48
9.3. Die Titelsequenz	S. 49
10. Analyse der narrativen Struktur anhand von A FISTFUL OF DATAS	S. 54
10.1. Szenenprotokoll zu A FISTFUL OF DATAS	S. 54
10.2. Merkmale des Handlungsverlaufs	S. 59
10.2.1. Der Logbucheintrag	S. 59
10.2.2. Die Funktion der Totalen der Enterprise	S. 61

10.2.3. Der Prolog	S. 62
10.2.4. Erzählstränge	S. 64
10.2.5 Rhythmisierung	S. 65
10.2.6. Die Plot Points in A FISTFUL OF DATAS	S. 65
11. Plot Points als stabiles Gestaltungselement der Erzählung bei TNG	S. 67
12. Standardisierung und Intertextualität	S. 69
12.1. A FISTFUL OF DATAS - Ein Western	S. 70
12.2. Serieninterne Verknüpfungen	S. 72
12.3. Die Hauptfiguren in A Fistful of Datas	S. 73
12.2.1. Worf	S. 73
12.2.2. Deanna Troi	S. 78
12.2.3. Data	S. 79
13. Charaktere	S. 81
13.1. Individuelle Grundzüge der Ensemblecharaktere	S. 83
13.2. Familienstrukturen	S. 85
14. Utopie im Gewand des 19. Jahrhunderts?	S. 88
14.1. Frauenbilder	S. 91
14.1.2. Eine ganz spezielle Dame	S. 95
14.2. Sex auf der Enterprise?	S. 98
14.3. Worf und der "Speziesismus"	S. 100
15. Die Borg oder Wie die Föderation assimiliert	S. 105
15.1. Die Geschichte der Borg in TNG	S. 109
15.2. Data und die Borg	S. 111
15.3. Picard und die Borg	S. 114
15.4. Hugh und die Enterprise	S. 117
15.5. Die Borg - das böse Alter Ego?	S. 120
16. Resümee	S. 122
17. Anhang	S. 124
17.1. Filmographie/Seriographie	S. 124
17.2. Literaturliste	S. 148
17.3. Erklärung	S. 153

"Space is *not* the final frontier. The final frontier is the human soul.
Space is where we will meet the challenge."¹

¹Gerrold 1996, S. ix

1. Einleitung

Vor über 30 Jahren startete mit STAR TREK die inzwischen populärste Science Fiction-Serie aller Zeiten. Mittlerweile ist das STAR TREK-Universum von allen Science Fiction-Erzählungen bei weitem die vielfältigste und umfangreichste und aus der internationalen Fernsehlandschaft nicht mehr wegzudenken.

Unter dem STAR TREK-Universum verstehen wir einerseits die fiktive Welt der Zukunft und andererseits die medialen Texte in denen diese Fiktion dargestellt wird. STAR TREK ist heute ein Markenzeichen für qualitativ hochwertige Unterhaltungs- produktionen, deren erfolgreiche Vermarktung in der Fernsehbranche einzigartig ist. Das STAR TREK-Universum umfaßt seit seiner Entstehung Mitte der 60er Jahre bislang nicht nur fünf eigenständige Serien und bislang acht Kinofilme, sondern ist längst ein multimediales Phänomen.

Gegenstand unserer Untersuchung ist die dritte Serie, STAR TREK: THE NEXT GENERATION. Dies geschieht nicht aus dem Grunde weil uns die Figuren oder die Geschichten besser gefallen, sondern weil das Bild einer harmonischen und friedfertigen Gesellschaft, die Gene Roddenberry, der Erfinder von STAR TREK zeichnen wollte, in THE NEXT GENERATION eher verwirklicht ist als in der Originalserie. Während Capitain Kirk in den sechziger Jahren wie der kampfeslustige Held einer Westernserie auftritt, versucht der Capitain der neuen Enterprise, Jean-Luc Picard, Konflikte auf diplomatische Weise zu lösen. Nicht nur die Inhalte, auch die formale Gestaltung hat sich seit 1969, dem letzten Produktionsjahr der ersten Serie, verändert.

Unser Interesse gilt THE NEXT GENERATION, da es sich hier um eine zeitgenössische Variante des STAR TREK-Universums handelt.

Als TV-Serie abgeschlossen, werden die Geschichten um Capitain Picard und seine Mannschaft derzeit im Kino fortgesetzt.

Zu Beginn unserer Arbeit werden wir den Untersuchungsgegenstand beschreiben. Nach einem kurzen Abriss der Produktionsgeschichte von STAR TREK und THE NEXT GENERATION werden wir auf die Aufführungssituation und die Synchronisation eingehen. Hiernach wird der spezielle, formale Charakter unserer Serie und ihrer Figuren

herausgefiltert. Einer Definition des Serienbegriffs folgt die Beschreibung von THE NEXT GENERATION als Ensembleserie. Danach werden wir die unterschiedlichen Figurengruppen anhand ihrer Stellung und Funktion innerhalb der Serie definieren. Anschließend soll das ständige Ensemble vorgestellt werden. Es folgt ein kurzer Exkurs in die technische Begriffswelt des STAR TREK-Universums.

In einem weiteren Kapitel wollen wir dann nach den ideologischen Implikationen fragen, die sich aus der Mission der Enterprise, der Erforschung des Weltraumes ergeben. Die Reise in die unendlichen Weiten und die Begegnung mit außerirdischen Lebensformen laufen meist nach einem typischen Muster ab, das an dieser Stelle beschrieben wird.

THE NEXT GENERATION variiert in einer immensen Vielfalt Zitate aus Film und Fernsehgenres, aus Literatur- und Kulturgeschichte. Hinter dieser scheinbaren Vielfalt verbergen sich stabile formale und narrative Prinzipien, die wir am Beispiel der Episode A FISTFUL OF DATAS/EINE HAND VOLL DATAS beschreiben werden.

Die immer wieder betonte humanistische Prägung der Serie und deren Ethik und Moral verdecken ideologische Vorurteile, die sich in der Ausgestaltung der Charaktere und in ihren Beziehungen untereinander feststellen lassen. Dies wollen wir in Kapitel untersuchen. Im besonderen sollen sexistische und rassistische Aspekte am Beispiel der Figuren Troi und Worf analysiert werden.

Abschließend unterziehen wir die Antipoden der menschlichen Gesellschaft des 24. Jahrhunderts einer näheren Betrachtung, die Borg. Die Bedrohung, die von dieser Spezies ausgeht, ist im STAR TREK-Universum einzigartig. Wir fragen nach den Gründen dieser exponierten Stellung und ihrer Bedeutung. Dem Verhältnis der Borg zu den Enterprisefiguren Data und Captain Picard gilt hierbei unser besonderes Augenmerk.

Ziel unserer Untersuchung ist es, die die Serie konstituierenden narrativen Strukturmerkmale herauszuarbeiten und anhand der Gestaltung der

Charaktere und ihren Beziehungen untereinander und zur Borggesellschaft die ideologischen Implikationen der fiktiven Gesellschaft des 24. Jahrhunderts zu analysieren. Das Wesen dieser Gesellschaft soll hinterfragt werden.

2. Untersuchungsgegenstand

Wir verstehen die Serie STAR TREK: THE NEXT GENERATION nicht als ein von einem Autor genuin geschaffenes autonomes Kunstwerk, sondern als Text.

"Während die traditionelle Literaturwissenschaft sich das einzigartige autonome Kunstwerk zum Gegenstand machte, das von einem "Autor" produziert wird und dort überspitzt formuliert genuine "Wahrheiten" über die Welt und das Leben ausgedrückt fand, zielt der Textbegriff auf die Generierung des jeweiligen Gebildes aus etablierten Darstellungsweisen und Konventionen. Insofern stehen in einer Textbetrachtung nicht die Singularität und ästhetische Exklusivität eines von einem individuellen Autor geschaffenen Kunstwerks im Vordergrund. (Kreutzner 1991, S. 9/10)

Die Fragwürdigkeit des Autorenkonzepts im Zusammenhang mit einer Serie ist aus mehreren Gründen offensichtlich. 38 Regisseure und über 150 Autoren waren an der Serie beteiligt. An Stelle der Writer² sollen Brannon Braga, René Echevarria und Ronald D. Moore genannt werden, die bei über 60 Drehbüchern und Story Lines mitwirkten. Cliff Bole, Winrich Kolbe und Les Landau sind die fleißigsten Regisseure. Sie inszenierten insgesamt 63 Episoden. Zweifellos den größten Einfluß auf das Endprodukt haben die Executive Producer, die die gesamte Produktion kontrollieren. Auf der kreativen Seite entscheiden der oder die Executive Producer über jedes einzelne Wort im Drehbuch bis hin zur Anzahl der Statisten. Sie sind ebenfalls verantwortlich für sämtliche finanziellen Angelegenheiten, die mit der Produktion der Serie zusammenhängen.

Gene Roddenberry, der Erfinder und Produzent der Originalserie STAR TREK und bis zu seinem Tod 1991 auch Executive Producer von STAR

²Der Terminus Writer erscheint uns sinnvoller, da damit eine Beteiligung am Drehbuch und/oder eine Mitarbeit an dem Entwurf der Story gemeint ist. Gleichzeitig deutet Writer eher die Gemeinschaftsarbeit an, in der jede Folge entsteht.

TREK: THE NEXT GENERATION, hatte zwar maßgeblichen Anteil an der Ausgestaltung der Rahmenbedingungen für das fiktive Fernseh-Universum STAR TREK. Ihn aber als alleinigen, unabhängigen Autor zu bezeichnen, wäre unzutreffend. Die Executive Producers Rick Berman und Michael Piller sowie Jeri Taylor, die als Co-Executive genannt wird, folgten ihm in dieser Funktion. Gemeinsam ist allen, daß sie auch an einzelnen Drehbüchern mitwirkten.

Die Realisierung einer Story in einer für das US-amerikanische kommerzielle Fernsehen produzierten Serie ist zahlreichen Zwängen und Einflüssen unterworfen. Verschiedene Instanzen innerhalb eines Networks nehmen Einfluß auf das Endprodukt, ebenso wie die Zwänge des kommerziellen Fernsehens überhaupt.

Wenn wir also von der Serie als Text sprechen, müssen wir uns als erstes die Frage stellen, wo beginnt dieser Text und wo endet er? Mit einem Blick auf das gesamte Star Trek Universum haben wir es mit fünf unterschiedlichen Serien zu tun: (in Klammern, die Abkürzungen, die wir verwenden)

STAR TREK	1966-1969	(STO)
STAR TREK: THE ANIMATED SERIES	1974 -1975	(STAS)
STAR TREK: THE NEXT GENERATION	1987-1994	(TNG)
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	1993-	(DS9)
STAR TREK: VOYAGER	1995-	(VY)

Dazu zählen inzwischen acht Kinofilme³, zahllose Bücher (Romane zu allen Serien, Autobiographien der Stars etc.), Zeitschriften, Spiele (Tradingcards, Computerspiele etc.), Internetseiten, Spielfiguren, Ausstellungen, Merchandisingkataloge und so weiter.

STO, sozusagen der Urtext, liefert den narrativen Rahmen der Folgetexte. Im produktionstechnischen Sinne umfaßt der Textkörper alle produzierten bzw. alle ausgestrahlten Folgen. Gemäß unserer Sichtweise kann TNG als Primärtext bezeichnet werden. Abhängig davon, wieviele Episoden der einzelne Zuschauer gesehen hat, verändert sich in der Wahrnehmung des Zuschauers der Text als solcher. Die Kenntnis von

³siehe Anhang, Filmographie.

Sekundärtexten, das können sämtliche anderen STAR TREK-Serien und Filme sowie alle anderen verfügbaren Medien sein, überlagert je nach individuellem Kenntnisstand des Zuschauers den sogenannten Primärtext. Aber wie verhält es sich mit den Romanen zur Serie? Zweifellos ergänzen sie den Primärtext, ebenso wie technische Fachbücher mit Grundrissen der Raumschiffe. Informationen über die Serien und ihre Stars, erhältlich in allen populären Medien, beeinflussen den Primärtext. Der Text TNG wird also überlagert und bestimmt von anderen Texten. Prinzipiell müßte alles berücksichtigt werden, was jemals über TNG gesagt, geschrieben oder gesendet wurde. Dies führt zu einem Supertext, der es letztendlich unmöglich machen würde, den Text als konkretes Objekt zu definieren.

“Mit dem Rückgriff auf die von Roland Barthes eingeführte Unterscheidung zwischen `Text´ und `Werk´ bietet der englische Kulturwissenschaftler und Semiotiker John Fiske einen Ausweg aus dem Dilemma an. Barthes definierte das `Werk´ als physisches Konstrukt, das in dem Augenblick zu einem Text wird, wenn es `gelesen´ bzw. rezipiert wird. Diese Unterscheidung trägt der Erkenntnis Rechnung, daß ein Text kein fixiertes und fest umrissenes Objekt darstellt, sondern etwas, das ständig aus dem Werk reproduziert wird.” (Kreutzner 1991, S. 13)

Unsere Materialbasis, das Werk, umfaßt sämtliche Folgen von TNG. Zu dieser Arbeit wurden sowohl sämtliche deutsch synchronisierten wie auch ausgewählte Originalfassungen von TNG herangezogen.

Um der Materialflut von 176 Episoden Einhalt zu gebieten, konzentrieren wir uns auf ausgewählte Folgen. Für die Strukturanalyse ziehen wir im besonderen die Episode A FISTFUL OF DATAS/EINE HAND VOLL DATAS (6/234) heran. Dem Pilotzweiteiler ENCOUNTER AT FARPOINT/DER MÄCHTIGE & MISSION FARPOINT (1/721 bzw. 101-102) und der Doppelfolge BEST OF BOTH WORLDS PART I/IN DEN HÄNDEN DER BORG (3/174) und BEST OF BOTH WORLDS PART II/ANGRIFFSZIEL ERDE (4/175) gilt unsere besondere Aufmerksamkeit bei der Analyse der Charaktere und der ideologischen Implikationen, die sich aus dem Verhältnis der Föderation, vertreten durch die Enterprise und das Figurenensemble, zur Borggesellschaft ergeben.

Zahlreiche Beispiele aus anderen Episoden, die wir für unsere Untersuchung verwenden, werden an der entsprechenden Stelle im Text folgendermaßen aufgeführt:

3. Produktion

3.1. THE NEXT GENERATION als kommerzielles Produkt

TNG ist für das amerikanische kommerzielle Fernsehen, das heißt zunächst für ein amerikanisches Fernsehpublikum konzipiert. Ohne breite Akzeptanz im amerikanischen TV, ohne Aussicht, die hohen Produktionskosten einzuspielen, wird eine Serie von den Networks nicht fortgesetzt. Die Finanzierung durch den inländischen Vertrieb ist Grundvoraussetzung für das Überleben einer Serie. Der weltweite Erfolg der STAR TREK-Produktionen darf nicht darüber hinwegtäuschen, daß das Auslandsgeschäft zunächst nur ein lukrativer Zusatzgewinn ist. Deshalb hat das amerikanische Publikum potentiellen Einfluß auf Besetzung und Handlungsverlauf einer in Produktion befindlichen Serie. Bei STAR TREK ist der Einfluß der Fans weit größer als bei den meisten Serien. Die Verbundenheit der STAR TREK-Fans, ihr Interesse an Informationen aller Art zu den Serien und zu den Filmen findet nicht nur in organisierten Clubs oder auf Conventions (Veranstaltung mit tagungsähnlichem Charakter), in Zeitschriften oder in diversen Diskussionsgruppen ihren Ausdruck, sondern auch in Kampagnen, die eine Fortsetzung der STAR TREK- Originalserie in den Kinofilmen sowie den Nachfolger TNG und die Ableger DS9 und VY erst möglich machten.

Um ein möglichst großes Publikum anzusprechen, ist eine Serie wie TNG darauf bedacht, die kulturellen und sozialen Werte und Normen der amerikanischen Gesellschaft nicht zu verletzen. Damit der Zuschauer einen gewohnten und damit einfachen Zugang zur Serie findet, ist TNG der Tradition des Hollywood-Erzählkinos verpflichtet. D.h. unter anderem, daß die Einzelfolge sich durch narrative Geschlossenheit auszeichnet und es ein fixes Handlungsschema mit einem begrenzten Inventar kontinuierlich vorkommender Protagonisten gibt. Die formalen und technischen Stilmittel des klassischen Hollywoodfilms finden sich in reduzierter, auf das Format der TV-Serie zugeschnittenen Form wieder.

3.2. Aufführungssituation

In der Regel wurden TNG und auch gegenwärtig die neuen STAR TREK-Serien in sogenannten Produktionspaketen, Season oder zu Deutsch Staffel genannt, von durchschnittlich 26 Folgen für die Sendezeit einer Fernsehseason produziert. Ausstrahlungszeitraum für neue Folgen einer STAR TREK-Serie ist jeweils Herbst bis Frühling. Wiederholungen laufen in den Sommermonaten bzw. in der Syndikation das ganze Jahr.

In Deutschland ist der Lizenznehmer derzeit SAT1. Stand Mai 1998 strahlt SAT1 VY, STO und DS9 aus. Täglich werden Wiederholungen und Freitagabend noch nicht in Deutschland gezeigte Folgen von VY gesendet. Den Samstagnachmittag hat der Sender als STAR TREK-Nachmittag auserkoren. Zur Zeit wird an diesem Termin STO wiederholt und neue Folgen von DS9 gesendet. Zusätzlich werden an ausgewählten, und als STAR TREK-Tag (Eigenwerbung) annoncierten Samstagen Features zu den Serien und Filmen ausgestrahlt, meist am Abend (20.15) begleitet von einem Star Trek-Kinofilm. SAT1 zeigt neue Staffeln gewöhnlich mit einer Verzögerung von bis zu einem Jahr. STAR TREK: THE NEXT GENERATION wird derzeit in Deutschland auf dem Science Fiction Kanal des Pay-TV Senders DF1 wiederholt. In den USA werden langlaufende Serien wie TNG bei der Erstaufführung wöchentlich und in der Wiederholung täglich, genauer formuliert an den Werktagen, immer zur gleichen Uhrzeit gesendet.

3.3. Ein Wort zur deutschen Fassung

Zur Synchronisation läßt sich im direkten Vergleich feststellen, daß sich die deutschen Texte im großen und ganzen recht genau an der Vorlagen orientieren. Inhaltlich stimmen die englische und die deutsche Fassung meist sehr genau überein. Technische Informationen werden wortgetreu wiedergeben.

Diese Werktreueheit war zu Zeiten der Originalserie STO noch nicht üblich. Die Eingriffe der deutschen Bearbeiter hinsichtlich der

Originalserie waren zum Teil recht massiv - so wurde die Folge PATTERNS OF FORCE, die auf einem Nazi-Planeten spielt, im deutschen Fernsehen überhaupt nicht ausgestrahlt; die Folge "Weltraumfieber" wurde inhaltlich verfälscht:

"In dieser Episode wurden einige Themen angesprochen, die den Verantwortlichen des ZDF damals wohl zu heikel erschienen. Daß auch Vulkanier ein Sexualleben haben, wurde z.B. einfach ignoriert und aus der Originalvorlage entfernt. Durch das Umschneiden der Szenenabläufe wird dem deutschen Zuschauer vorgegaukelt, Mr. Spock leide an einer seltsamen Krankheit und zeige deshalb starke, emotionale Reaktionen. Der Zweikampf zwischen Kirk und Spock wird schließlich als Alptraum deklariert." (Feilen 1997, S. 118/119)

Solche gravierenden Veränderungen waren in den von uns betrachteten Episoden von TNG nicht festzustellen. Sprachliche Nuancen wie Picards - Patrick Stewards - distinguierte Aussprache oder Qs - John de Lancies - manirierte, die gesamte Bandbreite von Modulationen inklusive diverser Akzente ausschöpfende Redeweise fallen allerdings dem Synchron-Einheitshochdeutsch weitgehend zum Opfer.

Die deutschen Synchronstimmen entsprechen zum Teil in der Tonlage den Originalstimmen - Worf - Michael Dorn - deutsche Stimme z.B. ist ähnlich tief und sonor wie das Original. Counselor Troi - Marina Sirtis - Stimme allerdings wird im Deutschen wesentlich höher und schriller.

Die oft festgestellte Betonung oder Neuerfindung eines komödiantischen Untertons in der deutschen Fassung der Originalserie (vgl. Feilen 1997, S. 118) findet sich - zumindest in EINE HANDVOLL DATAS - ansatzweise auch.

So wird aus Alexanders Feststellung "They try to avoid the bullets" im Deutschen "Sie gehen den blauen Bohnen aus dem Weg".

In einer Szene wird sogar Text hinzugefügt, wo im Original niemand spricht: Als Data nach der Besprechung mit Riker und Picard den Konferenzraum mit O-beinigem Cowboyschaukelgang verläßt, benutzt er im Vorbeigehen kommentarlos den Blumentopf in der Ecke als Spucknapf. Hier wird im Deutschen plötzlich Datas Stimme unterlegt, die sagt: "Mitten ins Schwarze, Partner".

So willkürlich wie die Bearbeitung der Texte - zumeist nah am Original, dann aber wieder sogar dazuerfindend - ist die Übersetzung der Episodentitel.

Teilweise sind sie wortgenau übersetzt - z.B. DATAS DAY/DATAS TAG (4/185), FACE OF THE ENEMY/DAS GESICHT DES FEINDES (6/240), SHIP IN A BOTTLE/DAS SCHIFF IN DER FLASCHE (6/238).

Zum größten Teil aber sind die deutschen Titel völlig frei - und meist wesentlich platter - gewählt, wobei oft der vielfach vorhandene Doppelsinn des englischen Titels verlorengeht. Die Originaltitel bemühen sich häufig, beide Erzählstränge - so vorhanden - gleichermaßen anzusprechen.

Ein Beispiel hierfür ist die Episode NEW GROUND (5/210), in der wieder zwei Geschichten verwoben werden: Zum einen geht es um ein technisches Experiment, den neuartigen Solitron-Antrieb, den Worf testet, zum anderen bringt ihm seine Adoptivmutter seinen Sohn Alexander, um den er sich fortan kümmern soll. Im Deutschen wird hieraus lediglich DIE SOLITRON-WELLE, wobei die neue Vater-Erfahrung für Worf unterschlagen wird.

CHAIN OF COMMAND ist ein Zweiteiler der 6. Staffel (6/236 und 237), in dem Picard zeitweise die Führung der Enterprise an einen fremden Captain abgibt, um sich als Spion in cardassianisches Gebiet zu bewegen. Dort wird er gefangengenommen und einem langen Verhör unter Folter unterzogen. Die Crew der Enterprise hat währenddessen Schwierigkeiten mit der Persönlichkeit und dem Führungsstil des neuen Captains, was den zweiten Erzählstrang ausmacht. Klingen im englischen Titel sowohl die Weitergabe des Chefpostens als auch die Ketten der Gefangenschaft an, so wird daraus im Deutschen schlicht GEHEIME MISSION AUF CELTRIS.

RELICS ist auch eine Episode der 6. Staffel (6/230), in der Ingenieur Scotty von der "alten" Enterprise von der "neuen" Enterprise-Crew aufgefunden wird. Er hat in einem abgestürzten Shuttle auf einer aufgegebenen, da falsch konzipierten Raumstation überlebt. Diese Weltraumtechnik vergangener Zeiten, mit deren Tücken sich die Enterprise-Crew herumschlagen muß, kann als "Relikt" bezeichnet werden. Aber auch Scotty muß bestürzt feststellen, daß er mit seinem veralteten Wissen eher im Weg steht und nicht auf ein neues Schiff verpflanzt werden kann - eine traurige Tatsache, deren melancholischer Unterton wie auch die Doppeldeutigkeit des Titels in der deutschen Fassung BESUCH VON DER ALTEN ENTERPRISE verlorengehen.

Fast immer, wenn Q auftaucht, so ist der englische Titel der entsprechenden Folge ein Wortspiel unter Verwendung des Buchstabens "Q". Bei True Q/Eine echte Q (6/232) ist wenigstens die Verwendung des Buchstabens erhalten, wenn auch nicht der Reim; in HIDE AND Q (1/111) - was man auch als "High IQ" verstehen kann - verleiht Q Riker mental übermenschliche Kräfte. Aus QPID (4/194) - bei dem Picard in einer Sherwood-Forrest-Umgebung als Robin Hood um die Befreiung seiner Geliebten Vash kämpfen muß, weil Q die beiden wieder zusammenbringen will (und dabei Picards Gefühle testen) - wird nicht etwa ein "Qpido", sondern nur ein GEFANGEN IN DER VERGANGENHEIT, wobei nicht einmal die Anspielung auf die Liebesgeschichte mehr bleibt.

Überhaupt scheinen die Übersetzer den deutschen Zuschauern weniger zuzutrauen als die amerikanischen Titelgeber ihrem Publikum. Wie sonst wäre zu erklären, daß beispiesweise aus der Anspielung ELEMENTARY, DEAR DATA (2/129), der Sherlock Holmes' ständige Redewendung "Elementary, dear Watson" aufnimmt) ein direkt erklärendes SHERLOCK DATA HOLMES wird? Aus MÉNAGE À TROI (3/172), das sich an die französische Redewendung "Ménage à trois" anlehnt, wird in der deutschen Fassung ein unverfängliches DIE DAMEN TROI.

Solcherlei Veränderungen wie das Verstärken komödiantischer Effekte, die Vereinfachung komplizierter Titel sowie die Ansiedlung auf nachmittäglichen Sendeplätzen lassen den Verdacht aufkommen, daß STAR TREK hierzulande eher als ein Phänomen für ein jungliches Publikum angesehen wird, entgegen dem ursprünglichen US-amerikanischen Konzept als Prime Time-Serie.

3.4. Von STAR TREK zu THE NEXT GENERATION

Am 08. September 1966 debütierte STAR TREK (STO) mit der Episode THE MAN TRAP/DAS LETZTE SEINER ART (1/6) im Abendprogramm von NBC. Am 14. September erschien in *Variety* folgende Kritik:

">Star Trek< bemüht sich offensichtlich um die absolute Bereitschaft, etwas Unwirkliches zu glauben. Aber es wird nicht funktionieren. Selbst innerhalb des

Bezugsrahmens der Science Fiction war es ein unglaubliches mieses Schlamassel aus Verwirrenheit und Vielschichtigkeit. Bestenfalls ist so etwas für das Kinderprogramm am Samstagmorgen geeignet. Das interplanetarische Raumschiff schleppte sich durch eine nicht enden wollende Stunde voller Gewalt, Töten und Hypnose-Getue - von einem geschmacklosen, häßlichen Monster ganz zu schweigen... Unter Aufbietung aller Phantasie könnte (die Serie) eine kleine Gruppe von Kindern anlocken; doch dafür müßte sie zu einer anderen Sendezeit ausgestrahlt werden." (Variety, 14.09.66 nach Reeves-Stevens 1996, S. 37)

Die Einschaltquoten während der ersten Season waren nicht überzeugend, so daß NBC die Serie wieder einstellen wollte.

"Aber dann machte sich die erste Andeutung dessen, was aus STAR TREK werden sollte, bemerkbar. Treue Fans starteten eine Briefkampagne, die die NBC-Programmmchefs ihre Entscheidung rückgängig machen ließen. Nach einer unerwarteten, über den Nachspann der letzten Episode der ersten Season gesprochenen Ankündigung wurde STAR TREK um eine Season verlängert." (Reeves-Stevens 1996, S. 39)

Die zweite Season verlor weiter in den Einschaltquoten, auch weil der neue Sendetermin auf Freitag Abend, 22.00 Uhr verlegt wurde. Nach Ausstrahlung der dritten Season wurde STAR TREK im Frühjahr 1966 nach 79 Episoden abgesetzt. STAR TREK wurde ursprünglich von der kleinen Produktionsfirma Desilu produziert, die 1967 von Paramount übernommen wurde. 1970 verkaufte Paramount die Serie zum ersten Mal an den Syndication-Markt. STO lief über den Tag und den Abend verstreut bei Lokalsendern quer durch die USA und die gesamte Welt. Erst in der Syndication wurde die Serie ein Erfolg.

1972 fand die erste reine STAR TREK-Convention in New York statt. Bereits als die Serie noch auf NBC lief, versammelten sich die Fans auch auf anderen Science Fiction-Conventions. Auf diesen tagungsähnlichen Veranstaltungen, die in den letzten Jahren auch in Deutschland mit Erfolg durchgeführt werden, treffen sich Gleichgesinnte, um untereinander, mit den Machern und den Serienstars über ihre Lieblingsserie zu sprechen. Diese Conventions sind nicht nur eine Art Informations- und Devotionalienbörse für den Fan, sondern auch für die Fernsehindustrie ein Stimmungsbarometer für die Beliebtheit der Serie.

Die erste Reaktion auf den anhaltenden Erfolg war, daß Paramount eine STAR TREK-Zeichenserie produzierte. 1974/75 wurden die 22 Episoden mit den Stimmen der Originalbesetzung im Samstagvormittagsprogramm gesendet.

Nicht nur STAR TREK, auch das Genre Science Fiction überhaupt wurde in den siebziger Jahren zunehmend beliebter. Gene Roddenberry, der Erfinder und Produzent von STAR TREK, plante 1975 für Paramount den ersten für das Kino konzipierten STAR TREK-Film unter dem vorläufigen Produktionstitel STAR TREK II.

1976 entschied Paramount, aus dem Kinofilm einen Fernsehfilm zu machen, dann doch lieber wieder einen Kinofilm, da sich Paramount die Publicity zunutze machen wollte, die durch die Namensgebung für das erste Spaceshuttle der NASA entstanden war: 400 000 Briefeschreiber überzeugten die NASA, dieses Shuttle, das jedoch niemals dazu bestimmt war im All zu fliegen - es gab lediglich Tests in der Erdatmosphäre - nach dem Handlungsort der Serie "Enterprise" zu nennen.

1977, als der Film schließlich ins Kino kommen sollte, änderte sich die Planung erneut, und eine Fernsehserie unter dem Titel STAR TREK PHASE II wurde konzipiert. Diese Idee wurde unter dem Titel STAR TREK II mit der Originalbesetzung, allerdings ohne Leonard Nimoy in der Rolle des Spock, vorbereitet. Paramount wollte mit der Serie den Grundstein für das zu dieser Zeit vierte große US- TV-Network, PTS - Paramount Television Service, legen.

Nach den riesigen Erfolgen von STAR WARS und CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND wurde die Pläne für die Serie gestrichen, man erhoffte sich auf dem Kinomarkt höhere Einnahmen. Zeitgleich wurden die Pläne für das Network aufgegeben. Erst im Januar 1995 startete Paramount mit UPN - United Paramount Network - das inzwischen fünfte Network u.a. mit der Prime Time Serie STAR TREK: VOYAGER.

Die Arbeiten zur STAR TREK-Serie wurden von der TV- auf die Filmabteilung übertragen. Der Film kam 1979 unter dem Titel STAR TREK - THE MOTION PICTURE in die Kinos. Es folgten bis 1994 sechs weitere STAR TREK-Filme mit der Besetzung der Originalserie.

Eine neue STAR TREK-Fernsehserie wurde als äußerst profitabel eingeschätzt. Die Kosten für die Originalbesetzung waren Paramount allerdings zu hoch, auch hatten einige der Stammschauspieler neue Karrieren eingeschlagen und wollten sich zudem nicht auf die tägliche Arbeit an einer wöchentlichen Serie einlassen. 1986 begann die Planung an der Fortsetzung von STAR TREK. STAR TREK: THE NEXT GENERATION (TNG) ging unter der Leitung von Gene Roddenberry in Produktion.

3.5. Distribution

Im allgemeinen deckt eine Produktionsfirma ihre Kosten zunächst durch die Einnahmen aus dem Verkauf an ein Network. STO kostete zwischen 190 000 \$ und 180 000 \$ pro Episode und hatte bis 1982 1 Mio. \$ Einnahmen pro Folge aus der Syndication gebracht.

“Die Einnahmen aus allen Quellen zusammengerechnet, führen dazu, daß STAR TREK seit 1966 Paramount schätzungsweise mehr als 1,3 Milliarden Dollar eingebracht hat” (Reeves-Stevens 1996, S. 44)

TNG sollte in der ersten Season durchschnittlich 1,2 Mio \$ pro Episode kosten. Ein Network würde sich mit ca. 400 000 bis 500 000 Dollar pro Episode beteiligen, aber kein Network war bereit, mehr als den Pilotfilm und 13 Episoden vorzufinanzieren. Paramount war dies zu wenig, da für einen Verkauf auf dem Syndikationsmarkt mindestens 65 Episoden⁴ benötigt werden.

"Paramount wollte keine Festlegung für 65 Episoden, weil dies eine völlig unrealistische Forderung war. Aber die Gesellschaft wußte, daß sie in der Lage sein mußte, mehr als 13 Episoden von THE NEXT GENERATION zu produzieren um sie für ein Syndication-Paket interessant zu machen.

Also unternahm Paramount einen zu dieser Zeit als riskant zu betrachtenden Schritt. Man ließ die Networks fallen und entschied sich, STAR TREK: THE NEXT GENERATION unmittelbar für den Syndication-Markt zu produzieren, damit die Networks und deren nationale Senderketten zu umgehen und die Serie einer Station nach der anderen zu verkaufen." (Reeves-Stevens 1996, S. 47)

Serien in direkter Syndikation waren 1986 zwar durchaus üblich, es handelte sich dabei aber meist um halbstündige Spielshows, die auf den frühen Abend ausgerichtet waren. Paramount bot eine anspruchsvolle Prime Time-Serie an, wobei als überzeugendes Lockmittel keine Gebühr für die ersten 26 Folgen, also die gesamte erste Season, verlangt wurde. Stattdessen bot Paramount den Sendern ein sogenanntes "All barter" Geschäft an, d.h. die Sender stellen dem Lizenzgeber Werbeminuten zur Verfügung.

“Paramount erhält [...] sieben Minuten für landesweit identische Werbung, während die Einnahmen für die restlichen ca. fünf Minuten dem Sender direkt

⁴ 65 Episoden können 13 Wochen an jeweils fünf Tagen gesendet werden.; siehe Sat 1.

zufließen, die er an örtliche Werbeinteressenten verkauft, so daß nach Abzug der Kosten, um diese Minuten zu verkaufen, nur Gewinn geben kann." (Reeves-Stevens 1996, S. 49)

Für die restlichen Seasons von TNG wurde eine zweite Verkaufsmethode, "Cash plus barter", angewandt, die derzeit auch für STAR TREK: DEEP SPACE NINE angewendet wird. Die Sender zahlen dem Anbieter dabei einen Barbetrag und stellen ihm eine geringere Anzahl von Werbeminuten pro Episode zur Verfügung.

Die ersten Kritiken waren - wie schon bei STO und dem ersten Kinofilm - schlecht. TNG wurde dennoch ein Erfolg und die letzten Seasons lagen üblicherweise auf dem dritten oder vierten Platz der wöchentlichen Serien-Hitparade.

"Während der fünften Season waren die Werbepreise bei THE NEXT GENERATION die höchsten, die je eine Serie erzielt hatte, und beliefen sich angeblich auf 100 000 \$ pro 30-Sekunden Werbespot. 1991, während des THE NEXT GENERATION - Zweiteilers >Unification<, in dem Leonard Nimoy einen Gastauftritt als Mr. Spock hatte, erreichte der 30-Sekunden-Werbespot einen Rekordbetrag von 200 000 Dollar. Dieser Rekord wurde erstaunlicherweise übertroffen von den Kosten für die gleiche Werbezeit während der letzten Episode von THE NEXT GENERATION - 700 000 Dollar! In seiner siebenjährigen Geschichte hat THE NEXT GENERATION Paramount schätzungsweise Einnahmen in Höhe von 511 Millionen Dollar eingebracht, davon 293 Millionen Dollar Gewinn. STAR TREK war nun nicht nur die erfolgreichste SF-Filmreihe aller Zeiten, sondern auch die erfolgreichste dramatische Syndication-Serie aller Zeiten. Und wenn man die Millionen Dollar aus den zusätzlichen Einnahmen durch Bücher, Spielzeug, Poster und Dutzende anderer Vermarktungslizenzen hinzurechnet, war [ist, möchten wir hinzufügen] STAR TREK möglicherweise sogar das erfolgreichste Unterhaltungsfranchise aller Zeiten." (Reeves-Stevens 1996, 49)

Neben den Werbeeinnahmen gibt es mit den STAR TREK-Produkten eine weitere Einnahmequelle, die von Paramount lizenziert wird. Z.B. erschien zusammen mit dem TNG-Pilotfilm ENCOUNTER AT FARPOINT/DER MÄCHTIGE und MISSION FARPOINT (1/721 bzw. 1/101,102) der Roman zum Film von J.M. Dillard. Weitere beliebte Produkte sind Spielfiguren der Charaktere. Gewöhnlich werden Paramount unzählige Produkte vorgeschlagen, so z.B. ein Borg-Tribble oder Kontaktlinsen für Menschen, die wie Data aussehen wollen. Paramount, das zur Viacom Gruppe gehört, verfährt mit nicht lizenzierten Produkten sehr rigide. Anfang Juni 1998 beispielsweise gab ein Gericht in den USA Paramount in einer

Urheberrechtsklage recht und verbot den weiteren Vertrieb von Sam Ramers Buch "Joy of Trek".

"He [U.S. District Judge Samuel Conti] found that the book's summaries of the show's plots and characters copied too much from the series and could not be justified as 'fair use'. Under the fair use doctrine, copyrighted material can be used for such writings as parodies, reviews and scholarly works." (Mercury Center 1997-1998, 07.08.98)

Die Kosten für die Produktion von TNG stiegen von Season zu Season. Neue Aliens, neue Schauplätze, bessere Effekte und schließlich die immer höher werdenden Gagenforderungen der Schauspieler verteuerten die Serie von Jahr zu Jahr. 1993 betrug die Durchschnittskosten bereits 2 Mio. \$ pro Episode.

"Das Ergebnis dieses finanziellen Drucks war leicht vorhersehbar. Irgendwann würden STAR TREK-Produktionen unrentabel werden. Gesegnet mit einem wachsenden Publikum, aber auch unter dem Fluch eines potentiellen kreativen Ausbrennens, ansteigender Kosten und der Aussicht auf sinkende Einnahmen, war es unvermeidbar, daß sich irgendwo bei Paramount die einzige - um es so auszudrücken - logische Lösung ankündigte... Eine dritte STAR TREK-Serie." (Reeves-Stevens 1996, S. 52)

Hatfield und Burt kolportieren in ihrer Biographie "Patrick Stewart - Der neue Captain" die These, daß Stewart, der die Serie verlassen wollte, maßgeblich für die endgültige Einstellung verantwortlich war (vgl. Hatfield/Burt, S. 15/16).

STAR TREK: DEEP SPACE NINE startete am 02.01.1993 mit dem Pilotfilm THE EMISSARY/DER BOTSCHAFTER (1/721 bzw. als Zweiteiler 401-402), während parallel die sechste Staffel von TNG ausgestrahlt wurde.

Nach 176 Episoden, verteilt auf sieben Staffeln wurde die Fernsehproduktion von TNG mit der zweistündigen Folge ALL GOOD THINGS.../GESTERN, HEUTE, MORGEN (7/277) eingestellt.

In STAR TREK - GENERATIONS, dem siebten STAR TREK-Spielfilm, löste 1994 die Besetzung um Capitain Picard die Helden der Originalserie unter Beteiligung der alten Mannschaft auch im Kino ab. 1997 erschien mit STAR TREK - FIRST CONTACT der erste Kinofilm mit reiner TNG-Besetzung. Ein neuer Film ist in Produktion und soll Weihnachten 1998 in den amerikanischen Kinos gestartet werden. Neben DEEP SPACE

NINE wird seit Januar 1995 die vierte bzw. incl. der Animationsserie die fünfte STAR TREK-Serie ausgestrahlt: STAR TREK: VOYAGER.

4. Definition des Serienbegriffs

Der Begriff der Serie, und wie wir ihn für unsere Arbeit verwenden, muß genauer gefaßt werden. Wir orientieren uns im wesentlichen an den Thesen von Hickethier 1991 und Mikos 1994, die uns als Ausgangspunkt zur Beschreibung von Serien geeignet erscheinen. Unsere folgenden Thesen orientieren sich an den Eigenheiten der Serie TNG.

4.1. Merkmale einer Serie

Mikos unterscheidet in formaler Hinsicht folgende drei Arten von Fortsetzungsgeschichten: Mehrteiler, Reihe und Serie. Eine Serie zeichnet sich nach dieser Definition durch folgende Charakteristika aus:

- Die Organisation der Zeit. Die Serien flimmern in regelmäßig wiederkehrenden Abständen über den Fernseher. Die in ihnen erzählten Geschichten verlaufen parallel zu dem Leben der Zuschauer, "zwischen den einzelnen Sendezyklen ist auch in der Serie Zeit vergangen." (Mikos 1994, S. 135)
- Die Protagonisten sind durch Gemeinschaft und durch einen speziellen Raum, Ort verbunden. Das heißt, es gibt immer sowohl eine soziale wie eine räumliche Komponente in einer Serie.
- Das Verweben einzelner Geschichten. Wenn mehrere Handlungsstränge in den einzelnen Folgen angelegt sind, verlaufen diese gleichzeitig und sind miteinander verwoben.
- Den Eindruck einer Zukunft. Die Handlung der Serie erscheint endlos und zukunftsorientiert.

Im Gegensatz zu Mikos' Seriendefinition werden die Handlungen der Protagonisten in TNG gewöhnlich innerhalb einer Episode abgeschlossen. Um diesen Aspekt, den Mikos der Reihe zuordnet, erweitern wir unseren Serienansatz. Die Reihe, so Mikos, ist

"...eine narrative Programmform, in der einzelne Episoden aus dem Leben der Protagonisten erzählt werden. (...) Die einzelnen Episoden können jedoch völlig unabhängig voneinander existieren. Sie werden in der Regel innerhalb einer einzelnen Folge abgeschlossen." (Mikos 1994, 137)

Aber obwohl die einzelnen Folgen von ihrer Dramaturgie her erkennbar abgegrenzte Einheiten darstellen, verweisen unterschiedliche Anknüpfungspunkte über sie hinaus. Das heißt, daß wir zwar nicht von einer endlos fortlaufenden Handlung (oder auch mehreren unendlichen Handlungssträngen) sprechen können, wohl aber von einer Verknüpfungsstruktur innerhalb der gesamten Serie. Die Reihenfolge der Episoden ist nicht beliebig.

Der Zuschauer akkumuliert sein Serienwissen aus den vergangenen Folgen und erwartet, es in der Zukunft der nächsten Folgen erweitern zu können. Diese Verknüpfungsstruktur funktioniert über die Protagonisten und ihrer Beziehung untereinander bzw. zu Dritten. Die individuellen Charaktere der Hauptfiguren in TNG sind stabil, aber in jeder Folge erfährt der Zuschauer neue Aspekte, die das Bild der Figur ergänzen beziehungsweise erweitern.

4.2. Verknüpfungsstruktur der Serie am Beispiel Data

Datas Suche nach dem Wesen der Menschlichkeit beispielsweise zieht sich durch die gesamte Serie und wird in den Kinofilmen fortgesetzt.

In den ersten Folgen wird der Anderoid Data als künstliches Wesen inszeniert. Er ist vor allen Dingen eine hochentwickelte Maschine. Am Ende der vierten Staffel, in IN THEORY/DATAS ERSTE LIEBE (4/199), der ersten von Patrick Stewart (Captain Picard) inszenierten Folge, ist Data sehr nahe daran aus erster Hand die Bedeutung von Liebe kennenzulernen.

Aber trotz seiner Versuche ein Computerprogramm zu entwickeln, das ihm als Hilfsmittel zur Liebe dienen soll, beherrscht er das Programm

nicht perfekt und seine Angebetete erkennt, daß sie sich nicht in eine Maschine verlieben kann. Data bleibt nur seine Hauskatze, die in dieser Folge den Namen Spot erhält.

In der Doppelfolge DESCENT I + II/ANGRIFF AUF BORG, TEIL I+II (6/252 + 7/253) empfindet Data durch einen Emotionschip seines bösen Alter Ego und Bruders Lore erstmals Emotionen. Leider empfindet er vor allen Dingen Haß und Machtgier, so daß er auf die weitere Benutzung des Chips verzichtet. Als er in dem Spielfilm STAR TREK: GENERATIONS den Chip wieder einsetzt, kann er seine Gefühle zwar nach wie vor nicht kontrollieren und bricht in einer Gefahrensituation in lähmende Panik aus. Aber die negativen Gefühle scheint er überwunden zu haben. In FIRST CONTACT steht er kurz davor, eine menschliche Hülle zu bekommen. Da er aber dafür die Menschheit verraten müßte, verzichtet er.

Dieses Grundthema, Datas Suche nach der Menschlichkeit, wird auch in immer wiederkehrenden Momenten angedeutet. Seiner Katze Spot beispielsweise widmet er in SCHISMS/IN DEN SUBRAUM ENTFÜHRT (6/231) eine Ode, in A FISTFUL OF DATAS begegnet sie uns in Zusammenhang mit einem von Data neu entwickelten Katzenfutter und in GENESIS/GENESIS (7/271) schließlich wird sie schwanger. Merkwürdigerweise ist Spot ursprünglich ein Kater.

5. Ensembleserie

Die Charaktere in den Serien müssen glaubwürdig wirken und überzeugend handeln. Dem Erzählstil des Hollywood Kinos folgend, werden sie als realistische Illusion inszeniert. Die überzeugende Gestaltung der Charaktere ist ausschlaggebend für den Erfolg einer Serie. Um auf die wesentliche Bedeutung der Personen in TNG hinzuweisen, definieren wir unseren THE NEXT GENERATION als Ensembleserie.

Unter Ensembleserie verstehen wir ein narratives TV-Genre, in dem eine Personengruppe, die Besatzung der Enterprise, im Mittelpunkt steht. Ein festes Figurenensemble und ein für gewöhnlich gleichbleibender Ort sorgen für Kontinuität in den Geschichten.

Diese Gruppe, die auch Familien- oder familienähnliche Strukturen aufweisen kann, ist Zentrum der Serie. Dieses Kollektiv von Charakteren ist sozial und räumlich untrennbar verbunden. Die Beziehungen und Konflikte der Figuren sind das eigentliche Thema der Handlung. Die einzelnen Charaktere entwickeln sich im Verlauf der Serie unterschiedlich weiter.

Zentrales Element der Erzählung sind die Interaktionsstrukturen, die sich aus den Beziehungen der einzelnen Ensemblemitgliedern untereinander oder mit sonstigen Dritten ergeben. Dabei spielen Konflikte und Probleme, harmonische wie tragische Momente eine entscheidende Rolle.

"Innerhalb des Fernsehprogramms mit seiner seriellen Struktur haben die Fernsehspielserien teil an der emotionalen Modellierung der Zuschauer. (...) So geht es auch in der fiktionalen Serie um die Darstellung der Beziehungen zwischen den Menschen. Welt in der Form zwischenmenschlicher Beziehungen meint vor allem auch Konstruktion emotionaler Dispositionen und der zwischen ihnen sich entfaltenden Konflikte. (...) Der Serie kommt die wiederholte Präsentation immer wieder ähnlicher und gleicher emotionaler Konstellationen und Gefühlskonstruktionen zu." (Hickethier 1991, S.15)

Die Protagonisten besitzen stabile Charaktergrundzüge und entfalten im Rahmen der Seriengeschichte eine eigenständige Serienbiographie, die sich nicht ausschließlich auf den Rahmen der Serie erstreckt.

5.1. Definition der Charaktergruppen

Nach MIKOS (1994, S. 146) lassen sich drei Merkmalsgruppen unterscheiden, aus welchen sich die Seriencharaktere zusammensetzen.

Zum einen sind da die individualisierten Charaktere. Sie zeichnen sich durch unverwechselbare, individuelle Eigenschaften aus, die die Figur und deren Handlungsspektrum festlegen.

Zum anderen gibt es Serientypen. Sie besitzen Merkmale, die sich auf die Ausprägung ihrer Rollen in der Serie beziehen. Sie entwickeln eine serienimmanente Biographie und können sich auch weiterentwickeln.

Zum dritten unterscheidet MIKOS Inhaber von Statuspositionen. Sie werden durch ihre Rolle in der Serie gekennzeichnet, abhängig von Alter,

Geschlecht, Volk bzw. Rasse, Beruf, Klassen- oder Schichtzugehörigkeit. Sie sind meist Neben- oder Randfiguren. Im Verlauf der Handlung können auch sie weitere individuelle Merkmale hinzugewinnen.

Die Protagonisten setzen sich aus all diesen Merkmalen zusammen und können sich je nach Funktion im Rahmen der Serienhandlung verändern. Je zentraler ein Charakter in der Handlung ist, desto mehr individuelle Merkmale kann er sein Eigen nennen. Der Charakter einer Figur offenbart sich erst in den Interaktionen bzw. Beziehungen innerhalb der Seriengeschichten. Die emotionale Bindung zwischen Zuschauer und Serie erfolgt grundsätzlich über die Charaktere. Dadurch, daß die Ereignisse aus Sicht der Protagonistengemeinschaft erzählt werden, wird diese Bindung unterstützt. Die Gemeinschaft der Charaktere, ihre Interaktionen und Beziehungen sind der Mittelpunkt der Serienhandlung.

Wir schlagen folgende Einteilung in Charaktergruppen vor:

5.2. Die Ensemblecharaktere

Figuren dieser Gruppe erscheinen in der Regel in jeder Folge. Sie sind gekennzeichnet durch stabile und individuelle Charakterzüge, die sich auf ihre Rolle im Ensemble beziehen. Sie sind Inhaber einer Statusposition, die ihre soziale oder technische Kompetenz festlegt. Sie besitzen Kompetenzräume und eine persönliche, serienimmanente Biographie, die, fragmentarisch zerstreut, im Verlauf der Serie erzählt wird. Ensemblefiguren können sich auch in dem Sinne weiterentwickeln, daß Wesensmerkmale bausteinartig das Gesamtbild des Charakters ergänzen. Über die Episoden verstreut ergibt sich so ein scheinbar nie abgeschlossenes Bild des Charakters, ohne daß sich die individuellen Charakterzüge verändern. Alle Mitglieder des Ensembles stehen in Beziehung zueinander.

Beziehungskonstellationen innerhalb der Gruppe sind meist langfristig über die gesamte Serie, also prinzipiell zukunftsorientiert angelegt. Die Ensemblemitglieder bilden eine inszenierte soziale Interaktionsgemeinschaft. Die Diskussion, der Dialog der

Ensemblemitglieder untereinander bestimmt den Handlungsverlauf. Konflikte werden generell auf der sprachlichen Ebene gelöst. Paarbeziehungen, meist Freundschaften, bilden die Basis des Beziehungsgefüges innerhalb des Ensembles. Die Ensemblecharaktere sind die handlungstreibenden Protagonisten jeder Episode. Der Figurenkreis des Ensembles ist geschlossen, d.h. sehr selten verlassen Charaktere das Ensemble oder kommen neue hinzu. Wenn wir im weiteren Verlauf - wie auch bereits oben - von Besatzung sprechen, meinen wir damit in erster Linie die Gemeinschaft der Ensemblecharaktere.

CAPTAIN JEAN-LUC PICARD, verkörpert von Patrick Stewart, ist die uneingeschränkte Autoritätsperson, der Kopf, dem die Vorschläge zu Problemlösungen vorgetragen werden und der die Entscheidungen trifft. Er agiert meist auf der Brücke und in seinem Dienstzimmer, dem Captain's room, der direkt an die Brücke grenzt. Die Brücke ist die Steuerzentrale, von der aus die Geschicke des Schiffes und seiner Besatzung gelenkt werden. Sie ist das Fenster, das Auge der Enterprise. Auch größte Entfernungen bereiten diesem optischen System keine Probleme. Gleichzeitig kann über diesen Bildschirm mit fremden Schiffen oder Planeten kommuniziert werden. Das Dienstzimmer ist ein Rückzugsraum, in dem der Captain Einzelgespräche mit seinen Untergebenen oder Gästen führt. Selten halten sich in diesem Raum mehr als zwei oder drei Personen auf. Im Gegensatz dazu ist die Brücke immer belebt.

Auch LIEUTENANT COMMANDER RIKER, der erste Offizier und damit auf dem Schiff nur Picard untergeben, befindet sich, wenn er nicht gerade eine Außenmission leitet, auf der Brücke. Riker, gespielt von Jonathan Frakes, ist das Alter Ego des Captain. Er verkörpert die Libido und den Draufgänger. Damit steht er in direkter Nachfolge Kirks, des (inter)galaktischen Playboys.

Brent Spiner in der Rolle des LIEUTNANT COMMANDER DATA steht in der Rangordnung an dritter Stelle. Er ist ein Androide mit übermenschlichen Fähigkeiten. Seine körperlichen Kräfte und sein Wissen sind immens. Er erinnert an Spock, den halb menschlichen, halb

vulkanischen Offizier aus STO. Im Gegensatz zu Spock, der seine Gefühle zugunsten eines rein logischen Denkens immer zu verdrängen sucht, ist gerade das Fehlen von Emotionen für Data ein zentrales Thema, das sich durch die gesamte Serie zieht. Data kann keine Gefühle empfinden, er ist kein Mensch, sondern eine empfindungslose Maschine. Er ist die einzigartige Kreatur, die verzweifelt versucht zu verstehen, was menschlich sein bedeutet. Allein durch diese Suche erfahren wir mehr über das Wesen der Menschlichkeit, als bei den meisten anderen Charakteren. Data ist in dieser Beziehung ein Grundlagenforscher und über ihn konzentriert sich die Erzählung immer wieder auf Themen wie: was ist Humor, was Trauer oder Angst.

LIEUTENANT COMMANDER LAFORGE ist der von dem aus der Fernsehserie ROOTS bekannten Schauspieler LeVar Burton verkörperte schwarze Schiffsingenieur. Wie in STO bei Lt. Uhura wird seine afrikanische Identität nie thematisiert. Meist arbeitet Geordi mit Unterstützung von Data im Maschinenraum. Geordi LaForge ist zwar von Geburt an blind, kann aber mit Hilfe des sogenannten "Visors" - kurz für "Visual Instrument and Sight Organ Replacement" - seine Umgebung bzw. deren elektromagnetischen Schwingungen wahrnehmen. Der Visor ist ein Gerät in Form eines goldenen Bandes, das er wie eine Sonnenbrille über den Augen trägt und das über elektrische Anschlüsse seitlich des Kopfes direkt mit seinem Gehirn verbunden ist.

Durch den Visor verbindet sich in seiner Person der Mensch mit der Maschine. Nicht zufällig enden seine Versuche, zum weiblichen Geschlecht Kontakt aufzunehmen, mit letztendlich frustrierenden Ergebnissen. Mit dem Androiden Data und auch dem Borg Hugh (in I BORG), der halb Mensch und halb Maschine ist, hat er dagegen keine Schwierigkeiten Freundschaft zu knüpfen. LaForge ist wie Scotty aus STO der Bordmechaniker und für die technische Unversehrtheit der Enterprise zuständig.

LIEUTENANT WORF, der klingonische Sicherheitsoffizier, hat auf der Brücke seinen Arbeitsplatz, von dem aus er über die Enterprise wacht. Worf ist für die Erhaltung von Recht und Ordnung zuständig. Er ist das Prinzip von Law and Order in Person. Gewöhnlich tendieren seine Vorschläge zu drastischen und undiplomatischen Lösungen.

Worfs Anwesenheit steht auch für die Integrationfähigkeit der Föderation. In der Originalserie war mit Chekov ein Russe und mit Sulu ein Chinese gleichberechtigtes Besatzungsmitglied, in TNG ist es nun ein Klingone, ein Angehöriger einer fremden Spezies.

Gates McFadden spielt die Ärztin DOKTOR BEVERLY CRUSHER. Sie behandelt ihre Patienten in der Krankenstation. Da die medizinische Technik in TNG sehr weit fortgeschritten ist, werden Operationen nicht mehr mit dem Skalpell durchgeführt. Eine Bestrahlung mit einem medizinischen Tricorder reicht aus, um Schnitte, Brüche oder ähnliches zu heilen. Daß Krankheiten größtenteils ausgestorben sind, macht Doctor Crusher nicht überflüssig. Sie ist es, die die Diagnose stellt. Die Lösung beziehungsweise die Heilung erfolgt auffällig oft in enger Zusammenarbeit mit den Technikern LaForge und Data.

Ein weiteres Ensemblemitglied ist die von Marina Sirtis gespielte COUNCELOR DEANNA TROI. Troi ist die telepathisch veranlagte Schiffspychologin und somit für das mentale Gleichgewicht der Besatzung zuständig. In dieser Funktion ist sie nicht unbedingt an ihren Arbeitsraum - sozusagen die psychologische Praxis der Enterprise - gebunden. Dieser Ort ähnelt den Privatquartieren der Besatzung.

Im Verlauf der Serie ausgeschiedene Ensemblecharaktere:

Das jugendliche Genie WESLEY CRUSHER ist der von Wil Wheaton verkörperte Sohn von Dr. Crusher. Mitte der vierten Staffel verläßt er die Enterprise, um auf die Sternenflottenakademie zu gehen. Im Vergleich zu den anderen Charakteren hat er lediglich eine unvollständige Identität. Er besitzt Kompetenz nur durch seine Genialität. Um diesen Mangel wenigstens vordergründig zu beheben, wird er im Verlauf der Serie von Captain Picard zweimal befördert, zunächst ehrenhalber und dann offiziell zum Fähnrich. Einige Anzeichen sprechen dafür, daß Wesley Crusher aufgrund seiner Unbeliebtheit bei vielen Fans aus der Serie geschrieben wurde. (vgl. auch die Newsgroup alt.rec.Wesley.die.die)
Die von Diana Muldaur gegebene DOCTOR KATHERINE PULSAKI ersetzt in der zweiten Staffel Dr. Beverly Crusher. Ähnlich wie "Bones"⁵

⁵Sprich Pille.

Dr. McCoy in der Originalserie zu dem logischen Spock nimmt Pulaski zu der Maschine Data eine kritische Position ein.

Die Sicherheitschefin und Vorgängerin von Worf in dieser Funktion, LIEUTENANT COMMANDER NATASHA (Tasha) YAR, wird von Denise Crosby⁶ gespielt. Sie verließ die Serie schon vor dem Ende der ersten Staffel.

"Thanks to media reports, it became widely known that Crosby was dissatisfied with her role's development and had asked to bow out on friendly terms so that she could pursue a film career." (Nemecek 1995, S. 54)

In SKIN OF EVIL/DIE SCHWARZE SEELE (1/122) wird Tasha Yar von einem Alien getötet.

"[Die Autorin der Episode Hannah Louise] Shearer, who was handed the task of rewriting the original draft by *Outer Limits* Veteran Joseph Stefano, said the in-house debate on the nature of her exit finally went the way Gene Roddenberry wanted, with a 'senseless' but typical sudden death befitting a security chief." (Nemecek 1995, S. 54)

Tasha Yar kehrt allerdings bei verschiedenen Zeitreisen und in Paralleluniversen wieder zurück, sogar als ihre (Tashas) eigene Tochter.

Wil Wheatons Charakter wurde kein so krasses Ende beschieden: Wesley Crusher kehrt in FINAL MISSION/DIE LETZTE MISSION (4/183) zur Erde zurück, um die Sternenflottenakademie zu besuchen, doch unternimmt Wesley des öfteren Besuche auf der Enterprise.

"Wil Wheaton bows out as a TNG regular in this story [...]. He had asked to be let go so he could pursue the many film offers coming his way, but the door was left open for future appearances by finally shipping Wesley off to the Academy, as Gene Roddenberry had suggested." (Nemecek 1995, S. 149)

Die offiziellen Darstellungen über das Ausscheiden der Charaktere betonen, daß die Schauspieler ihre Filmkarrieren weiter verfolgen wollten. Ob diese Trennungen sich auch nach Reaktionen des Publikums richteten, wie es im Fall von Wesley Crusher zu vermuten ist, bleibt spekulativ.

Gene Roddenberry als Executive Producer hatte das letzte Wort in allen Dingen. Sein Einfluß auf TNG war umfassend.

⁶Übrigens ist sie die Tochter von Bing Crosby.

"Gene assembled his team: a group of people who had Star Trek experience and could provide expertise and input, ideas and concepts that would add to his own creativity. While Gene would not create everything that would be in the new show, any more than he created every single thing that was in the original show, he was the single person who could say, 'It isn't *Star Trek* until I say it's *Star Trek*'. [...]

During those early years Gene was extremely busy. He was writing pages of the actual pilot and he was falling behind, because in addition to that, he was going to the stage to see sets, he was looking at the drawings for the ship, he was away from the office doing other things, I think he was talking to Asimov and Clarke all the time, and he was involved a great deal with Leonard Maizlish over legal matters with the studio." (Alexander 1994, S. 503/505)

5.2.1. Das Kollektiv der Ensemblecharaktere

Jede Figur ist Teil der Gemeinschaft der Ensemblemitglieder. Eine Trennung von der Gemeinschaft ist nie langfristig, am Ende jeder Episode (abgesehen von den Zweiteilern) ist das Ensemble in Harmonie auf der Enterprise wieder vereint. Wird eine Figur gewaltsam vom Kollektiv ferngehalten, ist die geistige und körperliche Verfassung des einzelnen meist in großer Gefahr. Als LaForge und Ro in THE NEXT PHASE/SO NAH UND DOCH SO FERN (5/224) verschwinden und für die anderen unsichtbar durch die Enterprise streifen, ist ihr einziges Sinnen und Trachten zur Gemeinschaft zurückzufinden.

Das gesamte Ensemble ist in jeder Episode dabei. Niemals verläßt eine Figur das Ensemble, ohne daß dies Teil der Erzählung in der Episode wird. Die Geschichte folgt den Einzelunternehmungen, während die anderen Charaktere auf die Rückkehr des Abwesenden warten. Wenn Commander Riker immer wieder eine Beförderung zum Captain ablehnt, weil er die Enterprise und ihre Crew nicht verlassen will, bestätigt dies nur seine Abhängigkeit vom Kollektiv, denn nur in ihm hat er eine gesicherte und kompetente Stellung, einen individuellen Charakter und stabile Beziehungen zu den anderen Ensemblemitgliedern. Gleichmaßen verhält es sich auch mit den anderen ständigen Crewmitgliedern.

5.3. Die Gastcharaktere

Figuren dieser Gruppe erscheinen sporadisch. Sie definieren sich durch ihre feste soziale Beziehung zum Ensemble oder zu einzelnen

Ensemblemitgliedern. Die Beziehung zum Ensemble kann sich in mehreren Episoden fortsetzen. Ihre Charaktereigenschaften sind stabil und individuell. Sie besitzen gewöhnlich keine oder eine vergleichsweise eingeschränkte Kurzbiografie. Gastcharaktere können innerhalb einer Episode eine handlungstreibende, dominante Rolle einnehmen. Wenn sie im Verlaufe der Serie öfter auftreten, können sie weitere individuelle Merkmale hinzugewinnen.

Als wiederkehrende Figuren, die dieser Gruppe zugeordnet werden können, zählen beispielsweise das bereits im Pilotfilm plötzlich auftauchende übermächtige, göttliche Wesen Q. Der von John de Lancy verkörperte Q ist eine Art göttlicher Clown und bei der weisen und uralten Bartenderin Guinan, gespielt von Whoopie Goldberg, nicht besonders beliebt. Sie leitet die schiffseigene Bar "10 vorne" und berät das Ensemble, vor allen Dingen Captain Picard, in Fragen der Menschlichkeit. Während Troi das einzelne Besatzungsmitglied psychologisch betreut, ist Guinan eher für philosophische Ratschläge zuständig. Weitere Gastcharaktere sind der Transporter Chief Lieutenant O'Brian (Colm Meaney), der in DS9 zum Ensemble gehört, Trois Mutter Lwaxana Troi (Majel Barrett)⁷, der ängstliche und komplexbeladene Lieutenant Reginald Barclay (Dwight Schultz), Worf's Sohn Alexander Rozhenko (Brian Bonsall) und Ensign Ro (Michelle Forbes).

5.4. Funktionsträger

Charaktere dieser Gruppe sind bestimmt durch ihre Funktion innerhalb der Handlung. Sie erscheinen gewöhnlich in einer einzigen Episode. Beruf, Rasse, Alter und Geschlecht legen diese Charaktere fest. Eine soziale Beziehung zum Ensemble ist möglich, meist dominiert aber die Funktion des Charakters. Sie besitzen lediglich ein begrenztes Handlungsspektrum und haben im wörtlichen Sinne wenig zu sagen.

Zu dieser Gruppe können auch wiederkehrende Charaktere gezählt werden, die innerhalb der Handlung keine handlungstreibenden Positionen einnehmen, aber in mehreren Episoden die gleiche Rolle bzw.

⁷Sie spielte im wieder zurückgezogenen Pilotfilm von STO, THE CAGE/DER KÄFIG den Ersten Offizier. Im zweiten Anlauf der Serie erschien sie lediglich in der Gastrolle als Assistentin von Dr. McCoy Schwester Chapel. In TNG lieh sie dem Bordcomputer der Enterprise ihre Stimme.

Funktion ausfüllen. Sie stehen zum Ensemble meist in einer rein technischen Beziehung.

5.5. Hintergrundcharaktere

Die Hintergrundcharaktere bilden die Atmosphäre. Sie besitzen keine individuellen Eigenschaften und Charakterzüge, sondern definieren sich lediglich über ihre Funktion als Hintergrund in der jeweiligen Situation, beispielsweise als namenlose Gäste in der Bar "10 vorne". Sie stehen in keiner bemerkenswerten Beziehung zum Ensemble.

Alle Charaktergruppen besitzen einen hohen Grad an stereotypen Eigenschaften. Auch wenn die Ensemblecharaktere individuellentwicklungsfähig sind, ist ihre Inszenierung durch kontinuierlich gleichbleibende Wesensmerkmale weitgehend festgelegt. Während der Personenkreis des Ensembles sich nicht oder sehr selten verändert, sind die Grenzen zwischen den anderen Charaktergruppen durchlässig.

6. Orte der Handlung

Das Raumschiff Enterprise mit seiner Besatzung ist der militärische und zugleich diplomatische Vertreter der Föderation. Das Flaggschiff der Sternenflotte - der Navy des Weltraums - ist die Enterprise. Die Besatzung bildet einen familienähnlichen Verbund, der streng hierarchisch organisiert ist. Die Rangordnung der Charaktere entspricht der Struktur der amerikanischen Marine. Jede Figur hat einen bestimmten Beruf, also auch eine bestimmte Aufgabe und typische Handlungsräume, in denen sie agiert.

Obwohl die Enterprise mit ihren über tausend Menschen an Bord, darunter auch Jugendliche und Kinder, ein riesiges Raumschiff mit vielen möglichen Handlungsorten ist, lernt der Zuschauer nur relativ wenig Orte des Schiffes kennen. Die immer gleichen Handlungsorte auf der Enterprise sind die oben aufgeführten Arbeitsplätze des Ensembles, allen voran die Brücke, der Maschinen- und der Transporterraum, die

Privaträume der Charaktere sowie die Freizeiteinrichtungen wie das Holodeck oder die schiffseigene Bar "10 vorne" .

Eine besondere Bedeutung hat der Besprechungsraum. In ihm treffen sich die Ensemblemitglieder in jeder Folge, um den Stand der Dinge in der Erzählung zu erörtern. Jeder Protagonist trägt bei der Erörterung der anstehenden Probleme und ihrer Lösungen seinen Teil in der Diskussion bei. Troi beispielweise beurteilt die emotionalen Komponenten, LaForge die technologischen, und Picard schließlich sammelt die Vorschläge und entscheidet, was getan werden muß.

Weitere Handlungsorte sind die jeweiligen Privatquartiere der Protagonisten. Der Begriff Quartier beschreibt diese Orte nur ungenügend. Die für ein Militärraumschiff ausgesprochen luxuriöse Ausstattung erinnert eher an Appartements. Der Transporterraum, das Holodeck und die von der weisen Dame Guinan geleitete Bar "10 vorne" sind die restlichen regelmäßig wiederkehrenden Handlungsorte. Flure, Aufzüge, diverse Röhren und Schächte und einige andere Orte wie beispielsweise ein Zellentrakt und ein Theaterraum vervollständigen das Bild der Enterprise.

Wo sich welcher Raum genau befindet, wird innerhalb der Serie nie deutlich geklärt. Es werden zwar numerische Angaben über Stockwerke und Raumnummern gemacht, aber durch die immer gleich aussehende Architektur der Räume und Gänge und dadurch, daß nur das Weggehen und die Ankunft, nicht aber die Wege der Figuren gezeigt werden, wird eine Orientierung schwierig. Allein über die Position der Brücke herrscht Klarheit. Die restlichen Orte lassen sich durch Aufzüge und Gänge in Sekundenschnelle erreichen. Selbstverständlich kann der interessierte Zuschauer auf technische Manuals zur Serie zurückgreifen und in den dort abgedruckten Grundrissen und Grafiken die Architektur der Enterprise studieren. Für die Serie selbst ist die exakte Verortung von untergeordneter Bedeutung.

7. Exkurs: Textimmanente Fachsprache

Zunächst einige einführende Bemerkungen zur Begriffswelt des STAR TREK-Universums, ohne deren Kenntnis die Beschreibung von einzelnen Folgen wenn nicht unverständlich, so doch sehr umständlich wäre. Es handelt sich dabei um Begriffe, die im Star Trek Universum häufig verwendet werden.

Die Wissenschaft in TNG ist zum größten Teil Fiktion, basiert aber auf dem heutigen Stand der physikalischen und technischen Wissenschaft und bildet ein in sich geschlossenes und zumeist logisches System. Die Schauplätze einer Episode sind meist das Raumschiff Enterprise, eine Planetenoberfläche oder ein anderes Raumschiff. Die Weltraumfahrt selbst ist in TNG niemals ein Problem, und die vielen technischen Erungenschaften haben die größten Behinderungen der Erkundung des Alls auf geschickte Weise gelöst. Es gibt dank der Replikatoren keine Nahrungsmittelengpässe, durch den Warpantrieb ist die Enterprise schneller als das Licht und die medizinischen Erungenschaften des 24. Jahrhunderts lassen die Besatzung der Enterprise beschwerdefrei durchs All reisen. Meist ist es aber gar nicht notwendig, die technischen Fachausdrücke genau zu verstehen; es geht vielmehr darum, zu erkennen, daß etwas kaputt ist und dringend repariert werden muß. Dazu muß der Zuschauer aber nicht wissen, wie im einzelnen z.B. bei einem Warpkerbruch eine Warpkerndspule aussieht oder funktioniert - wichtig ist nur, daß sie explodieren und dadurch das ganze Schiff in Gefahr bringen kann. Und wenn die Besatzung zur Verhinderung des Warpkerbruchs einen Subraumphasenemittor benötigt, ist auch hier im Grunde für das Verständnis der Erzählung überflüssig zu wissen, was genau dies Gerät tun kann. Hauptsache, es funktioniert innerhalb des Countdowns.

Die ganze verharmlosend "Technobubble" genannte technische Fachsprache ist weitgehend in sich schlüssig. Wenn beispielsweise Trachionenstrahlen in einer Episode eine bestimmte Wirkung haben, dann behalten sie diese Funktion oder Wirkungsweise in anderen Folgen ebenso.

Die Komplexität dieser fiktiven technischen Zukunft reicht weit über die Serie hinaus und wird in diversen Publikationen, an erster Stelle sei "The Physics of Star Trek" und die Newsgroup "rec.arts.startrek.tech" genannt, ernsthaft auf Realitätsgehalt überprüft und diskutiert.

Wir beschränken uns auf einige Grundbegriffe, die ein besseres Verständnis der Erzählung ermöglichen. Einige Begriffe haben einen so hohen Bekanntheitsgrad erreicht, daß sie als allgemein - sprich auch außerhalb der STAR TREK-Welt - bekannt gelten können. Im Rahmen dieser Arbeit ist es unmöglich, mehr als einen allgemeinen Eindruck zu geben. Wir beschränken uns deshalb auf besonders häufig auftretende Fachausdrücke.

Die *Sternzeit* ist eine Erfindung von Gene Roddenberry, die auf dem julianischen Kalender basiert. Für STO veränderte Roddenberry das julianische Datum auf vier Stellen und nannte es Sternzeit. Sie wird jeweils am Anfang einer Episode und bei Logbucheinträgen genannt. Die Angabe der Sternzeit ist vor allem Ausdruck dafür, das die Handlung in der Zukunft spielt. Die Sternzeit ist gemäß den Produktionsnummern der Episoden chronologisch geordnet. Die STO Sternzeit wird auch in den ersten sechs Kinofilmen verwendet.

Die TNG Zeitrechnung unterscheidet sich von der STO Chronologie. Um die Sternzeiten von TNG deutlich von STO abzuheben - STO spielt im 23., TNG im 24. Jahrhundert - wird der Sternzeitangabe von TNG eine fünfte Ziffer hinzugefügt. Wenn auch keine exakte Angabe zum Handlungszeitraum möglich ist, läßt die Sternzeit dennoch ein Schema erkennen, aus dem die chronologische Ordnung der Folgen ersichtlich ist. Bei der Erstausstrahlung der ersten Staffel in den USA wurde diese Ordnung noch nicht durchgehend eingehalten. Ab der zweiten Staffel erfolgte die Ausstrahlung bis auf wenige Ausnahmen in chronologischer Reihenfolge. Bei Sat1 wurde bei der Ausstrahlung von TNG im Jahre 1997 die Chronologie nach Staffel und Sternzeit eingehalten.

Die TNG Sternzeit setzt sich aus fünf Ziffern und einer sechsten hinter dem Komma zusammen. In A FISTFUL OF DATAS lautet das Sternendatum 46271,5. Die erste Ziffer steht für das 24. Jahrhundert, die zweite für die Staffel, und die Zahl hinter dem Komma gibt das Zehntel einer 24 stündigen Zeiteinheit an. Die dazwischenliegenden Ziffern steigen in unregelmäßigen Intervallen von 000 auf 999 an.

Einer der bekanntesten Termini ist zweifelsfrei das *Beamen*. Beim Beamen wird die Struktur des Körpers in einen Materiestrom aufgelöst, der zum Zielort gesendet und dort wieder zusammengesetzt wird. Mit Hilfe des

sogenannten Transporters können Lebewesen und Dinge so in Sekundenschnelle von einem Ort zum anderen transportiert werden. Diese effektive und schnelle Möglichkeit, Entfernungen zu überbrücken, ist produktionstechnisch gesehen kostensparend und bietet die Möglichkeit, Ortswechsel sozusagen fast in der selben Geschwindigkeit wie der Filmschnitt zu vollziehen. Das Beamen ist im STAR TREK-Universum eine übliche Transportart, die im allgemeinen als sicher gilt, obwohl in zahlreichen Episoden Transporterprobleme nicht unerhebliche Gefahren mit sich bringen (vgl. z.B. REALM OF FEAR/ANGST BEIM BEAMEN (6/228) oder RASCALS/ERWACHSENE KINDER (6/233)).

Während der Reise in *Warpgeschwindigkeit* ist das beamen nicht möglich. Der *Warpfaktor* bezeichnet die Maßeinheit der Geschwindigkeit.

Um wenigstens einen kurzen Einblick in die Welt der Technik von Star Trek zu geben, zitieren wir aus "Die offiziellen Star Trek Fakten und Infos". Es handelt sich hier um ein Paramount-Lizenzprodukt, das Erklärungen und Erläuterungen in einer Art Lexikon auf Raten anbietet. Die Publikation erscheint in deutscher Sprache wöchentlich. Folgendes ist zur Warpgeschwindigkeit vermerkt:

"Als Zefrem Cochrane im Jahr 2063 mit der Erfindung der Warpantriebs die Barriere der Lichtgeschwindigkeit durchstößt, revolutioniert er die Raumfahrt. Seine kolossale Erfindung ist der Beginn eines ganz neuen Zeitalters. Der Warpfaktor ist die Maßeinheit der Warpgeschwindigkeit. Seit den Flügen der U.S.S. Enterprise NCC-1701 hat sich die Berechnungsmethode geändert. Das Schiff unter dem Kommando von Kirk war meistens mit Warp 6 unterwegs und konnte noch bis Warp 8 beschleunigen. Begegnungen mit fremden Lebensformen versetzten es in die Lage Warp 14,1 zu erreichen. Im 24. Jahrhundert verwendet man eine neue Warpskala, wobei Warp 1 für Lichtgeschwindigkeit steht. Warp 10 ist eine unendliche Geschwindigkeit, bei der sich das Schiff an allen Orten des Universums gleichzeitig befindet. [...]
Nach der neuen Skala fliegt die U.S.S. Enterprise NCC-1701-D, wie alle Schiffe der Galaxy-Klasse, mit einer Reisegeschwindigkeit von Warp 6 - das entspricht Warp 7,3, nach der alten Skala und der 392-fachen Lichtgeschwindigkeit. Die normale Höchstgeschwindigkeit beträgt Warp 9,2, kann aber überschritten werden. Man glaubt, daß nicht modifizierte Warptriebwerke bei Geschwindigkeiten von über Warp 5 das Raum-Zeit-Kontinuum schädigen. "
(Fakten und Infos, Abschnitt 5, Datei 64, Karte 1)

Während der Laie schnell die Übersicht über den scheinbaren Datenmüll verliert, erkennt der regelmäßige Zuschauer Informationen aus einem Film und zwei Serien des STAR TREK-Universums. Die Erfindung des Warpantriebs wird übrigens im Film FIRST CONTACT ausführlich gezeigt.

Der Warp Kern ist die Energiequelle des Raumschiffes. Wichtig für uns ist die Erkenntnis, daß die Enterprise große Entfernungen in kurzer Zeit überwinden kann, und daß die Energiequelle Warp Kern, die auch den Antrieb versorgt, in verblüffender Regelmäßigkeit zu explodieren droht. Interessanterweise gibt es eine Höchstgeschwindigkeit, seit festgestellt wurde, daß der Warp Antrieb auch schädliche Auswirkungen auf den Weltraum haben kann. Dieser winzige Ausschnitt zeigt, wie ausgefeilt die Technikverliebtheit und das Technobubble sind.

Die alltägliche Nahrungsversorgung wird mit Hilfe der *Replikatoren* bewältigt. Der Replikator ist eine Wundermaschine, die quasi aus dem Nichts hauptsächlich Nahrungsmittel und Getränke herstellen kann. Prinzipiell können alle Dinge - allerdings keine lebenden Wesen - repliziert werden, deren "Rezept" im Computer gespeichert ist.

Verständigungsprobleme gibt es dank der *Universalübersetzer* kaum mehr. Alle bekannten und verblüffenderweise auch die unbekanntenen Sprachen werden ohne Zeitverzögerung ins Englische bzw. ins Deutsche übersetzt. Der Universalübersetzer befindet sich bei TNG in den Kommunikatoren, die es ermöglichen, über größere Entfernungen mit anderen Crewmitgliedern oder dem Schiffscomputer zu kommunizieren. Trotz der komplizierten Technik wird der Kommunikator, eine Art Mikrophon, das am Oberteil der Uniform auf der linken Seite getragen wird, aktiviert, indem man kurz auf ihn klopft. Die Betriebsbereitschaft wird durch ein Piepen bestätigt. Die Form des Kommunikators entspricht dem Emblem der Sternenflotte. Jedes Mitglied der Sternenflotte trägt einen Kommunikator und ist dadurch jederzeit erreichbar und auffindbar.

Das *Holodeck* ist eine bemerkenswerte Einrichtung, die der Freizeitgestaltung und Entspannung dienen soll. Offensichtlich hat diese Einrichtung, die erstmals in der STAR TREK: THE ANIMATED SERIES gezeigt wurde, andere visuellen Unterhaltungsmedien wie Film oder Fernsehen ersetzt. Der holographische Ambientsimulator, kurz Holodeck genannt, kann jede beliebige Umgebung zu jeder beliebigen Zeit simulieren und dadurch eine Pseudo-Realität mitsamt dreidimensionalen, interaktiven Figuren in der Serienwelt schaffen. Wenn das Holodeck außer Betrieb ist, ist es nicht mehr als ein Raum mit schwarzen Wänden,

die ein gelbes Gittermuster aufweisen. Wichtig für uns zu wissen ist, daß Charaktere die sich auf dem Holodeck in einer Simulation befinden, nicht unverletzlich sind. Zwar gibt es Sicherheitssysteme, die ernste Verletzungen oder gar den Tod verhindern sollen, doch ist es möglich, daß diese Systeme ausfallen.

Eine weitere technische Errungenschaft ist der Tricorder. Dabei handelt es sich um ein handliches, multifunktionelles Gerät, das Datenspeicher, Scanner und Computer beinhaltet. Es können Daten gesammelt werden, die vom Tricorder analysiert werden. Je nach Einsatzgebiet können Tricorder die Daten unterschiedlichster Art auswerten. Eine medizinische Diagnose ist genauso möglich wie die Überprüfung von Gesteinsstrukturen. Der medizinische Tricorder ist das Basisinstrument der STAR TREK-Medizin.

8. Ideologie

"Was die Filme reflektieren, sind weniger explizite Überzeugungen als psychologische Dispositionen - jener Tiefenschichten der Kollektivmentalität, die sich mehr oder weniger unterhalb der Bewußtseinsdimensionen erstrecken. Natürlich geben auch populäre illustrierte Zeitschriften und Rundfunksendungen, Bestseller, Anzeigen, Sprachmoden und andere sedimentäre Produkte im kulturellen Leben eines Volkes wertvolle Informationen über vorherrschende Haltungen und weitverbreitete innere Tendenzen her. Das Medium aber übertrifft diese Quellen an Einschließlichkeit." (Kracauer 1984, S. 12)

Was Siegfried Kracauer 1946 für den Film formulierte, kann heute für das Fernsehen insgesamt und die Fernsehserie im Besonderen gelten. Wenn wir von einer textimmanenten Ideologie ausgehen, wollen wir nicht ein bestimmtes Gedankengut oder falsche Ideen analysieren, sondern wir verstehen unter Ideologie vielmehr die unbewußte Produktion und Rezeption von Verhältnissen und Vorstellungen, die das Verhältnis der Menschen zur Gesellschaft regeln. Dabei ist aber

"[...] der größte Teil der Ideologie [...] unbewußt und ungeplant, durch kulturelle Tradition, durch unbewußte oder halbbewußte psychische Faktoren und durch ökonomische Interessen geformt." (Lowry 1991, S. 47)

STAR TREK: THE NEXT GENERATION ist kein Produkt eines einzelnen Autors, sondern eines Autoren- beziehungsweise eines Produktionsteams, und damit zugleich Produkt aller Einflüsse wie Familie und Sozialisation, Traditionen sowie ideologische und kulturelle Strukturen, die jeden einzelnen in diesem Produktionsprozeß Beteiligten bestimmen. Darüberhinaus ist das Produktionsteam auch den Zwängen des kommerziellen Fernsehens unterworfen.

Wir folgen Stephen Lowry:

"Als Produkt eines Autors ist ein Text zugleich indirekt Produkt der Geschichte, Gesellschaft, Kultur usw., die den Autor mitproduziert haben. So ist die ideologische Arbeit im Text der Teil der gesellschaftlichen Auseinandersetzung mit Sinnfragen und kulturellen Konflikten. Sie ist Symptom oder Dokument der Probleme, die kulturell nicht geklärt sind. In diesem Sinn interessiert uns ein Film [sprich eine Serie] als Momentaufnahme aus den ständig laufenden ideologischen Prozessen, als Kristallisationspunkt gesellschaftlicher Sinnggebung. Jeder Text steht in Beziehung zu verschiedenen Ebenen oder Teilen der gesamtgesellschaftlichen ideologischen Systeme. Er hat u.a. eine politische, eine emotionale, eine sexuelle Bedeutung, die alle miteinander verflochten sind. Die allgemeinen ideologischen Systeme bilden Strukturen, die den Rahmen für jede konkrete ideologische Äußerung geben. Sie sind aber keine universalen, unveränderlichen Strukturen, sondern historisch, offen, dynamisch, in 'Arbeit'." (Lowry 1991, S. 71)

Die Bedeutung einer TNG Episode entsteht erst in der Rezeption des Zuschauers. Der Text strukturiert die Rezeption, er zwingt dem Zuschauer bereits auf der formalen Ebene einen Leserhythmus auf, aber er kann die Rezeption nicht absolut bestimmen.

Die einzelne TNG- Episode kann dabei nur intertextuell und interdiskursiv verstanden werden. Das heißt, sie steht genauso in Beziehung zur gesamten Serie und zum ausufernden STAR TREK- Universum wie zu anderen Serien oder Filmen. Sie muß im Kontext aller kulturellen Texte wie beispielsweise Literatur, Theater oder Mode verstanden werden.

Die bestimmenden kulturellen Bedeutungssysteme wie Politik, Religion, Konsum und Produktion, soziale Beziehungen usw. nehmen bewußt oder unbewußt Einfluß auf den Text und seine Rezeption. Ein Massenprodukt wie TNG ist konzipiert, um ein möglichst breites Publikum anzusprechen. Deshalb ist es zu erwarten, daß die Bedeutung des Textes, die sich in den latenten Tiefenstrukturen manifestiert, gesellschaftlich sanktionierten Bahnen folgt.

Der Text wirkt auf die Rezipienten, indem die Erzählung (Schein-) Lösungen von grundlegenden sozialen und gesellschaftlichen Konflikten anbietet. Nach Stephen Lowry ist die ideologische Arbeit, die ein Text in seiner Wirkung leistet,

"... die gesellschaftliche Regulation von Impulsen, Gedanken und Gefühlen durch ihre Umleitung, Eingrenzung auf gesellschaftlich sanktionierte Bahnen oder Ziele." (Lowry 1991, S. 77).

Der Zuschauer ist aber keinesfalls ein leeres Glas, das mit Bedeutung gefüllt wird, sondern er ist aktiv an der Bedeutungskonstitution beteiligt.

8.1. Mythos oder Utopie einer besseren Zukunft?

Viele Zuschauer sehen STAR TREK und besonders TNG als Entwurf einer besseren Zukunft. John Pemberton spricht von STAR TREK als dem mythischsten aller Abenteuer (vgl. Pemberton 1996, S. 3).

Er meint damit die Erforschung des unendlichen Weltraums. Hickethier bemerkt dazu:

"Was aber haben Mythen als vorgeschichtliche Legimitations- und Welterklärungsstrukturen inhaltlich mit einem solchen kulturindustriellen Unterhaltungssystem zu tun, dessen Geschichten im Genre des Science-fiction angesiedelt und im 23. und 24. Jahrhundert zeitlich plaziert sind. Ist es überhaupt richtig von Mythen zu reden und nicht richtiger von Utopien, weil hier von einer neuen, besseren Welt gehandelt wird?" (Hickethier 1997, S. 121)

Eine so umfangreiche Serie wie TNG mit ihren vielfältigen Verzweigungen, die zudem eingebunden ist in einen Verbund von STAR TREK Produktionen, ist dennoch geradezu prädestiniert, dem Zuschauer Versprechungen und Angebote der positiven Vergewisserung der eigenen Identität zu bieten.

Der immense Erfolg dieser Serie beruht nicht zuletzt auf dem optimistischen Zukunftsbild. Hunger, Krankheiten und soziale Mißstände sind überwunden. Die Bereitschaft zur Aussprache und Diplomatie, Rassenharmonie und interplanetarische Zusammenarbeit sind die oft genannten wesentlichen Merkmale des STAR TREK-Universums.

"Die Botschaft von *Star Trek* heißt immer wieder, daß die beste aller Welten und Gesellschaften die der Menschen mit ihren tradierten Werten ist." (Hickethier 1997, S. 131)

Obwohl sich die Serie mit der Zukunft beschäftigt, entwirft sie ein Welterklärungssystem, das in unserer heutigen Welt als Ausblick und Orientierung zugleich funktionieren kann.

Das STAR TREK- Universum ermöglicht es dem Zuschauer, an einer besseren, erlebnisreichen Welt teilzuhaben. Dieser Zukunftsentwurf ist im engeren Sinne dennoch nicht utopisch. Letzendlich wird in diesem kommerziellen Unterhaltungsprodukt keine alternative Gesellschaftsform entwickelt, vielmehr wird auf tradierte Muster zurückgegriffen oder aus alten Mythen geschöpft.

Ein mythischer Aspekt in TNG läßt sich auf vier Ebenen vermuten: in dem Entwurf einer optimistischen Zukunft, in der Unendlichkeit der Erzählung, im Abschreiten, Sichern und Übertreten der Grenze und schließlich in den Episoden selbst, wo immer wieder auf alte mythologische Erzählungen zurückgegriffen wird.

Unser Interesse gilt den Themen und Strukturen, die grundlegend für TNG sind. Wir möchten verständlich machen, wie das STAR TREK-Universum zusammengefügt ist und warum es funktioniert. Um die tieferen ideologischen Strukturen von TNG herauszuarbeiten, analysieren wir die Handlungsstruktur, die Charaktere und das Bild einer zukünftigen Gesellschaft, das in TNG entworfen wird.

Zunächst aber werfen wir einen Blick auf die letzte Grenze, den Weltraum, den die Enterprise auf der Suche nach fremden, neuen Welten, neuen Lebensformen und Zivilisationen erforscht.

8.2. Unendliche Weiten

Die Reise in die als unendlich bezeichneten Weiten weist auf einen US-amerikanischen Ur-Mythos hin. Es wird nämlich keineswegs in die Unendlichkeit des Raumes gestrebt, sondern es werden vielmehr die Grenzen des eigenen Föderationsterritoriums abgeschritten und gesichert oder ausgeweitet.

Die 1893 von dem Historiker Frederic J. Turner aufgestellte These, daß die Erschließung der Grenze des amerikanischen Westens das zentrale Element bei der Ausbildung des demokratischen Charakters war, weist - auch wenn sie umstritten ist - auf die Tatsache hin, daß die Grenze und ihre Sicherung bzw. Überschreitung ein Motiv ist, das über den rein geographischen Aspekt hinausweist. Die Eroberung des Landes durch den weißen Mann und die gewaltsame Verdrängung der indianischen Völker ist zwar nicht ohne weiteres auf die Föderation zu übertragen, aber das Fremde, das hinter der Grenze wartet, wird immer in Beziehung zum Vertrauten gesetzt und wenn möglich assimiliert.

Der Weltraum ist keineswegs leer. Die Serie zeigt eine Föderation verschiedener Planeten und Völker, die nicht etwa auf einsame Weiten und trostlose Leere stößt, sondern auf ein verwirrendes Sammelsurium fremder Lebensformen. Das STAR TREK-Universum ist voller Grenzen und abgetrennter Bereiche. Dabei kann es sich um geographische, räumliche, historische oder spirituelle Grenzen handeln. Die geographischen Grenzen beziehen sich auf die politischen Grenzen des 24. Jahrhunderts und die räumlichen auf die Grenzen zu alternativen, in anderen Dimensionen befindlichen Paralleluniversen. Die historischen Bereiche meinen unterschiedliche Zeitebenen, die durch Zeitreisen überschritten werden und die spirituellen Grenzen beziehen sich auf über- oder unterlegene Gesellschaftssysteme und Wesen. Von diesen Grenzen, und vor allen Dingen wenn sie überschritten werden, geht oft eine Gefahr aus, die die Enterprise, die sich immer am Brennpunkt dieser Überschreitungen befindet, wieder schließen muß.

"Auch in *Star Trek* gilt das alte Serienprinzip, daß die Gewißheit über die Beständigkeit des Bestehenden eher langweilig ist und die Faszination aus dem jeweils eindringenden Bösen und die Normen Verletzenden kommt, das jedoch immer wieder niedergekämpft wird." (Hickethier 1997, S. 132)

In zahlreichen Episoden geht es darum, eine Überschreitung der Grenzen dieser Bereiche zu verhindern oder so schnell wie möglich wieder zurückzukehren. Die "unendlichen Weiten" sind also keineswegs grenzenlos.

8.3. Kontakt

Wo Grenzen sind, gibt es auch Menschen, oder zumindest Lebewesen, die sie errichtet haben. Eine wesentliche Erfahrung im STAR TREK-Universums ist der Kontakt mit anderen Spezies. Diese Begegnungen laufen in der Regel nach drei verschiedenen Mustern ab. Im ersten Fall trifft die Enterprise meist auf unterentwickelte und primitive Gesellschaften. Die Föderation ist wesentlich mächtiger als diese Spezies und die Besatzungsmitglieder werden oft für Götter gehalten und in religiöse Rituale eingebunden. Eine solche Begegnung mit einer unterwickelten Gesellschaft findet beispielsweise in der Episode WHO WATCHES THE WATCHERS/DER GOTT DER MINTAKANER (3/152) statt. Allein durch die Begegnung kann die Sternenflotte aufgrund ihrer Überlegenheit primitive Gesellschaften in unterentwickelte transformieren.

Dominierend bei TNG sind allerdings Begegnungen der zweiten Art. Das Machtverhältnis zwischen der Föderation und einem anderen Imperium ist in etwa ausgeglichen. Die Klingonen, Romulaner und Cardassianer entsprechen diesem Muster. Konflikte werden hier meist durch das diplomatische Geschick von Captain Picard gelöst.

Im dritten Fall ist die Föderation einem Gegner unterlegen und wird durch ihn in ihrer Existenz bedroht. Bei solchen Begegnungen wird die Stellung des Menschen im Universum erschüttert. Die Geschichte der Borg, die in sechs Episoden erzählt wird, ist ein herausragendes Beispiel dieses Musters.

8.4. Die Oberste Direktive

Schon im Titel der Serie selbst zeigt sich das Wesen dieser Begegnungen. Das südafrikanische Wort TREK hat seinen etymologischen Ursprung vermutlich in dem im deutschen und niederländischen Sprachgebiet verwendeten Verb "trecken". Es bezeichnet das langsame Ziehen von einer Gegend in eine andere. Unter Trek versteht man einen Zug, Kriegszug oder eine Prozession. Die niederländischen Buren befanden sich auf solch einem Trek, als sie Südafrika nicht nur entdeckten, sondern auch gleich eroberten.

"Die Serie stellt die spekulativen Begegnungen nicht auf völlig fiktive Weise dar. Genauso wie die übrige Science Fiction füllt auch *Star Trek* unseren Mangel an

Wissen durch historische Parallelen aus der irdischen Entdeckungsgeschichte aus. Im sechzehnten und siebzehnten Jahrhundert stießen Kolumbus, Magellan und Cortez in >fremde neue Welten< vor, wie auch sie sie nannten. Und in keinem Fall war das neue Land leer. Die Welten, die sie erkundeten, waren durchaus bewohnte Welten voller uralter Zivilisationen und gefestigter Traditionen. [...] In der Geschichte gibt es kein Beispiel für eine Erkundung oder Entdeckung, die nur um der Neugier willen unternommen wurde. Die Entdeckung führt zwangsläufig zur Unterwerfung und die Unterwerfung zum Krieg." (Richards 1998, S. 23)

Damit die Entdeckungsfahrten der Föderationsschiffe nicht in ebensolche Eroberungszüge ausarten, erfand Gene Roddenberry, der Schöpfer des Star Trek-Universums, ein als Gesetz verankertes Prinzip: Die Erste Direktive. Sie besagt, daß es den Mitgliedern der Sternenflotte verboten ist, sich in die natürliche Entwicklung der Gesellschaften denen sie begegnen einzumischen. Die Erste Direktive ist aber auf keinen Fall ein starres Prinzip. In der Serie spielt sie im allgemeinen nur eine Rolle, wenn eine Gesellschaft oder ein Wesen der Enterprise und ihrer Besatzung unterlegen ist. Je deutlicher das Übergewicht auf der Seite der Föderation ist, desto wichtiger wird das Prinzip. Allerdings läßt sich dieses Prinzip im Grunde nie erfüllen. Fast jede Aktion in TNG, von der vorsichtigen Erkundung bis zur Kolonialisierung eines Planeten ist genau betrachtet eine Verletzung der Ersten Direktive. Ein Beobachter nimmt immer Einfluß auf das, was er beobachtet. Selbst ein versteckter Beobachter verursacht eine Störung.

In der ersten Serie STO verstößt Captain Kirk in vielen Fällen gegen die Erste Direktive, oder es müssen Schäden, die die Föderation durch die Verletzung der Direktive verursacht hat, wieder behoben werden. Die herausragenden Beispiele sind die in Deutschland nie im Fernsehen gezeigte Episode PATTERNS OF FORCE (2/52), in der ein Historiker der Föderation ein Gesellschaftssystem nach dem Vorbild des deutschen Nationalsozialismus gegründet hat, und A PIECE OF ACTION/EPIGONEN (2/49), wo eine Gesellschaftsform auf einem Buch über Gangster im Chicago der Prohibitionszeit aufgebaut ist.

Auch in TNG kommt es zu Verletzungen der Ersten Direktive. Während Kirk einen recht sorglosen Umgang mit diesem Prinzip pflegte, liegt allerdings den Verstößen in TNG der Widerspruch zugrunde, daß es einem Beobachter nicht möglich ist, jeden Einfluß auf eine beobachtete Situation zu vermeiden.

In der Episode HOMEWARD/DIE OBERSTE DIREKTIVE (7/265) findet solch eine Übertretung statt. Worf, menschlicher Adoptivbruder Nikolai, ist kultureller Beobachter der Föderation auf dem Planeten Boraal II. Er gibt sich entgegen der Obersten Direktive als Einheimischer aus und wird als solcher akzeptiert. Auf dem Planeten droht jegliches Leben durch eine Naturkatastrophe auszusterben. Um seine Dorfgemeinschaft zu retten, beschließt Nikolai, alle Bewohner heimlich und ohne ihr Wissen auf das Holodeck der Enterprise zu beamen, um sie zu einer neuen Heimat auf einem anderen Planeten zu transferieren. Die Dörfler wissen nicht, daß sie ihren Planeten verlassen haben und sich in einer Simulation befinden. Durch einen unglücklichen Zufall verläßt der Dorfchronist das Holodeck, und als er erkennt, daß er sich auf einem Raumschiff im Weltraum befindet, kann er diese Erfahrung nicht verkraften und stirbt. Für die übrigen Dorfbewohner gelingt die reibungslose Umsiedlung. Die Verletzung der Obersten Direktive hat ein Leben gekostet, aber die anderen Boraalianer vor dem Tod bewahrt.

Eine ähnliche Rettungsaktion führt Data in PEN PALS/BRIEFFREUNDE (2/141) aus. In dieser Episode knüpft Data mit einem kleinen Mädchen, dessen Planet langsam aber sicher zugrundegeht, über Funk Kontakt. In letzter Sekunde läßt er die Direktive außer acht und rettet das Leben des kleinen Mädchens.

Auch wenn die Oberste Direktive eher ein Ideal als ein realistisches Prinzip darstellt, ist sie dennoch gültig und innerhalb der Föderation auch justitiabel, wie wir in THE DRUMHEAD/DAS STANDGERICHT (4/195) sehen. In dieser Folge wird Captain Picard beschuldigt, mindestens neunmal die Erste Direktive übertreten zu haben. Eines verhindert dieses Ideal auf jeden Fall, die Entdeckung und Eroberung durch Gewalt oder zum Zwecke der Ausbeutung.

Wenn Ensemblemitglieder sich in Gefahr befinden, sinkt die Bedeutung der Direktive rapide. Die körperliche und geistige Unversehrtheit der Protagonisten, der Gemeinschaft und schließlich der gesamten Föderation - sprich Menschheit - steht im Zweifelsfall über diesem Prinzip.

9. Die narrative Struktur

Klassische Akteinteilung und Höhepunktsetzungen bilden die dramaturgische Grundlage jeder Folge. TNG ist als einstündige Serie konzipiert, dh. eine Episode hat eine Spieldauer von ca. 42-44 min (exklusive des Abspanns) und wird durch Werbung auf 60 min aufgestockt. Ein amerikanisches Unterhaltungsprodukt wie die TV-Serie TNG orientiert sich dabei an den Grundstrukturen des Hollywood-Erzählkinos und entwickelt daraus eine fernsehspezifische Art der Narration. Grundsätzlich entwickelt sich die narrative Handlung von einem Gleichgewichtszustand über die Störung oder Zerstörung dieses Zustandes zu einer wiederhergestellten Harmonie. Jede Geschichte ist gekennzeichnet durch einen Anfangs- und einen Endpunkt. Gewöhnlich ist die Handlung innerhalb einer Episode abgeschlossen.

Die Serie versucht den Zuschauer durch ein Wechselspiel von spannungsaufbauenden und spannungslösenden Momenten für den Fortgang der Erzählung zu interessieren. Der Zuschauer kann seinen Wissensbestand über die einzelne Episode hinaus ergänzen. Die Erkennung von episodенübergreifenden Strukturen ist mit einem hohen kognitiven Aufwand verbunden und von dem aktuellen und individuellen Serienwissen des einzelnen Zuschauers abhängig. Wir folgen Irmela Schneider:

"Den theoretischen Referenzrahmen bilden kognitionstheoretische Erzähltheorien, wonach die Wahrnehmung von Erzählungen eine Konstruktionsleistung der Rezipienten meint die zugleich mit bestimmten Affekten (Neugier, Spannung, Überraschung) gekoppelt ist." (Schneider 1995a, S. 12)

Am Anfang jeder Serienfolge steht ein Ereignis, das bei der Wahrnehmung den Zuschauer auf den weiteren Verlauf und den Ausgang neugierig macht oder Spannung aufbaut. Gegen Ende der Episode steht ein Ereignis, das den Handlungsbogen schließt und die Neugier befriedigt bzw. eine aufgebaute Spannung löst. Überraschungen und Wendungen im Handlungsverlauf sind typisch und sorgen für regelmäßigen Spannungs- oder Neugieraufbau, der das Publikum für den Fortgang der Handlung interessieren soll. Der Handlungsbogen einer Episode ist bei genauerer Betrachtung eine durch Plot Points rhythmisierte Handlungskurve.

9.1. Plot Points

Mit Plot Points bezeichnen wir Spannungs- und Wendepunkte auf der narrativen Ebene. An diesen Stellen wird das Interesse des Zuschauers am Fortgang der Erzählung durch spannungsaufbauende Momente wie überraschende Wendungen oder Erregung von Angst gesteigert. Zweiteiler werden besonders - aber nicht ausschließlich - am Übergang von einer Season zur nächsten eingesetzt.

TNG steht wie alle kommerziellen Unterhaltungsprodukte im Wettbewerb um Zuschauergunst und damit um Werbeeinahmen. Für die Produzenten einer Serie ist es also wichtig, Werbeeinblendungen bereits in der Konstruktion des Drehbuches zu berücksichtigen. Der Rhythmus der Erzählung nimmt auf diese Anforderung durch die Setzung von Plot Points Rücksicht. Hier können die Fernsehanstalten Werbeeinblendungen einfügen. Ähnlich der "Montage der Attraktionen" nach EISENSTEIN (Eisenstein 1988, S.10-17) soll die Aufmerksamkeit des Zuschauers erregt und gelenkt werden, hier allerdings um sie über die Werbeunterbrechung bis zur Fortsetzung der Geschichte aufrechtzuerhalten. Das Format der US-amerikanischen, kommerziellen Fernsehserie, und damit der eigentliche Zweck, Werbung in eine Geschichte zu verpacken, bestimmen den Erzähl- bzw. Leserhythmus jeder Episode. Die Erwartungshaltung des Zuschauers wird gezielt durch plot points, also Spannungs- bzw. Höhepunkte, gelenkt.

"Wichtig ist jedoch, sich klar zu machen, daß all diese textlichen Verfahrensweisen sorgfältig konstruiert sind. Die filmische Erzählweise ist so angelegt, daß man sich ihrer Konstruiertheit nicht bewußt wird: Die Ereignisse erzählen sich 'wie von selbst', reihen sich in einer scheinbar 'natürlichen' Folge aneinander." (Kreutzner 1991, 44)

Hier liegt der fesselnde und realistische Effekt begründet, der dem Hollywoodkino zugeschrieben wird. In der Ensembleserie bewegt sich die Narrative in jeder Episode Schritt für Schritt auf die Lösung zu. Die Störung der Ordnung wird Folge für Folge wiederhergestellt. Die Serie stellt ebenso wie der Film Wirklichkeitsentwürfe dar, in denen sich aufkommende Probleme immer lösen lassen, ohne daß sich an der repräsentierten "Wirklichkeit" etwas ändert. Am Ende jeder einzelnen Folge wird die Ordnung wiederhergestellt und das Ensemble ist erneut

am Ausgangspunkt angelagt. Diese scheinbar endlose Wiederholung derselben Geschichte ist ein Strukturprinzip von TNG.

9.2. Elemente einer Episode

Eine Episode besteht aus einer Reihe von Elementen, die als System gesehen werden können, als eine Anzahl von aufeinanderbezogenen Einzelteilen, die eine Einheit, ein Ganzes bilden. Jede Episode kann aus mehreren, meist zwei Handlungssträngen bestehen. Die Handlungsstränge sind durch eine Idee miteinander verknüpft und bestehen jeweils aus einem Anfang, einer Mitte und einem Ende. Diese alternierend bzw. parallel montierten narrativen Stränge setzen sich aus Einstellungen, Szenen und Sequenzen zusammen.

Serientypisch ist der dominierende Gebrauch von Groß- und Naheinstellungen. Da die Handlung weitgehend über den Dialog zwischen den Protagonisten vorangetrieben wird, sind diese Einstellungsgrößen, Groß, Nah und Halbnah, zwangsläufig. Der jeweils sprechende Charakter wird immer im Bild gezeigt. Seine Anwesenheit braucht die Bestätigung von Bild und Ton. Die wichtigen Plot Points werden meist mit einer Groß- oder Naheinstellung des betroffenen Charakters markiert. Totaleinstellungen zeigen vor allem die Enterprise und ihre Umgebung.

Das wichtigste Einzelelement einer Episode bzw. eines Handlungsstranges ist die Szene. Eine Szene wird durch die Einheit von Ort und Zeit definiert. Findet ein Ortswechsel statt oder verändert sich die Zeit, ist damit auch ein Szenenwechsel verbunden. Jede Szene enthält für den Zuschauer Informationen über die Handlung. Sie treibt die Erzählung voran und kann mit einem Plot Point enden oder durch einen solchen unterbrochen werden. Wie oben bereits erwähnt, besteht eine TNG-Folge weitgehend aus dialogischen Szenen. Visuelle Szenen wie z.B. die Kampfszenen zwischen der Enterprise und den Borg in BEST OF BOTH WORLDS I+II oder der Überfall der Ferengi auf die Enterprise in RASCALS sind vergleichsweise selten.

Die Sequenz ist eine direkte Abfolge von verbundenen Szenen. Sie stellt einen Block von dramatischer Aktion dar, der gewöhnlich wie die Episode, der narrative Strang oder die Szene Plot Points, Anfang, Mitte und ein Ende aufweist.

9.3. Die Titelsequenz

Der Vor- und Abspann der TNG-Episoden sind zuverlässig wiederkehrende Elemente und werden in fast identischer Form in allen STAR TREK-Serien verwendet. Es gilt in diesem Kapitel zu untersuchen, ob im Verlauf der Serie Variationen oder Veränderungen im Vorspann auftreten, ob Genre-Konvention erkennbar sind und welche Hinweise auf die Grundhaltung der Serie enthalten sind.

Der Vorspann hat sich im Lauf der sieben Staffeln von TNG öfter geändert. Zum größten Teil beziehen sich diese Änderungen nur auf die Nennung von Ensemblecharakteren oder Produzenten, die ausgeschieden oder neu hinzugekommen sind.

Von der zweiten zur dritten Staffel allerdings änderte sich auch die Bilderfolge. Das zugrundeliegende Prinzip, nach dem der Vorspann aufgebaut ist, bleibt allerdings gleich, und ist auch maßgebend für die späteren Serien DEEP SPACE NINE und VOYAGER.

Erstes Untersuchungsbeispiel ist der Vorspann des Pilotfilms.

Der Vorspann wird nach dem Prolog gezeigt, in dem eine oder mehrere Szenen ins Thema der jeweiligen Episode eingeführt haben.

Der Vorspann beginnt mit der Totalen (Trick-) Einstellung eines aus dem Weltraum gesehenen, blau-weißen Planeten, offenbar der Erde, von einem kleineren Trabanten, dem Mond, umkreist. Dahinter ist ein strahlender Stern zu sehen, die Sonne. Die Kamera "schwenkt" weiter, zu einem roten Planeten, dem Mars, dahinter taucht der von Ringen umgebene Saturn auf. Dann ein weiter Blick "ins Weltall" mit vielen winzigen, funkelnden Sternen, während eine Stimme aus dem Off erklingt:

"Space - the final frontier. These are the voyages of the Starship Enterprise, its continuing mission to explore strange new worlds, to seek out new life and new civilizations - to boldly go where no one has gone before."

Die Enterprise wird sichtbar, vom linken unteren Bildrand immer kleiner werdend nach rechts oben durch den Raum fliegend, wo sie weiß aufstrahlend beschleunigt.

Einblendung vor dem sternübersäten Weltraum (dies bleibt für alle folgenden Einblendungen und Bilder des fliegenden Schiffs der Hintergrund):

STAR TREK

dann eine kleinere Einblendung darunter:

THE NEXT GENERATION

Wieder das Schiff, diesmal von links oben (hinten) nach rechts unten (vorne) durchs Bild fliegend.

Einblendung:

Starring
PATRICK STEWART

Wieder das Schiff, von rechts oben (hinten) nach links unten (vorne) fliegend.

Einblendung:

JONATHAN FRAKES

Das Schiff, von links oben (hinten) nach rechts unten (vorne) fliegend.

Einblendung:

Also starring

Nacheinander folgende Einblendungen:

LEVAR BURTON
DENISE CROSBY
MICHAEL DORN
GATES MCFADDEN
MARINA SIRTIS
BRENT SPINER
WIL WHEATON

Dann die Aufsicht auf die Enterprise, langsam von unten ins Bild kommend und nach rechts oben (hinten) fliegend, wo wieder die Beschleunigungsexplosion, der Übergang in die Warpgeschwindigkeit, aufleuchtet.

Einblendung:

Executive Producer
GENE RODDENBERRY

Damit ist der Vorspann von ENCOUNTER AT FARPOINT zu Ende. Während die Handlung wieder einsetzt, werden nacheinander der Titel der Episode, die jeweiligen Gaststars und die wichtigen Teile des Produktionsstabs wie Produzenten und Regisseur eingeblendet. Die anderen an der Produktion Beteiligten werden im Abspann genannt.

Was drückt nun dieser Vorspann über die dazugehörige Serie aus?

Durch die Bilder der Planeten und Sternen wird vermittelt, daß die Serie im Weltall spielt. Damit ist auch das Genre - Science Fiction - festgelegt.

Die Bewegung von der Erde weg über noch "bekannte" Planeten unseres Sonnensystems in weitere Fernen unterstreicht die Sätze des Off-Monologs, betont aber auch die Erde als Ausgangspunkt.

Der Monolog stellt den Handlungsort vor, das Raumschiff, und dessen Aufgabe, nämlich neue Welten zu finden und zu erforschen, dahin zu gelangen, wo noch niemand war - oder zumindest kein Mensch. Es ist deutlich, daß das Raumschiff zu diesen Entdeckungsreisen von der Erde aus aufbricht. Der Standpunkt des Sprechers (Patrick Stewart, der den Captain des Raumschiffes spielt) ist also ein geozentristischer.

Der Text des Monologs entspricht bis auf eine Änderung dem in der Originalserie gebrauchten. Allerdings wurde aus dem "where no man has gone before" bei TNG ein neutrales "no one". Dies schließt andere Spezies und beide Geschlechter ein.

Die immer wiederkehrenden Bilder des fliegenden Raumschiffs haben zwei verschiedene Aufgaben: Sie verleihen dem Vorspann eine gewisse Dynamik und betonen das Hineinfliegen in die "Weiten des Universums", und sie strukturieren die verschiedenen Blöcke des Vorspanns. Sie setzen den Titel vom Monolog ab, sie trennen in Verbindung mit der strahlenden Explosion den Titel der Serie wiederum von der Nennung der Darsteller, dann wieder diese von der Nennung des ausführenden Produzenten und Erfinders der Serie, Gene Roddenberry, dessen Name so eine Sonderstellung erhält. Innerhalb des Schauspieler-Blocks werden Patrick Stewart und Jonathan Frakes voneinander und von den restlichen Schauspielern, deren Namen nahtlos aneinandergesetzt sind, abgesetzt.

Die zweite Version des Vorspannes, der ab der dritten Season verwendet wird, ist weniger erdbezogen:

Sie beginnt mit einer Totale des Weltraums, in dem sich neben einem Band von Sternen ein sich nach vorne bewegendes Sternennebel befindet - oder auf den sich die Kamera (und damit auch die Zuschauer) zubewegt.

Überblendung: Eine wolkenartiges Gebilde in Form einer flachen Scheibe mit gleißendem Kern, in den ein Komet mit langem Schweif stürzt.

Überblendung: Ein kleiner roter Stern, der von einem vorüberziehenden größeren grauen Stern verdeckt wird, dann ein orangerot leuchtender Stern mit saturnartigen Ringen.

Nach einem Schwenk ins All beginnt der Monolog, während die Enterprise durchs Bild zieht, bis sie wieder von einem hellen Leuchten begleitet beschleunigt.

Einblendung:

STAR TREK

dazu wieder kleiner:

THE NEXT GENERATION

Einblendung:

Starring

PATRICK STEWART

as

Capt. Jean-Luc Picard

Das fliegende Schiff wie im alten Vorspann.

Einblendung:

JONATHAN FRAKES

as

Cmdr. William T. Riker

Wieder die fliegende Enterprise wie früher.

Einblendung:

Also starring:
LEVAR BURTON
as

Lt. Cmdr. Geordi La Forge

dann:

MICHAEL DORN
as
Lieutenant Worf

dann:

GATES MCFADDEN
as
Dr. Beverly Crusher

dann:

MARINA SIRTIS
as
Counselor Deanna Troi

dann:

BRENT SPINER
as
Lt. Commander Data

Wieder das Schiff, von vorne (dem unteren Bildrand) nach oben/hinten fliegend, mit der hellen Explosion,

Einblendung:

Created by
GENE RODDENBERRY

Das Ensemble hat sich um zwei Mitglieder verkleinert: Denise Crosby (Sicherheitsoffizier Tasha Yar) und Wil Wheaton (Wesley Crusher, der Sohn von Dr. Crusher).

Beide traten nach ihrem Ausscheiden als ständige Mitglieder des Ensembles noch öfter in Gastrollen auf.

Die Rollennamen inklusive der militärischen Ränge werden den Namen der Schauspieler hinzugefügt.

Gene Roddenberry wird nicht mehr in seiner Funktion als Produzent aufgeführt, sondern als der Schöpfer der Serie bezeichnet.

Die Mitglieder der Besetzung/Besatzung nach Pikard und Riker (Stewart und Frakes) werden jetzt alphabetisch aufgeführt; dies auch ein Zeichen ihrer Gleichrangigkeit.

Die Bilder des Weltraums und der darin befindlichen Sterne sind phantasievoller geworden, nicht mehr an das irdische Sonnensystem gebunden.

10. Analyse der narrativen Struktur anhand von A FISTFUL OF DATAS

Anhand der Strukturfeinanalyse der Episode A FISTFUL OF DATAS werden wir versuchen, die Besonderheiten dieser speziellen Folge herauszuarbeiten und auf allgemeingültige Strukturierungsprinzipien hinzuweisen.

10.1. Szenenprotokoll zu A FISTFUL OF DATAS

- 1 Totale der Enterprise in der Umlaufbahn eines Planeten.
Der aktuelle Logbucheintrag des Captains ist zu hören. Wir erfahren, daß die Mannschaft 48 Stunden Freizeit hat.
- 2 Cpt. Picard in seinem Quartier (Überlappung des Logbucheintrages).
Picard begleitet ein aufgezeichnetes Konzert von Mozart mit der Flöte und wird dabei hintereinander unterbrochen von:
 - Data und LaForge, die in einem Experiment das Computersystem des Schiffes über Datas positronischem Gehirn, genauer über ein Interface, steuern wollen.Cpt. Picard begrüßt diesen Vorschlag.
 - Beverly Crusher, die den Captain für eine Nebenrolle (sic) in einer Laientheateraufführung gewinnen will.Cpt. Picard ist skeptisch.
 - Worf, der eine Sicherheitsübung durchführen will.Picard befiehlt (sic) Worf sich zu entspannen.
- 3 In Worfs Quartier. Worf erklärt sich dazu bereit, seine Freizeit mit seinem Sohn Alexander zu verbringen. Worf setzt einen Cowboyhut auf und eine an einen Westernsoundtrack erinnernde Musik ertönt.
Ein Zoom auf Worfs Gesicht unterstreicht den ersten Plot Point.
Ablende.

Der Vorspann beginnt.

Die im Prolog angelegten potentiellen narrativen Stränge kennzeichnen wir mit Großbuchstaben, um ihren weiteren Verlauf und ihre Verknüpfung untereinander besser verfolgen zu können. Wir unterscheiden:

- (A) Die Freizeitaktivitäten von Cpt. Picard.
- (B) Das technische Experiment von Data und LaForge.
- (C) Die Theateraufführung von Beverly Crusher.
- (D) Das Holoabenteuer mit Worf und seinem Sohn Alexander.

Der Vorspann endet.

- 4 (D) Eine Stadt im Wilden Westen - Deadwood -. Es ist offensichtlich heiß und staubig.
Worf und Alexander sind genrespezifisch gekleidet. Sie befinden sich in einem Westernszenario. Die Musik und die Tonspur unterstützen das Westernambiente.
Worf stellt den Sheriff dar und Alexander seinen Hilfssheriff.
Die Aufgabenstellung lautet: Gesetz und Ordnung wiederherzustellen und den schießwütigen Schurken zu verhaften.
- 5 Die Enterprise in der Umlaufbahn eines Planeten.
- 6 Maschinenraum.
(B) LaForge schließt Datas positronisches Gehirn an den Schiffcomputer an.
- 7 Ein Saloon.
(D) Worf verhaftet den Schurken - aus Alexanders Sicht zu schnell.
Das Hologramm wird gestoppt und der Schwierigkeitsgrad erhöht.
Worf wird von dem Schurken mit einer Waffe bedroht, als Counselor Troi bewaffnet mit einem Gewehr erscheint und Worf aus der mißlichen Situation rettet. Worf ist völlig überrascht.
Der Schurke wirbelt den Colt und steckt ihn in den Gurt.
Das Auftauchen von Troi markiert einen weiteren Plot Point.
Die Musik steigert sich, wird lauter.
- 8 Die Enterprise in der Umlaufbahn des Planeten.
- 9 Maschinenraum.
(B) Das Experiment muß abgebrochen werden, es gibt eine Störung.
Data wirbelt einen Tricorder wie einen Colt und steckt ihn in seinen Gürtel.

Leise erklingt das Westernthema.

Hier ist die erste Verbindung zu Storyline D und ein Plot Point für das Geschehen außerhalb und innerhalb des Holodecks.

Ablende.

- 10 Im Gefängnis von Deadwood.
(D) Der Bösewicht Eli Hollander sitzt in der Zelle und hofft auf die Befreiung durch seinen Vater, Frank Hollaender.
Troi will Worf in ihrer Rolle als Durango nur gegen Bezahlung helfen.
Alexander soll von der Bank Geld holen.
Worf wird von der Bardame des Saloons besucht. Sie ist offensichtlich von Worf begeistert flirtet mit ihm.
Er weist sie ab, sie versetzt ihm eine Ohrfeige.
- 11 Die Enterprise in der Umlaufbahn des Planeten.
- 12 In Captain Picards Quartier.
(A) Eine technische Störung verhindert die Fortsetzung seiner musikalischen Freizeitaktivität.
- 13 In einen nicht näher bestimmbareren Übungsraum.
(C) Crusher probt mit Riker das Theaterstück.
Die Probe wird durch eine Computerstörung unterbrochen.
Statt des Textes von dem Theaterstück erscheint nur Datas Ode an Spot auf dem Display der elektronischen Bücher.
- 14 Im Maschinenraum.
(B) Crusher hat inzwischen die Störung gemeldet.
Data und LaForge machen Vorschläge zur Untersuchung des Problems.
- 15 In Deadwood
(D) Alexander wird von Banditen im Auftrag von Frank Hollander, Vater des gefangenen Schurken, entführt.
Alexander bemerkt eine Störung im Programm, da keine Entführung in der Inszenierung der Holo-Simulation gespeichert ist.
Der Versuch das Programm abzubrechen scheitert.
Frank Hollander tritt in der Gestalt von Data auf und bedroht Alexander.
Dieser Plot Point verändert den bisherigen Verlauf der Western-Story.
Ablende.
- 16 Die Enterprise in der Umlaufbahn eines Planeten.

- 17 In Datas Quartier.
 (B) Data entwickelt für Spot, seine Katze, einen Futtermittelzusatz im Replikator.
 Auf der sprachlichen Ebene zeigt er erneut eine Abweichung von seinem serienüblichen Verhalten.
- 18 Gefängnis in Deadwood.
 (D) Worf macht sich auf die Suche nach Alexander.
 Troi bleibt und überwacht den Gefangenen.
- 19 Im Saloon.
 (D) Worf trifft erneut auf die gekränkte Bardame.
 Worf trifft auf Frank Hollaender/Data und bemerkt die Fehlerhaftigkeit des Hologramms.
 Das Programm läßt sich nicht beenden, die Sicherheitssperren sind außer Funktion. Worf gelingt es mit knapper Not, Frank/Data und seinen Revolverhelden zu entkommen.
 Plot Point.
- 20 Im Gefängnis.
 (D) Worf kommt zurück, er ist verletzt. Troi verbindet ihn. Sie gerät kurz in Panik und ruft nach Cpt. Picard. Die Verbindung nach außen funktioniert nicht. Ein versuchter Programmabbruch bleibt erfolglos.
 Troi nimmt an, daß die Story zu Ende gespielt werden muß, um das Holo-Programm zu beenden.
 Worf will die Einwohner von Deadwood befragen und seinen Sohn suchen.
 Der Schurke Eli hat - wie sein Vater Frank - die Gestalt von Data angenommen.
 Eli/Data droht Troi mit seinem brutalen Vater, wobei er ein wahnsinniges gelächter ausstößt.
 Die Musik steigert sich, Großaufnahme auf das lachende Gesicht von Eli/Data. Plot Point.
 Ablende.
- 21 Die Enterprise in der Umlaufbahn eines Planeten.
- 22 Im Besprechungsraum der Enterprise.
 (B) LaForge, Data, Riker und Picard erörtern das Computerproblem.
 Die neuste Störung: Die Replikatoren produzieren nur noch Katzenfutter.
 Lösungsvorschläge werden gemacht.
 Data zeigt Störungen in Sprache und Verhalten, er benutzt einen Blumentopf als Spucknapf.

Die Geschehnisse auf dem Holodeck werden nicht erwähnt, da die Beratenden nichts davon wissen.

- 23 Im Gefängnis.
(D) Troi entdeckt, daß Eli/Data anscheinend Datas übermenschliche Fähigkeiten besitzt.
Worf kehrt zurück.
Mr. Hollander besucht seinen Sohn.
Ein Austausch der Gefangenen wird vorgeschlagen.
Worf stimmt zu und glaubt an die ehrbaren Absichten Hollanders. Troi ist mißtrauisch und warnt vor einem Hinterhalt.
Es wird zu einem Duell kommen.
Hier können wir den nächsten Plot Point festmachen.
Die Musik schwillt an, Worf in Großaufnahme.
Ablende.
- 24 Die Enterprise in der Umlaufbahn eines Planeten.
- 25 Im Maschinenraum.
(B) LaForge und Data versuchen, die Störung der Schiffssysteme zu beseitigen. Riker informiert sich über den Stand der Dinge.
Data zeigt massive Verhaltensstörungen, die aber nur vom Zuschauer mit der Western-Ebene in Verbindung gebracht werden. Die Geschehnisse auf dem Holodeck sind den Protagonisten weiter unbekannt.
Die Lösung des technischen Problems ist einfach, dauert aber Stunden.
- 26 Im Gefängnis.
(D) Duellvorbereitungen werden von Worf und Troi getroffen.
Die Saloonbesitzerin unterstützt sie.
Eine selbstgebastelter Schutzschild soll die Chancen gegenüber Hollander/Data erhöhen.
- 27 Auf der Straße in Deadwood.
(D) Worf schreitet zum Gefangenaustausch.
Hollanders Komplizen haben sich alle in Datas verwandelt.
Der Austausch findet statt, der Hinterhalt scheitert dank des Schutzschildes. Troi unterstützt Worf gegen die Übermacht.
Worf gewinnt das Duell gegen Hollander/Data.
Vor den Augen seines Sohnes läßt er Hollander ziehen, statt ihn zu erschießen.
- 28 Im Saloon.

- (D) Worf, Alexander und Troi haben das Abenteuer überstanden...scheinbar.
Die Saloonbesitzerin, jetzt auch in Gestalt von Data, wirft sich dem bestürzten Worf an den Hals.
Damit ist das Hologramm beendet.
- 29 Die Enterprise in der Umlaufbahn eines Planeten.
Aus dem Off der Logbucheintrag über die Wiederherstellung des Ursprungszustandes.
- 30 In Worfs Quartier.
(D) Worf bringt seinen Sohn ins Bett und verspricht ihm weitere Abenteuer in Deadwood.
Worf steht vor dem Spiegel, auf dem Kopf den Cowboyhut, und zieht einen imaginären Colt.
Sein breites Grinsen in Großaufnahme.
Das Westernthema wird lauter...
- 31 Die Enterprise fliegt unterlegt mit dem Westernthema in einen Sonnenuntergang.

Der Abspann beginnt.

10.2. Merkmale des Handlungsverlaufs

A FISTFUL OF DATAS folgt einer geradlinigen, aber zweigleisigen Struktur. Es gibt einen eindeutigen Anfang, eine präzise Mitte und ein definitives Ende. Rhythmisiert wird die Handlung durch ständige emotionale Steigerungen. Wie jede Folge beginnt auch A FISTFUL OF DATAS mit einem Prolog, der in die dramatische Situation einführt und mit einem Plot Point endet. Nach einer Blende setzt dann die Titelsequenz ein.

10.2.1. Der Logbucheintrag

Der Logbucheintrag, mit dem die Episode beginnt, wird aus dem Off gesprochen und verbindet die Totale der Enterprise (1) mit der ersten Szene, in der Captain Picard in seinem Privatraum Flöte spielt.

"Sternzeit 46271,5. Die Enterprise befindet sich im Orbit von Dainichos 7. Ein geplantes Treffen mit dem Versorgungsraumschiff Biko ist um 48 Stunden

verschoben worden. In der Zwischenzeit nutzen viele Mitglieder der Crew diese Verzögerung, um ihre eigenen Projekte zu verfolgen, ich selber eingeschlossen."

Der Logbucheintrag ist aus der Schifffahrt übernommen und der Zuschauer erhält am Anfang der Episode Information über den Zeitpunkt, den Ort und darüber, welche Mission im Augenblick verfolgt wird. Diese Angaben rahmen die eigentliche Handlung. An zwei weiteren Stellen wird ein Logbucheintrag eingesetzt, jeweils am Ende der Szene vor der totalen Einstellung beginnend und in die nächste Szene überlappend. Etwa nach zwei Dritteln der Folge (21) lautet der Eintrag folgendermaßen:

"Computerlogbuch der Enterprise, Cpt. Picard, Nachtrag. Commander LaForge und Mister Data glauben den Grund für die mysteriösen Fehlfunktionen gefunden zu haben."

Dieser Eintrag weist nicht nur auf die bevorstehende Lösung des technischen Problems hin. Gleichzeitig findet ein Zeitsprung statt, die Darstellung der Lösungssuche wird gespart und ein Ortwechsel wird markiert. Die vorhergehende Szene im Gefängnis wird durch den Ton über die Totale der Enterprise mit der folgenden Szene im Besprechungsraum verbunden. Die Besprechungsraumsequenz (22) hat in jeder Folge ihre Entsprechung. In der Diskussion zwischen den Ensemblemitgliedern kommt jeder Charakter zu Wort und trägt so zur Problemforschung bzw. zur Lösung bei. Der Handlungsverlauf neigt sich dem Ende zu.

Nach der Auflösung bzw. dem Ende der Westernhandlung ist neben der Enterprise und dem Planeten ein weiteres Schiff, die Biko zu sehen, es ertönt folgender Off-Kommentar (29):

"Computerlogbuch der Enterprise Cpt. Picard. Sternzeit 46278,3. Sowohl Commander Data als auch der Schiffcomputer funktionieren wieder normal. Unser Treffen mit dem Versorgungsschiff Biko ist wie geplant vonstatten gegangen."

Dieser Eintrag markiert das Ende des Handlungs bogens. Das nur am Anfang im Logbuch erwähnte Treffen mit dem Versorgungsschiff Biko ist vonstatten gegangen, ohne das es in Szene gesetzt worden wäre. Der Zuschauer erhält die Bestätigung, daß alle Probleme gelöst worden sind.

Die Auswirkungen des Computerfehlers auf die Geschehnisse im Holodeck werden nicht erwähnt. Die Handlungsstränge waren zwar verbunden, aber nur die beteiligten Ensemblemitglieder Worf, Troi, Alexander und der Zuschauer wissen davon.

Auch hier ist wieder ein Zeitsprung und ein Ortswechsel unausgesprochen markiert. Dieser Einstellung folgt der Epilog (30D), und damit die Wiederherstellung der Harmonie zwischen Worf und Alexander.

Die letzte Einstellung vor dem Abspann zeigt das Raumschiff Enterprise, das, begleitet von dem musikalischen Westernthema, in die hinter einem Planeten untergehende Sonne fliegt. Diese Einstellung ist eine Reminiszenz an das bekannte Westernmotiv des in den Sonnenuntergang reitenden Westernhelden. Die Enterprise fliegt in die Tiefe des Bildschirms, verläßt also sozusagen die Folge.

10.2.2. Die Funktion der Totalen der Enterprise

Die Totale der Enterprise vor dem Hintergrund des Planeten hat unterschiedliche Funktionen und wird im Verlauf der Episode mehrmals verwendet. Diese Einstellung trägt zur Rhythmisierung bei und leitet einen Ortswechsel innerhalb der Enterprise und/oder einen Zeitsprung ein. Wie wir oben gesehen haben, markiert die erste Einstellung mit aus dem off gesprochenen Logbucheintrag den Anfang der Episode. Etwa nach zwei Dritteln der Folge wird auf die bevorstehende Lösung hingewiesen, und der letzte Logbucheintrag bestätigt das Happy End und leitet den Epilog ein. Die in den Sonnenuntergang fliegende Enterprise und der einsetzende Abspann markieren das Ende der Episode. Diese Grobstrukturierung ist stabil und läßt sich in nahezu jeder TNG Episode wiederfinden. In A FISTFUL OF DATAS ist das rhythmisierende Element der Totalen sehr deutlich. Nach jedem emotionalen Höhepunkt der Handlung folgt diese Einstellung. Die Feinstrukturierung der einzelnen Episoden differiert, das Prinzip und vor allen Dingen die Funktion dieses totalen Blickes auf die Enterprise bleiben erhalten.

Die Einstellung auf die Enterprise und ihre Umgebung ist zunächst eine Ortsbestimmung. Jedes Objekt, sei es ein Planet, ein anderes Raumschiff oder ein Shuttle ist potentieller Handlungsort. Mit dieser Einstellung ist meist ein Ortswechsel innerhalb der Enterprise verbunden. Ein Wechsel an einen Ort außerhalb der Enterprise kann auch mit einer totalen Einstellung des Handlungsortes, z.B eines Shuttles, markiert werden. Damit kann ein Zeitsprung in der Handlung verbunden sein. Die Ellipse wird sichtbar gemacht, ohne offensichtlich zu sein. Die emotionalen Erregungspunkte und die den Handlungsverlauf verändernden Plot Points können durch diese Einstellung unterstützt werden. Auch der Wechsel zwischen den meist parallel verlaufenden narrativen Strängen kann durch diesen Blick verdeutlicht werden. Diese Einstellung ist ein wesentliches strukturierendes und rhythmisierendes Element in den Episoden von TNG.

10.2.3. Der Prolog

Wie nahezu jede Episode beginnt auch der Prolog von A FISTFUL OF DATAS mit der Totalen des Raumschiffes Enterprise und dem Logbucheintrags des Captains, an dessen Anfang immer die Nennung der Sternzeit steht.

In der Szene in Cpt. Picards Privatquartier und in Worf's Quartier am Ende des Prologes werden alle für die Episode wesentlichen Ensemblemitglieder vorgestellt. Es werden drei mögliche narrative Stränge angedeutet, deren Angelpunkt Captain Picard ist. LaForge und Data, die auch weiter mit Ausnahme einer Szene (17B) gemeinsam auftreten, wollen die Genehmigung zu einem Computerexperiment mit Data und dem Hauptcomputer. Crusher hat ein privates Anliegen, sie bittet Picard, in ihrem Theaterstück aufzutreten, und Worf möchte seine Freizeit mit Arbeit (Sicherheitsüberprüfungen) verbringen. Picard befiehlt Worf Freizeit. In der nächsten Szenen befinden wir uns in Worf's Quartier. Sein Sohn Alexander fordert ihn auf "die Pferde zu satteln", da der Freizeit dank Picards Befehl nichts mehr im Wege steht.

Hier am Ende des Prologes ist ein Plot Point gesetzt, der das Westernthema einleitet. Worf ist in Großaufnahme zu sehen, während auf

der Tonebene eine Westernmelodie langsam lauter wird. Es folgt eine Abblende und die Titelsequenz beginnt.

Der narrative Hauptstrang dieser Folge, das Western-Holodeck-Abenteuer wird angedeutet. Worf, der in Großaufnahme gezeigt wird, ist ein zentraler Charakter dieser Handlung. Das scheinbar gestörte Verhältnis zu seinem Sohn Alexander bildet den emotionellen Rahmen. Der zweite Erzählstrang, das Computerexperiment, ist kausal Auslöser der Computerfehler auf dem gesamten Schiff und damit auch verantwortlich für die Fehlfunktion des Holodecks. An das Flötenspiels Picards und die Theaterprobe von Crusher wird im weiteren Verlauf der Episode wieder angeknüpft (12, 13). Diese Szenen verdeutlichen die Störungen des Computers und sind dem zweiten Strang zuzuordnen. Diese ständigen Störungen - Data zeigt Sprach- und Verhaltensauffälligkeiten, der Text des Theaterstückes fehlt, das Hologramm ist fehlerhaft usw. - bestimmen die gesamte Folge und finden sich auch im Prolog, indem Picard immer wieder bei seinem Flötenspiel unterbrochen wird.

Folgende Wesensmerkmale der Exposition können wir für alle Episoden voraussetzen. Im Prolog, bzw. in der Exposition werden die für die Handlung wichtigen Charaktere bzw. Charakterpaare einer Episode eingeführt und die narrativen Stränge eingeleitet. Jede Szene des Prologes enthält Informationen die im Hauptteil wieder aufgenommen werden. Jeder Prolog wird mit einem plot point geschlossen, der meist mit einer Aufnahme des für diese Episode zentralen Charakters gekennzeichnet ist. Das Anschwellen der Musik und die Abblende sind an diesem Plot Point ebenso obligatorisch. Der Zuschauer soll auf die Fortsetzung der Geschichte neugierig gemacht werden Wie in RASCALS/ERWACHSENE KINDER (6/233), als an diesem Punkt statt der erwachsenen Crewmitgliedern um Captain Picard selbige als Kinder auf die Enterprise gebeamt werden. Im Prolog haben wir es gewöhnlich mit einem zunächst der Zustand der störungsfreien Harmonie zutun, die aber empfindlich gestört wird und im Plot Point kulminiert. Es folgt der Vorspann mit den Stabangaben.

10.2.4. Erzählstränge

In den ersten Einstellung nach dem Ende der Titelsequenz sehen wir eine hell strahlende Sonne. Worf und Alexander werden in das Westernszenario eingeführt. Hier beginnt ein Mini-Western, der mit zahlreichen Zitaten und Sterotypen des Filmgenres arbeitet und eine abgeschlossene, fünftaktige Geschichte mit Anfang, Konfrontationen und Auflösung erzählt. Am Schluß wird der Bösewicht aus der Stadt gejagt und in Deadwood und auf der Enterprise die Ordnung wieder hergestellt. Dieser narrative Strang ist der Handlungsschwerpunkt von A FISTFUL OF DATAS. Parallel verläuft eine Nebenhandlung.

Das Experiment, in dem versucht wird, Data die Steuerung des Schiffcomputers zu übertragen, und die Folgen dieses gescheiterten Versuches bilden einen zweiten Handlungsstrang, der ebenfalls Anfang, Konfrontationen und eine Auflösung enthält. Dieser Handlungsstrang ist durch den Störfall narrativ mit der Westernebene verbunden. Teile von Datas internen Daten sind in das Computersystem geraten und führen zu Störungen, die auch die Westerngeschichte beeinflussen. Das Programm läßt sich nicht unterbrechen und der Western muß zu Ende "gespielt" werden. Unglücklicherweise ist damit auch jeglicher Kontakt nach außen unmöglich. Die Sicherheitssperren sind nicht mehr intakt, und alle nicht realen Personen verwandeln sich nach und nach in Holodatas.

Der echte Data, der sich nach wie vor außerhalb des Holodecks befindet, ist ebenfalls betroffen. Teile des Westernprogramms führen zu Verhaltensstörungen. Er wiederholt Gesten oder Teilsätze der Hollanders aus der Westernstory (9, 22). Die Handlungsstränge in A FISTFUL OF DATAS werden parallel erzählt und sind kausal miteinander verknüpft. Einzelne betrachtet weisen beide Handlungsstränge die Form eines abgeschlossenen Handlungsbogens auf.

10.2.5 Rhythmisierung

Mit den letzten Inserts der Titelsequenz beginnt der Mittelteil der Episode. Der Handlungsschwerpunkt liegt auf der Westernebene. Sie nimmt wesentlich mehr Zeit in Anspruch als die Nebenhandlung. Unterstrichen wird das durch die Lage der Plot Points. Bis auf einen befinden sich alle im Verlauf der Westernhandlung. Sie nehmen eine herausragende Stellung in der Handlung ein. An diesen Punkten spitzt sich die Situation dramatisch zu bzw. die Handlung verändert ihre Richtung. Diese Momente werden wie der Plot Point am Ende des Prologes mit ansteigender Musik und überwiegend mit einer Groß- bzw. Nahaufnahme des oder der Protagonisten gekennzeichnet. Ein Zoom auf die betroffene Figur kann diesen dramatischen Augenblick unterstützen. Die Szene wird abgeblendet.

Diese Blende bietet dem Sender eine Markierung, um Werbung an den dramatischen Spannungspunkten einzufügen. Bei den uns vorliegenden Folgen, die in Deutschland 1996 ausgestrahlt wurden, sind diese mit einer Blende markierten Plot Points teilweise als Beginn der Werbefenster genutzt. Bei weiter zurückliegenden Ausstrahlungen wurden diese stabilen Anknüpfungspunkte für die Werbung weitgehend ignoriert. Betrachten wir diese dramatischen Zuspitzungen in A FISTFUL OF DATAS etwas näher.

10.2.6. Die Plot Points in A FISTFUL OF DATAS

Der erste dieser Plot Points befindet sich - wie bereits oben beschrieben - am Ende des Prologes.

Der zweite in dieser Art gekennzeichnete Wendepunkt ist, als Data mit seinem Tricorder wie mit einem Colt hantiert (9). Hier verändert sich der Verlauf der Handlung. Durch diese Geste, eine Wiederholung von Eli Hollanders Geste in Szene 7, und die Untermalung mit Westernmusik wird auf die Westernebene hingewiesen.

Als Frank Hollander in der Gestalt von Data auftaucht und den entführten Alexander bedroht (15) verwandelt sich das harmlose Spiel in lebensgefährlichen Ernst. Die Auswirkungen der technischen Störung auf das Holodeck und damit auf den Western werden zum ersten Mal deutlich.

Der dritte Wendepunkt bedeutet eine Zuspitzung der Bedrohung. Worf und Troi haben es nicht nur mit einem Holodata zu tun, sondern mittlerweile mit zwei (20). Der Verweis auf die übermenschlichen Kräfte Datas und seine Brutalität als Holofigur Frank Hollander erinnert den regelmäßigen Zuschauer an die chancenlose Unterlegenheit von Worf, Troi und Alexander.

Der angekündigte Austausch der Gefangenen und Trois Wissen über Konventionen des Western-Genres (ein Duell steht bevor) leiten den Showdown ein (23). Dieser Plot Point führt die Handlung zum dramatischen Höhepunkt.

Im Showdown besiegen Worf und Troi die Hollanders (27). Die Westernhandlung wird im Saloon zur engültigen Auflösung gebracht. Die Bardame Annie, inzwischen auch in der Gestalt Datas, wirft sich Worf an den Hals. Damit ist das Hologramm endgültig beendet und die Simulation verschwindet. In der anschließenden Szene sehen wir die Enterprise in der Totalen und erfahren aus dem Logbucheintrag des Capitains, daß die störungsfreie Normalität auf der Enterprise wieder hergestellt ist.

Neben diesen wesentlichen Plot Points finden sich in der Westernstory noch weitere spannungssteigernde Momente, die abgesehen von einer Blende alle bereits oben erwähnten formalen Merkmale eines Plot Points aufweisen können. Sie strukturieren den Handlungsbogen des Miniwestern. Die erste Steigerung beispielsweise ist, als am Ende von Szene 7 Troi in Gestalt des einsamen Fremden Durango überraschend im Saloon auftaucht und Sheriff Worf rettet. Die Ohrfeige am Ende von Szene 10, in der Worf von der Bardame Annie georfeigt wird, stellt eine weitere emotionelle Steigerung dar.

Vergleichen wir den Handlungsverlauf und die Strukturierung durch Plot Points von A FISTFUL OF DATAS mit anderen Folgen, lassen sich allgemeine Gestaltungsprinzipien für TNG Episoden ableiten.

11. Plot Points als stabiles Gestaltungselement der Erzählung bei TNG

Jede Folge beginnt mit einem Prolog, der die Handlungsstränge einfädelt und die zentralen Charaktere vorstellt. Am Ende des Prologs befindet sich ein Plot Point, auf den die Titelsequenz folgt. Die Länge des Prologs ist unterschiedlich und jeweils den Bedürfnissen der Handlung angepaßt. Am Ende des Mittelteils leitet ein abschließender Plot Point die Auflösung ein. Der dramatische Höhepunkt befindet sich zeitlich kurz vor dem Ende der Episode. Diese Rettung in letzter Sekunde ist typisch für die Episoden von TNG. Es folgt ein knapper Epilog, der die Handlung versöhnlich abschließt.

Im Mittelteil befinden sich insgesamt vier weitere mit einer Ablende versehenen Plot Points. Die eigentliche Handlung setzt nach der Titelsequenz ein. Der zweite Plot Point gibt der Handlung eine überraschende Wendung. Der dritte und vierte Plot Point haben spannungssteigernde Funktionen, im fünften Plot Point wendet sich die Erzählung dem Ende zu. Der Lösungsweg ist an dieser Stelle gefunden und es folgt die Auflösung, die meist zu einem spektakulären Höhepunkt führt. Die Bedeutung des zweiten, dritten und vierten Plot Points können variieren.

Die mit einer Blende markierten Plot Points befinden sich in jeder Episode zeitlich an etwa der gleichen Stelle. Im Vergleich von A FISTFUL OF DATAS (6/234) mit RASCALS/ERWACHSENE KINDER (6/233) und MAN OF THE PEOPLE/DER UNMORALISCHE FRIEDENSVERMITTLER (6/229) wird die regelmäßige Abfolge dieser strukturierenden Momente offensichtlich. Die Zeitangaben beziehen sich auf den Beginn der jeweiligen Folge, inklusive der nach dem Prolog einsetzenden Titelsequenz. Um eine größtmögliche Exaktheit der Zahlenangaben zu gewährleisten, beziehen sich die Zeitangaben auf die Videooriginalfassung.

Folge:	234	233	229
--------	-----	-----	-----

1. Plot Point (Prolog):	4.22min	2.36min	2.35min
2. Plot Point:	15.21min	13.34min	12.33min
3. Plot Point:	22.15min	22.48min	19.10min
4. Plot Point:	27.39min	25.50min	25.00min
5. Plot Point:	34.01min	34.23min	34.06min
Auflösung:	40.00min	40.05min	41.35min

Wie wir sehen, ist die zeitliche Verteilung dieser besonderen Punkte relativ stabil. Der Rhythmus jeder Folge ist diesem Schema angepaßt, auch wenn im Einzelfall die Bedeutung dieser Punkte für die Handlung variieren kann. So verhält es sich z.B. in der Episode RASCALS:

Capitain Picard, Guinan, Ensign Ro und Keiko⁸ kehren in einem Shuttle von einem Besuch auf dem Planeten Marlonia auf die Enterprise zurück. Dabei geraten sie in ein Energiefeld und das Shuttle droht auseinanderzubrechen. O'Brien kann die Shuttlepassagiere in letzter Sekunde auf die Enterprise beamen. Allerdings hat er ihre Muster nicht ganz erfassen können, so daß sie als Kinder zurückkehren. Picard beschließt schweren Herzens, das Kommando an Commander Riker abzugeben, da seine Autorität in der kindlichen Gestalt nicht mehr gewährleistet ist. Kurze Zeit später wird die Enterprise von den Ferengi geentert und die Besatzung mit dem Tode bedroht. Unter Führung des unerkannten kindlichen Picard befreien Guinan, Ro, Keiko die Enterprise. Der 2. Plot Point - Keiko wird in ihrem kindlichen Körper von ihrer eigenen Tochter nicht mehr erkannt - ist eine emotionale Steigerung der Verwandlung im Prolog. Erst der 3. Plot Point bringt mit dem Angriff der Ferengi auf die Enterprise eine Wendung auf der narrativen Ebene. Der 4. Plot Point steigert den Spannungsbogen, indem die Mannschaft der Enterprise mit der Exekution bedroht wird. Der 5. Plot Point, an dem sich

⁸Keiko Ishikawa O'Brian, gespielt von Rosalind Chao, ist mit dem Gascharakter Chief Miles O'Brian verheiratet und ist auch in DS9 vertreten.

Riker und Picard als Vater und Sohn ausgeben, leitet die Befreiung der Enterprise von den Ferengi ein.

Wie wir sehen, ist das Strukturschema und seine Unterteilung in zeitlich relativ stabile Spannungspunkte für eine Bedeutungsverschiebung der Plot Points offen. Das Grundschema: Exposition - Titelsequenz - Konfrontation - Steigerung - Auflösung - Epilog - Abspann wird nie verlassen.

12. Standardisierung und Intertextualität

Die konventionelle Erzählstruktur fördert den Einstieg der Zuschauer in die Handlung und erlaubt es ihnen, sich ganz auf die Gestaltung der fiktiven Welt und ihrer Geschichten zu konzentrieren. In das stabile, von den Konventionen des Hollywood-Films geprägte Schema werden die unterschiedlichsten Genres integriert. Die Bandbreite der Serie ist bemerkenswert. Nahezu die gesamte Tradition des westlichen Geschichtenerzählens wird ausgeschöpft. Die Serie weist zahlreiche kulturelle Anspielungen auf.

Bei allen Charakteren sind diese Anspielungen zu entdecken, aber Captain Picard ist der ausgewiesene Hüter und Bewahrer der Kultur. In A FISTFUL OF DATAS entspannt er sich beispielsweise bei den Klängen Mozarts und in EMERGENCE/NEUE INTELLIGENZ (7/275) spielen Data und Picard auf dem Holodeck das Shakespeare-Stück THE TEMPEST. Shakespeare ist in vielen TNG-Episoden präsent. Picards Liebe zu Büchern unterstreicht seine Funktion als kulturelles Gedächtnis ebenso wie sein Hobby, die Archäologie. Über die einzelne Figur hinaus ist die gesamte Serie voller Anspielungen, Zitate und Adaptionen der verschiedensten Genres.

"Es geht bei solcher Storyverwertung nicht darum, daß die Produzenten der neueren Folgen vielleicht aus den älteren Stories >>geklaut<< hätten, also mangelnde Qualitäten zeigten. Vielmehr liegt es in der Entwicklung solcher kulturindustriellen Systeme wie *Star Trek* selbst, daß diese, um populär zu sein und zu bleiben, bekannte Stoffe adaptieren und für ihren Kosmos zuschneiden und aufbereiten müssen, weil nur so über die latente Bekanntheit der Stoffe auch die Popularität des Gesamtsystems erhalten und damit auch der große Stoffbedarf der Serien gedeckt werden kann." (Hickethier 1997, S. 135)

Dieser Aspekt liegt bei einer so langlaufenden Serie wie TNG auf der Hand. Viel wichtiger erscheint uns, daß durch diese Geschichten auch die Zuschauer sich über ihr kulturelles Erbe versichern können.

12.1. A FISTFUL OF DATAS - Ein Western

Der ganze Erzählstrang, der Worfs, Alexanders und Deannas Abenteuer in Deadwood behandelt, ist eine einzige große Anspielung, eine Hommage an ein gesamtes Filmgenre, den Western, ebenso wie Datas "ungewöhnliches" Verhalten, z.B. das Wirbeln des Tricorders, der breitbeinige Gang, das Sprechen aus dem Mundwinkel etc. Anlehnungen an gebräuchliche Western-Stereotypen sind.

Schon der Episodentitel ist - sowohl im Englischen wie im Deutschen - ein direktes Zitat des Leone-Films PER UN PUGNO DI DOLLARI/FÜR EINE HANDVOLL DOLLAR (1964), der sich im übrigen wiederum auf Akiro Kurosawas YOJIMBO/YOJIMBO (1960) bezieht, also auch wieder ein Zitat - ein Remake - ist. Auch die Figur von Trois Durango scheint dem Zigarillos rauchenden, namenlosen Fremden aus FÜR EINE HANDVOLL DOLLAR (verkörpert von Clint Eastwood) nachempfunden. "Durango" verlangt dieselbe Summe, 500 \$, für seine Dienste wie Eastwoods Heldenfigur und kaut gleichfalls auf einem Zigarillo. Ebenso taucht auch Worfs Trick mit dem Schutzschild bereits in dem Italo-Western auf - Eastwood trägt beim Showdown unter seinem Poncho eine Metallplatte, die die Kugeln abfängt.

Natürlich ist die Figur des einsamen Fremden ein wohlbekanntes, in unzähligen Western variiertes Stereotyp. Ebenso die Rollen von Sheriff und Hilfssheriff, die schmierige, schießwütige Bande der Bösen, der vornehm gekleidete Oberbösewicht, die derbe, aber herzliche Barfrau. Auch die Orte des Geschehens sind wohlbekannt - der Saloon, das örtliche Gefängnis, die staubige Hauptstrasse.

Der Plot lehnt sich außer an Leones Film an Howard Hawks' RIO BRAVO/RIO BRAVO von 1959 an (vgl. Nemecek 1995, S. 225); es lassen sich weitere Zitate wie die Uhr in Großaufnahme oder der Blick von oben auf die Dorfstraße aus Fred Zinnemanns Klassiker HIGH NOON/ZWÖLF UHR MITTAGS (1952) entdecken. Die Musik beinhaltet die ziehende

Mundharmonika, die Erinnerungen an Ennio Morricones Soundtrack zu C'ERA UNA VOLTA IL WEST/SPIEL MIR DAS LIED VOM TOD (Sergio Leone 1968) weckt.

Die Holodeck-Abenteuer der Enterprisebesatzung spielen oft in aus Filmen wohlbekannten Settings: Picard gibt den hartgesottenen Privatdetektiv im Trenchcoat à la Humphrey Bogarts Sam Spade oder Philip Marlowe im 40er-Jahre-Ambiente inklusive Milchglastür mit Namenszug⁹. Reginald Barclay versetzt sich in ein Abenteuer der Drei Musketiere¹⁰, Data versucht sich als Sherlock Holmes mit obligatorischer Pfeife, kariertem Mütze und Geige im viktorianischen London¹¹.

Die Ausflüge in andere Genres der laufenden Bilder bieten für die Serienmacher wie die Darsteller und Zuschauer die Gelegenheit, das Schiff ohne komplizierte Rahmenhandlung zu verlassen und in andere Zeiten, Orte und Geschichten einzutauchen. Es bietet Anlaß, die Charaktere in anderen Kostümen und abseits der üblichen Rollen zu präsentieren. Das Holodeck ist für die Charaktere der Enterprise eine Freizeit- und Unterhaltungsstätte. Das Holodeck ist das Kino des 24. Jahrhunderts - ein wenig fortschrittlicher, dreidimensional und interaktiv, aber immer noch den uns bekannten Genres verpflichtet. Die Holodeck-Simulationen werden nicht nur als eine Art Geschichten- oder Genregenerator genutzt, sondern sie dienen auch der Selbstvergewisserung und Verbindung zur eigenen kulturellen Identität.

"Geschichten sind an Bord der Enterprise dringend notwendig zur Erholung der Besatzung, die aus dem reichen Vorrat der Tradition auswählen kann. Auf dem Holodeck können die Besatzungsmitglieder zu einem Teil jeder von ihnen gewählten Geschichte werden. Picard zieht Detektivgeschichten nach den Romanen von Dashiell Hammet vor. Data mag Sherlock Holmes. [...] Das Bedürfnis, das Holodeck zu besuchen, ist leicht zu verstehen: Je weiter sich das menschliche Wesen in das Universum hinauswagen, desto wichtiger wird es für sie, sich an die Geschichten zu erinnern, die ihnen sagen, wer sie sind. In der Enterprise sind diese Geschichten mehr als nur eine Freizeitaktivität. Sie sind Teil der Grundausstattung des Schiffes, damit die Besatzung aus den Geschichten Selbsterkenntnis erlangen und dadurch neue Kraft schöpfen kann." (Richards 1998, S. 130)

⁹Zum ersten Mal in THE BIG GOODBYE/DER GROßE ABSCHIED (1/113); der Titel scheint angelehnt an Raymond Chandlers Roman THE LONG GOODBYE. Weitere Dixon Hill-Abenteuer gab es in MANHUNT/ANDERE STERNE, ANDERE SITTEN (2/145) und CLUES/BEWEISE (4/188).

¹⁰Hollow Pursuits/Der schüchterne Reginald (3/169).

¹¹In ELEMENTARY, DEAR DATA/SHERLOCK DATA HOLMES (2/129). Die Holodeckfigur des Professor Moriarty taucht in der 6. Season in SHIP IN A BOTTLE/DAS SCHIFF IN DER FLASCHE (6/238) wieder auf.

Diese Form der Selbstfindung betreibt nicht nur die menschliche Besatzung - einer der am häufigsten im Holodeck anzutreffenden Charaktere ist Lt. Worf, der dort in der inszenierten Umgebung des klingonischen Heimatplaneten klingonischen Ritualen nachgeht.

12.2. Serieninterne Verknüpfungen

Die Episode gibt ein Beispiel für die zahlreichen TNG-internen Anspielungen auf andere Episoden.

Gleich zu Beginn z.B. sieht man den Captain auf der kleinen Flöte spielen, die er in der Episode THE INNER LIGHT/DAS ZWEITE LEBEN (5/225) geschenkt bekommen hat. So werden Hinweise auf andere Episoden gegeben, die zwar zum Verständnis der aktuellen Geschichte nicht unbedingt notwendig sind - um gelegentliche Zuschauer nicht zu verwirren - aber von denjenigen, die die angesprochene Folge kennen, goutiert werden können.

Als Worf zu Beginn des Holoprogramms einer leichtbekleideten, offensichtlich auf Kundschaft wartenden jungen Frau ansichtig wird, fragt er seinen Sohn, ob er das Programm ganz alleine geschrieben habe. Alexander antwortet, Mr. Barclay hätte ihm ein wenig geholfen, worauf Worf droht, mit Barclay ein Wörtchen sprechen zu wollen. Dies läßt sich auch ohne weiteres Hintergrundwissen als Sorge eines Vaters verstehen, doch ist Lt. Reginald Barclay III, genannt "Broccoli" (auch in der englischen Fassung!) - gespielt von Dwight Schultz aus der Serie "The A-Team" - nicht irgendein Schiffsmitglied, sondern ein Gastcharakter mit ganz eigenem Hintergrund. Er ist eine etwas unbeholfene, hypernervöse, aber überaus eifrige Figur, die bevorzugt in peinliche Situationen gerät. Bereits bei seinem ersten Auftreten¹² spielt das Holodeck eine zentrale Rolle, da der schüchterne Barclay dort ein Programm laufen läßt, in dem sämtliche Brückenoffiziere als ihm unterlegene Figuren auftreten, inklusive Picard als ungeschicktem Degenfechter und einer leichtbekleideten Deanna als Liebesgöttin (!), wobei er natürlich von den echten Protagonisten ertappt wird. Kein Wunder also, daß ausgerechnet Barclay für das Mädels in Alexanders Holoprogramm verantwortlich ist!

¹²In HOLLOW PURSUITS/DER SCHÜCHTERNE REGINALD (3/169)

Die Anspielungen gehen aber über die serieninternen narrativen Zusammenhänge hinaus; so z.B. wenn Dr. Crusher Picard eine Rolle in ihrem aktuellen Bühnenstück anbietet. Dies hat nun ausgerechnet den Titel "Etwas zum Frühstück", "Something for Breakfast" was wiederum auf Picards und Crushers Gepflogenheit, die morgendliche Mahlzeit zusammen einzunehmen, anspielt. Der weitergehende Punkt ist, daß Picards Rolle allerdings nur eine "ganz kleine" sein soll, "You wouldn't be playing one of the leads". Über den Serienrahmen hinaus ist Crushers Bemerkung zum einen vergnüglich, da die Worte an den Hauptdarsteller der Serie gerichtet sind, darüberhinaus aber zielt dies auf das Hintergrundwissen derjenigen, die von Patrick Stewards Vergangenheit als bekannter Shakespeare-Darsteller in England wissen.

12.3. Die Hauptfiguren in A FISTFUL OF DATAS

12.3.1. Worf

Worf hat sich seit dem Pilotfilm nicht nur äußerlich verändert. Die goldene Schärpe des Pilotfilms ist inzwischen durch ein Gehenk aus massiven silbernen Metallgliedern ersetzt, die Haare sind länger geworden, der Haaransatz sitzt etwas weiter vorne, und vor allem die Stirnpartie ist nicht mehr so extrem nach außen verbreitert wie zu Anfang. Das ganze Makeup ist insgesamt etwas dunkler und wirkt wesentlich natürlicher, besonders durch die ovalere, menschenähnlichere Kopfform.

Er hat inzwischen mit der klingonischen Botschafterin K'Ehleyr einen Sohn, Alexander. Da K'Ehleyr (in der Folge REUNION/TÖDLICHE NACHFOLGE (4/181)) den Wirren um die klingonische Führerschaft zum Opfer gefallen ist, ist Worf also alleinerziehender Vater - eine sehr ungewohnte Rolle für ihn. Er kam in der 2. Season (THE EMISSARY/KLINGONENBEGEGNUNG (2/146)) mit K'Ehleyr zusammen - demnach dürfte Alexander in der 6. Season äußerstenfalls vier Jahre alt sein. Er wirkt aber wie ein 6-8jähriger Junge - Klingonen scheinen sich schneller zu entwickeln als Menschen.

Worf Sohn Alexander (zuerst dargestellt von Jon Singer¹³, dann immer von Brian Bonsall) - ist allerdings kein ständiges Ensemblemitglied, sondern nur ein Gastcharakter. In der fünften Season tritt er öfter in Erscheinung¹⁴, zumeist in Geschichten, in denen Worf und Erziehungsfragen im Mittelpunkt stehen. Dies dient zum einen zur Vertiefung von Worfs Charakter, zum anderen paßt es gut in die allgemeine Themenstellung der 5. Staffel, die zusammengefaßt als "soap opera plots" bezeichnet werden (Nemecek 1995, S. 212). Die sechste Season hob sich von diesem Konzept deutlich ab:

"And by the season's end, he¹⁵ and the Rest of the staff could point to what they called the 'most eclectic season ever' on TNG - and Piller¹⁶ could boast that for the first time a season passed without a single shipboard technology breakdown as a plot device. 'What really works best for Star Trek is a mix of things', Taylor¹⁷ added. 'This is a canvas that can contain many different kinds of stories, obviously, so I see no need to limit ourselves.'" (Nemecek 1995, S. 213)

Man kann darüber spekulieren, ob diese neue thematische Ausrichtung damit zusammenhängt, daß die 6. Season die erste TNG-Staffel ohne die Beteiligung von Gene Roddenberry war, der am 26. Oktober 1991 starb. Roddenberrys Technikverliebtheit und vor allem seine Überzeugung, daß im 24. Jahrhundert nur Harmonie und familiäre Eintracht unter den Menschen - und natürlich vor allem an Bord der Enterprise - herrschen würde, brachte er ungebremst in TNG ein:

"The most frustrating thing for writers was his ban on interpersonal conflicts among the crew, based on his belief that such petty and ego-driven problems would be a thing of the past by the twenty-fourth century. [...]

Even Hurley¹⁸ professed his disbelief in what he called GR's 'wacky-doodle' hope-filled future vision, but he acknowledged that viewpoint was what defined Trek. 'You suspend your own feelings and your own beliefs and you get with his vision - or you get *rewritten*.'" (Nemecek 1995, S. 30)

Dies genauer darzulegen, würde aber den Rahmen des hiesigen Kapitels und der Arbeit sprengen. Zurück also zur Analyse der Folge "Eine Handvoll Datas" innerhalb der variantenreichen 6. Season:

¹³REUNION/TÖDLICHE NACHFOLGE (4/181).

¹⁴Brian Bonsall in NEW GROUND/DIE SOLITON-WELLE (5/210); ETHICS/DIE OPERATION (5/216); COST OF LIVING/HOCHZEIT MIT HINDERNISSEN (5/220); IMAGINARY FRIEND/DIE IMAGINÄRE FREUNDIN (5/222).

¹⁵Executive Producer Rick Berman.

¹⁶Executive Producer Michael Piller.

¹⁷Co-Executive Producer Jeri Taylor; sie bildet in zwischen mit Berman und Piller das Produktionsteam von DS9.

¹⁸Maurice Hurley, Writing Producer der ersten beiden Seasons.

Serienintern wird Alexanders sporadisches Auftreten damit erklären, daß Worf sich die Erziehung mit seinen Adoptiveltern - Alexanders Großeltern - auf der Erde teilt.

Allerdings standen dahinter dramaturgische Überlegungen:

"It was almost the sitcom thing, with the single parent and his trials and tribulations," Taylor said. "A few of those were a change of pace, but to make Worf a suburban dad did not seem to be serving him well." Although a line explaining Alexander's absence as a visit back home to Earth had to be cut for time, he is free to reappear if a story demands it "in a unique and special way" - as in "A fistful of Datas" (234)". (Nemecek 1995, S. 213)

Die siebte Season - dies nur zur Ergänzung - sieht Alexander dann auch nur noch einmal, in Firstborn/Ritus des Aufsteigens (7/273).

Worfs Verhältnis zu seinem Sohn ist nicht ungetrübt, er kann mit Alexander wenig anfangen und weiß nicht so recht, wie er sich ihm gegenüber und kindgemäß richtig verhalten soll. Er wußte lange Zeit nichts von seinem Nachwuchs, bis ihm plötzlich ein Kind präsentiert wird, um das er sich ohne Hilfe der Mutter kümmern soll. Im Unterschied zu Dr. Crusher, dem anderen alleinerziehenden Elternteil an Bord der Enterprise, hat Worf seine Elternschaft weder angestrebt noch scheint er sie als eine sinnvolle Ergänzung seiner Persönlichkeit zu sehen. In der klingonischen Kultur sind alleinerziehende Väter zudem nicht vorgesehen - die Aufzucht der Kinder obliegt bei den Klingonen den Frauen. Worf kann sich also an keinem Rollenvorbild orientieren. Er hat immer Probleme damit, sich auf ungewohnte Situationen einzustellen.

Worf hat zuerst erkennbar Schwierigkeiten, seine Rolle in dem Holodeck-Programm anzunehmen und zu genießen. Während Alexander ihm begeistert die Einzelheiten erklärt, ist Worfs einzige Frage die nach seiner Aufgabe in Deadwood. Er ist beruhigt, als er hört, daß er "dem Gesetz Geltung verschaffen" soll ("So we are in law enforcement"), also sozusagen wieder Sicherheitsoffizier ist. Auch hier ist die Kleidung wieder ein Ausdruck für innere Vorgänge, denn der flache schwarze Hut mit breiter Krempe, den Alexander Worf aufgesetzt hat, paßt nun überhaupt nicht auf seinen Kopf und wird von ihm auch zuerst sehr mißtrauisch beäugt. (Zum Schluß, nachdem er Alexander versichert hat, er würde wieder mit ihm zusammen Deadwood verteidigen - spricht: wieder etwas zusammen mit seinem Sohn unternehmen - setzt sich Worf

den Hut noch einmal auf, streicht über die Krempe und zieht einen imaginären Colt, wiederum breit grinsend, also offensichtlich zufrieden.) Im Gegensatz zu Troi und Alexander kann sich Worf nicht einfach dem Spiel hingeben. Er fällt aus der Rolle, indem er die Phantasie-Realitäten mit den Maßstäben seiner gewohnten Umgebung, der Enterprise, mißt. Er spricht Troi, die sich Eastwood-like mit Zigarillo im Mundwinkel, Füße auf dem Tisch, als Gun-for-hire anbietet, als "Counselor" an. Als sie empört darauf besteht, mit "Durango" angesprochen zu werden, nennt er sie "*Counselor* Durango".

Als Troi ihm nach Frank Hollanders Angebot, die Geiseln auszutauschen, vor einem Hinterhalt warnt, reagiert er ungläubig. Hollander habe ihm doch "sein Ehrenwort" gegeben ("But we have made an honourable agreement"). Er stellt seinen persönlichen Ehrenkodex über die für die Western-Kundigen offensichtliche Hinterhältigkeit des Gegners.

Worfs typische Eigenschaften - Stolz, Kampfwille, Pflichtgefühl, Humorlosigkeit - werden auch in dieser Episode wieder demonstriert, allerdings durch einen deutlichen Schuß Ironie gemildert. So z.B., als er nach dem ersten Handgemenge mit Eli Hollanders Kumpanen - aus dem er natürlich als Sieger hervorgeht - mit breitem Grinsen (bzw. gebleckten Zähnen) murmelt: "I begin to see the appeal of the program."

Bemerkenswert ist auch, daß die Wendung im Holodeckprogramm in dem Moment klar wird, als Frank Hollander, den Worf für Data hält, ihn körperlich attackiert. Die vorherige Prügelei mit Elis Bande hat Worf locker weggesteckt - sogar als einer der Kumpane einen Stuhl auf seinem Rücken zerschlägt, zuckt er kaum. Aber als Data/Hollander, den Worf immer noch als "Commander" anspricht, obwohl er nicht bzw. nur irritiert darauf reagiert, Worf an der Schulter packt, zuckt Worf zusammen. Zum einen wird hier demonstriert, wie stark die Holofigur - im Gegensatz zu den anderen - ist, zum anderen wird Worf durch dieses für Data völlig untypische Verhalten klar, daß etwas nicht stimmt.

Neben bzw. in der Western-Geschichte wird auch das Verhältnis von Worf zu seinem Sohn thematisiert. Sein schwieriges Verhältnis zu Alexander wird schon indirekt angesprochen, als Picard im Prolog fragt, ob Worf sich aus einem bestimmten Grund so viel zusätzliche Arbeit aufhalse. Worf leugnet natürlich, doch der nächste Schnitt zeigt - Alexander, der auf ihn wartet. Die Harmonie zwischen den beiden ist

also gestört. Durch die zusammen erlebte Geschichte und deren Verarbeitung im Gespräch wird die Harmonie wieder hergestellt: Alexander befürchtet, daß sein Vater nach dem mißglückten Abenteuer nie wieder mit ihm eine Holoreise machen werde. Worf versichert seinem Sohn, daß dem nicht so sei und - in typischer indirekter und auf die Pflicht anspielender Worf-Manier - falls die Stadt Deadwood wieder in Gefahr sei, sie sicher einen Sheriff und Hilfssheriff brauchen werde. Alexander schläft glücklich lächelnd ein.

Auch die Dreierbeziehung Worf - Alexander - Deanna ist nicht neu. Schon in der Folge, als Alexander von Worfs Adoptivmutter zurück an Bord gebracht wird¹⁹, steht Deanna Worf mit Rat und Tat zur Seite, und als Worf vor einer lebensgefährlichen Operation steht²⁰, bittet der Klingone Deanna, sich um Alexander zu kümmern, falls ihm etwas zustoßen sollte. Deanna wird Alexanders Patentante.

Daß eine Anziehung zwischen Worf und Deanna besteht, deutet sich schon länger an, und zieht sich durch die letzten drei Seasons der gesamten TNG. Schon in PARALLELS/PARALLELEN (7/263) findet sich Worf - allerdings (nur) in einem Paralleluniversum - als Trois Ehemann wieder. Und wenig später - in THE EYES OF THE BEHOLDER/DER FALL 'UTOPIA PLANITIA' (7/270), haben die beiden sogar eine heftige Affaire inklusive einer "Morgen danach"-Bettszene. Auch dies wird zwar später als eine Halluzination Deannas erklärt, die durch ein fremdes Wesen ausgelöst wurde, doch gehen der Anfang der (Serien-)Realität und Wahnvorstellung fast nahtlos ineinander über.

"[...] the writers all worried the hallucination's beginning point might be a bit vague - including the fact that Worf's bumbling request to Riker for Deanna's hand came in *reality*. " (Nemecek 1995, S. 286)

Interessant zu beobachten ist, daß hier - trotzdem sich die Ereignisse zumeist in unwirklichen Welten abspielen und die beiden angesprochenen Episoden in keinem direkten Zusammenhang stehen - eine sehr traditionelle, moralisch gefärbte Reihenfolge der Ereignisse eingehalten wird - zuerst sind die beiden verheiratet, und erst danach sieht man sie zusammen im Bett.

¹⁹In NEW GROUND/DIE SOLITON-WELLE (5/210).

²⁰In ETHICS/DIE OPERATION (5/216).

12.3.2. Deanna Troi

In der 6. Season gibt es einige Episoden, bei denen Troi im Mittelpunkt steht und von ihrem üblichen Rollenschema abweichen darf. In MAN OF THE PEOPLE/DER UNMORALISCHE FRIEDENSVERMITTLER (6/229) wird sie einem rapiden Alterungsprozeß unterzogen und tritt in ganz gewagter Gardarobe als männerverschlingender Vamp auf. In FACE OF THE ENEMY/DAS GESICHT DES FEINDES (6/240) findet sie sich unvermittelt als Romulanerin mit chirurgisch veränderten Gesichtszügen wieder, und in A FISTFUL OF DATAS schlüpft sie in eine ausgesprochene Männerrolle.

" At first Worf was to play the Clint Eastwod 'man with no name' type from the Sergio Leone 'Spaghetti Westerns' with Toi as a dance-hall girl and Alexander her son - complete with a Leone-parody title, 'The good, the bad and the Klingon'. But it was decided that the boy would likely write the programm to feature himself, so he became a deputy to 'Sheriff Worf' and Troi got the strong, silent role of Durango in a victory for off-type writing." (Comp. S.225/226)

Gleich bei ihrem ersten Auftritt rettet Troi ungewohnt tatkräftig Worf, der von Eli mit dem Revolver bedroht wird, indem sie einem der Gangster Hut vom Kopf schießt. Dazu benutzt sie nicht wie die anderen Westernhelden einen Revolver, sondern ein Gewehr. Wenn man also Waffen als Phallussymbole sehen will, hat sie "den längeren".

Sie trägt Männerkleidung - Lederhosen, Cowboystiefel, kariertes Hemd, Halstuch und einen Hut, wenn auch das Hemd wieder durch die obersten geöffneten Knöpfe einen Ausschnitt bildet. Auch ihr angenommener Name - Durango - klingt eher männlich. Und sie raucht ein Zigarillo. (Sigmund Freud soll zwar gesagt haben, manchmal sei eine Zigarre nur eine Zigarre, aber auch dies könnte man wieder als Symbol deuten.)

Als Worf - von Franks Männern angeschossen - ins Gefängnis kommt, und sie sich um seine Verletzung kümmert, sind Colt und Zigarillo verschwunden, und Troi benutzt ihr Halstuch, um seine Wunde zu verbinden, während sie gleichzeitig versucht, von der Enterprise Hilfe zu rufen. Indem sie sich also als versorgende Frau um Worf kümmert, verschwinden die Attribute der Männerrolle (und der Ausschnitt vergrößert sich).

12.2.3. Data

Wie Deanna Troi bzw. Marina Sirtis wird auch Data - Brent Spiner - in A FISTFUL OF DATAS die Möglichkeit geboten, den Rahmen seines Charakterschemas und das schauspielerisches Spektrum des Darstellers zu erweitern. Brent Spiner tritt gleich in mehreren Rollen auf: als der erst prahlerische, dann weinerliche Eli Hollander, der finstere Frank, kurz als sombrerotragender, schnurrbärtiger Handlanger mit mexikanischem Akzent, als zweiter Unterganove und natürlich als der aus seiner übliche Rolle fallende Data. Den Schlußpunkt setzt sein Auftritt als schmachtende Bardame, die Worf zu Leibe rückt.

Zu Beginn der Episode wird Data ganz nachdrücklich als künstliches Wesen gezeigt. Geordi LaForge und er sind dabei, die Schiffssysteme mit Datas Gehirn zu koppeln. Zu diesem Zweck wird Datas Schädel aufgeklappt und das elektronische Innere enthüllt, das dann mit Kabeln an den Schiffscomputer angeschlossen wird. Während dieses Vorgangs unterhalten sich die beiden.

Data: "I have noticed that you have not shaved. Are you attempting to grow another beard?"

LaForge: "As a matter of fact I am, Data. What do you think?"

D: "As is the case with many natural growth processes it is difficult to envision the end product based on an intermediate stage."

LaF: "You are right. Give it a few more days."

In diesem kurzen Gesprächsteil wird schon deutlich, daß Data mit unangebrachter wissenschaftlicher Gründlichkeit auf Geordis einfache Frage reagiert. Sein formeller Sprachstil wird betont. Geordis Bart ist dann tatsächlich in der darauffolgenden Episode in weiter gediehener Form zu sehen. Dies ist wieder ein Beispiel für Verknüpfungen innerhalb von Episoden. Das Gespräch setzt sich fort:

LaF: "I must admit, Data, I'd never get used to seeing you like this".

D: "I do not understand. You are constantly working on similar electronic systems, yet their appearances do not disturb you."

LaF: "Cause you ain't not just another electronic system."

D: "Thank you, Geordi. Nore are you just a biological organism."

Data antwortet wieder ganz rational auf Geordis Irritation, die er nicht nachvollziehen kann. Seine letzte Bemerkung an Geordi ist sein Versuch, Freundschaft auszudrücken.

Nachdem Datas "normaler" Charakter auch für ungeübte Zuschauer etabliert ist, können die Abweichungen durch die Einflüsse durch das Western-Programm deutlich gemacht werden. Durch das Auftreten als Westernheld wird Datas Charakter nicht unbedingt eine neue Facette hinzugefügt, doch er erscheint dem Zuschauer in neuem Licht.

"That was a hoot! It was never meant to be anything more than old Star Trek," said Piller, who noted that the script met two of his pre-season goals: be more lighthearted and give Brent Spiner something more interesting to do. Braga said Data's bad poetry [...] and Spot's cat food (version 127!) in the replicators were his way of making the shipboard scenes just as fun as the holodeck tale: "The tricky part was not to make it broad parody but make it believable Western storytelling and still have fun just from seeing the characters in those situations." (Nemecek 1995, S. 226)

Die Charaktere des ständigen Ensembles von TNG wollen wir nun noch näher beleuchten.

13. Charaktere

"Star Trek's characters are perhaps its most visible sites or 'zones' for contestation over meaning. The focus of this section brings to light many issues that narrative alone misses. These chapters examine the intersections of gender, race, and sexuality within subjectivities produced by and across texts and the way such intersections create, maintain, and negotiate oppression, social bodies, and regarding pleasures." (Harrison u.a. 1996, S. 5)

Im Sinne dieser Vorbemerkung wollen wir nun die Charaktere, die an Bord der Enterprise auftreten, einer näheren Betrachtung unterziehen.

"Die Kohärenz des *Star-Trek*-Universums entsteht durch die von den Zuschauern zu akzeptierenden Rahmenbildungen ('frames'), die durch die Narration selbst, durch die Prämissen des seriellen Erzählens und die Plots vorgegeben werden. Indem erzählt wird, wird ein Zusammenhang gestiftet." (Hickethier 1997, S. 125)

Tragendes Element hierbei sind die Charaktere, vor allem die ständigen Mitglieder des Ensembles.

"Die Kohärenz wird auch dadurch gesichert, daß das Handlungsmodell einem Grundschemata seriellen Erzählens folgt: Die Mannschaft der Enterprise (hier die 'Kernmannschaft' auf der Brücke) bildet eine personelle Konstante, die nicht mehr exponiert werden muß, auch wenn gelegentlich Details der Figurenbiographien und ihrer Vorgeschichten nachgereicht werden. Diese über die einzelnen Folgen hinweg konstant gehaltene Gruppe weist in ihrer figuralen

Ausstattung eine gewisse Variationsbreite auf, die wiederum verschiedene Kombinationen und Interaktionen innerhalb der Kerngruppe ermöglicht. Dem Publikum sind ihre Mitglieder bald vertraut, für das Handlungsgeschehen bilden sie mit ihrem akzeptierbaren Verhalten einen Pol der Verlässlichkeit und der Orientierung." (Hickethier 1997, S. 125/126)

In Kapitel ...? haben wir die verschiedenen Mitglieder der ständigen Enterprisecrew bei TNG bereits kennengelernt.

Festzuhalten ist, daß es sich um eine Gruppe verschiedenster Individuen handelt, die alle zusammen erst eine übergeordnete, funktionierende Einheit bilden.

David Gerrold, einer der Autoren der Originalserie, beschreibt in seinem Buch "The World of Star Trek" die Crew der ersten Enterprise als zwei dramaturgisch unterschiedliche Personenkreise - zum einen das Führungstrio Kirk, Spock und McCoy, zum anderen die niederrangigeren Besatzungsmitglieder Uhura, Chekov, Sulu und Scotty.

Kirk als weitgehend autonomer Entscheidungsträger fällt die Entscheidungen, von denen existentielle Bereiche des Lebens seiner Besatzung abhängig sind. Er ist für die Lösung des aktuellen Konflikts, den es in jeder Episode zu bewältigen gilt, verantwortlich. In dieser Funktion unterstützen ihn seine beiden Berater.

"Just as Spock is responsible for the ship's `mind`, McCoy is responsible for it's `body`." (Gerrold 1996, S. 20)

Beide Figuren sind durch innere Disposition für ihre Aufgabe geeignet, gleichzeitig aber auch im Konflikt damit, was wiederum Anlaß zu spannenden Geschichten geben kann: Spock als logischer Vulkanier ist hochqualifiziert als Wissenschaftsoffizier, kämpft aber mit seinen Emotionen, auf die er durch die Zusammenarbeit mit den menschlichen Besatzungsmitgliedern hingewiesen wird:

"Thus, Spock is ashamed of the fact that he has feelings. (An interesting paradox, that)." (Gerrold 1996, S. 19)

Der mitfühlende Dr. McCoy hingegen kämpft damit, daß er in seiner Funktion als Arzt eigentlich objektiv bleiben sollte.

Die wichtigste dramaturgische Aufgabe für die beiden Figuren liegt darin, die Überlegungen des Entscheidungsträgers Kirk für den

Zuschauer zu verdeutlichen, wobei Spock den mehr rationalen, McCoy den affektiven Tendenzen Stimme verleiht.

"Because we cannot get into the Captain's head to hear what he is thinking, Spock und McCoy are doubly important to the series' ability to tell its stories well - it is primarily through them that Kirk's internal conflicts can be dramatized." (Gerrold 1996, S. 22)

Die anderen Crewmitglieder fungieren als "Organe" des Schiffes, aber im Gegensatz zu den Vorgenannten nicht durch ihre Persönlichkeiten, sondern durch die Art ihrer Funktion, ihrer Jobs auf dem Schiff. Sie sind Nebendarsteller, deren Charakterzüge auch nicht im Mittelpunkt einzelner Episoden stehen.

"They were functions of the starship, not of the story." (Gerrold 1996, S. 27)

Die dramaturgische Funktion, den unterschiedlichen Sichtweisen auf ein Problem Ausdruck zu verleihen, haben die Charaktere von TNG immer noch. Aber die Unterteilung in Haupt- und Nebendarsteller entfällt in der neueren Serie. Die ständigen Ensemblemitglieder haben alle ihren individuellen Hintergrund, der stückchenweise enthüllt wird, und für jeden Charakter gibt es diverse Episoden, bei denen er im Mittelpunkt steht.

13.1. Individuelle Grundzüge der Ensemblecharaktere

Jeder Charakter setzt sich zusammen aus individuellen Grundzügen, die sich im Verlauf der Serie nicht ändern, aber erweitert werden können. Hierzu zählen die Eigenschaften, die eine Figur prägen. Bei TNG stehen die Eigenschaften in direktem Zusammenhang mit der Aufgabe, dem Beruf an Bord, den der Charakter ausübt. Jedes Ensemblemitglied hat eine Besonderheit, die es ihm ermöglicht, seiner Aufgabe nachzugehen, und die Charaktere ergänzen sich dabei perfekt. Die Besonderheiten, die die Crewmitglieder haben, sind einerseits ein Manko, andererseits aber wirken sie sich hilfreich auf die Bewältigung der Aufgaben der Charaktere aus.

Picard, der Captain, ist deutlich älter als der Rest der Besatzung, damit auch am erfahrensten. Sein europäischer Background, seine Berufung auf Klassiker wie Shakespeare stehen für eine humanistische Bildung. Er ist der weise und gerechte Entscheidungsträger. Er hat ein künstliches Herz, was darauf hindeutet, daß er ein Verstandesmensch ist, aber auch emotional bzw. im zwischenmenschlichen Bereich sehr kühl. Diese Rationalität befähigt ihn aber dazu, einen möglichst objektiven Standpunkt einzunehmen und unbestechlich für Einzelne harte, für die Gesamtheit der Besatzung aber positive Entscheidungen zu fällen.

Riker, der erste Offizier, wird als der aktiv handelnde, ausführende Arm des Captains gezeigt. Betont wird diese Potenz durch seine immer wieder dargestellte Attraktivität für Frauen. Riker ist ein Charakter, der keine feststellbaren Besonderheiten aufweist (und somit fast auch schon wieder ein Ausnahmefall); er hat aber auch keinen abgegrenzten Zuständigkeitsbereich.

Data, zuständig für die Koordination und die Verarbeitung neuer Erkenntnisse, ist durch sein immens schnell arbeitendes Androidengehirn bestens für diese Aufgabe geeignet. Er kann sich auch in Gefahrensituationen voll konzentrieren, da er nicht durch Gefühle abgelenkt wird. Sein Manko ist der Mangel an Gefühlen. Als Android ist er emotionslos, hat aber durch seine Künstlichkeit immense Stärke, das positronische Gehirn, das immense Wissen, das ihm für seinen Aufgabenbereich nützlich ist.

LaForge, der Bordingenieur, kann durch seine künstliche Sehhilfe besser als jedes menschliche Auge technische Signale wahrnehmen. Sein Visor, das technische Instrument, ist durch Implantate direkt an sein Gehirn gekoppelt. Er hat also den Nachteil einer körperlichen Behinderung, der Blindheit. Sein Visor aber verleiht ihm einzigartige Einblicke in die Welt der Technik.

Worf, der Klingone, ist ein Grenzgänger zwischen zwei Kulturen, der in keiner der beiden richtig zu Hause ist. Sein klingonisches Erbe erschwert ihm die Unterwerfung unter die strengen Regeln der Sternenflotte. Gleichzeitig aber ist er durch die kämpferischen Fähigkeiten seiner

Spezies und deren Mut und Ehre über alles stellenden Tradition als Sicherheits- und Waffenoffizier prädestiniert.

Dr. Crusher ist als Bordärztin für die Heilung der Körper der Besatzung zuständig. Sie hat zunächst als einziges Besatzungsmitglied ein Kind. Die Rolle als Mutter steht mitunter im Konflikt mit ihrer Aufgabe als Ärztin. Andererseits aber kann sie ihre Erfahrungen als Versorgerin in diese Aufgabe einbringen.

Die Schiffspsychologin Troi schließlich kann sich als emphatisches Wesen gut in andere einfühlen und ihnen beistehen. Ihre Emotionalität liefert sie oft ungewollt Situationen aus, die sie alleine nicht bewältigen kann, sie wird hilflos benutzt, kann aber dadurch auch anderen helfen.

Die Ensemblemitglieder haben untereinander immer paarweise spezielle Beziehungen:

Data und LaForge, die beiden der Technik Zugewandten, die mit den zwischenmenschlichen Beziehungen Schwierigkeiten haben, sind eng befreundet.

Picard und Crusher verbindet eine Zuneigung, die im Verlauf der Serie immer stärker betont wird.

Die attraktive Troi hat eine zurückliegende Affaire mit Riker, und sie beginnt in der zweiten Hälfte der Serie, eine Verbindung mit Worf einzugehen.

13.2. Familienstrukturen

Althea Katz betrachtet TNG als Abbild einer patriarchalischen Familie.

Picard wäre hier die dominierende Vaterfigur, deren Wort Gesetz ist.

"As in the traditional patriarchal family, Picard's are the expectations crewmembers seek to live up to [...]. He is the one to run interference for them with the outside world. He stands by their side in times of trouble [...]. It is Picard who dreams the future of his brood ("All Good Things") and lays plans to steer its course correctly." (Katz, Jahres- u. Seitenangabe nicht möglich, da Quelle aus dem Internet)

Beverly Crusher stünde für die Mutterfigur. Sie ist erkennbar älter als die restlichen Ensemblemitglieder, eher in Picards Altersgruppe, aber jünger als er. Katz zählt diverse Gelegenheiten auf, bei denen Crusher als

Gastgeberin gegenüber Außenstehenden fungiert. Sie entspricht damit der Rolle der Hausfrau, die für Gastlichkeit und Bewirtung zuständig ist. Gegenüber den anderen Besatzungsmitgliedern zeigt sie eine Seite, die vor allem auf die Rolle der Mutter als Erklärerin und Lehrerin abzielt:

"Beverly is also in charge of stories, in her capacity as leader of the drama group and playwright. She is perceived as the arbiter of morals [...]. She is also at the center of an intricate net of shared phrases: 'Boys will be boys', both she ('Hollow Pursuits') and Riker ('The Last Outpost') sigh. 'I'm not talking to you', both she ('Remember Me') and Worf ('Homesoil') bark at the computer, as if the crew had internalised her phraseology. [...]. And her position of authority is recognized by outsiders, as well--when Jellico takes command of the ship, only Dr. Crusher is allowed to talk back to him without the formal shield of permission to speak freely." (Katz, s.o.)

Katz stellt fest, daß die beiden "Elternteile" die klassische Rollenaufteilung innehaben: Picard ist der Befehlende, der für die Außenwelt zuständig ist, Crusher bemüht sich um die Heilung und Erziehung der "Familie".

Es gibt verschiedene Gelegenheiten, bei denen sich Picard und Crusher wie das sprichwörtliche alte Ehepaar verhalten. Die beiden werden beispielsweise verschiedentlich zusammen frühstückend und dabei Probleme beredend gezeigt. Beverly ist die einzige, die den Captain bei seinem Vornamen nennt, und sie kann sich dem Captain gegenüber eines informelleren Tonfalls bedienen als die anderen Crewmitglieder.

Die übrigen Mitglieder des Ensembles hätten nach Katz die Rolle der Kinder inne.

Riker wäre demnach der älteste Sohn:

"He is responsible for the actions of his younger siblings, and he is his father's inheritor, taking command when Picard is for some reason unavailable." (Katz, s.o.)

Worf hätte die Rolle des Bastard- oder Stiefsohnes.

"His assignment, Security Chief, is reserved for the outsider (first Yar and then Worf), for the 'natural children' are all peaceful explorers, diplomats and scientists like the parents. Only one from outside the circle of the Starfleet family could think primarily in terms of battle and killing." (Katz, s.o.)

Seine Außenseiterrolle macht es aber auch möglich, daß Worf eine Beziehung zu einem anderen Mitglied der "Familie" haben kann, zu Deanna. Deren - in der Serie nicht mehr aktuelle - Beziehung zu Riker

wäre in Katz' Sinne als Bruder/Schwester-Verhältnis zu sehen. Worf fragt auch tatsächlich verschiedentlich bei Riker um die Erlaubnis, sich mit Deanna treffen zu dürfen.

Troi ist als Tochter "the tattletale", die Plaudertasche der Familie.

"Both by profession and by nature, she informs on the other crew members whenever possible. [...] She also helps her crewmates with the more serious aspects of sexuality (while Riker handles the more mechanical aspects)." (Katz, s.o.)

Dies entspricht wieder der klassischen Rollenverteilung, in der Frauen sich über Sexualität (nur) Gedanken machen, während Männer sie praktisch ausleben. Das Tratschen wiederum ist ein Zug, der besonders weiblichen Teenagern nachgesagt wird.

Data und Geordi werden von Katz als "viewer surrogates", Stellvertreter des Zuschauers, gesehen.

Geordi aber paßt auch hervorragend in die Rolle des halbwüchsigen kleinen Bruders, der sich in seine technischen Spielzeuge vertieft, aber im Umgang mit anderen - besonders mit Frauen - äußerst unbeholfen ist. Des öfteren sucht er in solchen Dingen Rat bei Riker, und zeitweise läßt er sich einen Bart wachsen wie Riker.

Will man bei diesem Familienvergleich bleiben, so wäre Data als das neugierige, unvoreingenommene und unschuldige Kind zu sehen, das noch auf der Suche nach sich selbst und seinem Platz in der Welt ist und erst noch lernen muß, so zu sein wie die Älteren.

Katz weist auch den Ensemblemitgliedern, die nicht während der ganzen Laufzeit der Serie dabei waren, ihren Platz in der Familie zu:

Tasha Yar wäre das wilde Findelkind, das (sexuell) über die Stränge schlägt, ebenso wie Ro Laren. Beide wuchsen - in der Serienbiographie - nicht in einer sternflottengeprägten Umgebung, nicht einmal im Föderationsraum auf.

Dr. Pulaski, die während der zweiten Staffel Beverly Crusher als Bordärztin ersetzt, könnte als die ungeliebte Stiefmutter betrachtet werden, die sich zwar an die Gepflogenheiten innerhalb der Enterprise-Familie anzupassen versucht, aber den richtigen Ton nicht trifft.

Und schließlich Wesley Crusher:

"Wesley was the original bow to perceived demographics, but the deck was stacked too much in his favour; he is a know it all while the audience must discover it all. Wesley also receives the boost of nepotism which would be unavailable to the

audience--instead of being recognized as our other self, Wesley Crusher quickly turned into the nightmare baby brother from hell, plodding, unimaginative, unappreciated and unwanted." (Katz, s.o.)

Psychoanalytisch werden bei Katz auch noch die Beziehungen zwischen den Generationen der Enterprisefamilie analysiert, bis hin zu einer ödipal interpretierten Phantasie Rikers bezüglich Beverly Crusher.

Katz zergliedert außerdem noch die Verhältnisse der Verwandten der Enterprisecrew und die bei TNG auftauchenden Charaktere der Originalserie (die metaphorischen "Großeltern" der aktuellen Enterprise-Besatzung) und ihre jeweilige Stellung innerhalb des "Familienstammbaums". Hierauf im Einzelnen einzugehen, würde an dieser Stelle zu weit führen. Festzustellen ist, daß die Beziehungen der TNG-Charaktere zu ihren "realen" Verwandten außerhalb der Enterprise grundsätzlich als schwierig gezeigt werden.

Die "wahre" Familie finden die Ensemblecharaktere nur innerhalb ihrer Gemeinschaft an Bord der Enterprise. Und die Werte, die durch diese Familienstruktur vermittelt werden, entsprechen den traditionellen Maßstäben eines konservativen Patriarchats.

14. Utopie im Gewand des 19. Jahrhunderts?

Immer wieder wird in der Serie betont, wie fortschrittlich, hochzivilisiert und gerecht die Menschheit des 24. Jahrhunderts sei.

Armut, Hunger und soziale Ungleichheit scheinen dank des technologischen Fortschritts von der Erde erschwunden zu sein - zumindest wird dies so behauptet.

In TIME'S ARROW PART I und II/GEFAHR AUS DEM 19. JAHRHUNDERT TEIL I und II (5/226 UND 6/227)) reisen die Enterprise-Offiziere zurück durch die Zeit und begegnen Ende des 19. Jahrhunderts Mark Twain, der dann zufällig mit zurück in die Zukunft gerät.

Twain bemerkt an Bord der Enterprise ein eindeutig nicht-menschliches Crewmitglied und hält es für einen Sklaven. Es entwickelt sich folgender Dialog:

Troi: "He is one of the thousands of species that we have encountered. We live in a peaceful federation with most of them. The people you see are here by choice."

Twain: "So there are a privileged few who serve on these ships, living in luxury and wanting for nothing. But what about the poor? You ignore them."

Troi: "*Poverty was eliminated on Earth a long time ago and a lot of other things disappeared with it: hopelessness, despair, cruelty.*" [Hervorhebung d. A.]

Twain: "Young Lady, I come from a time when men achieve power and wealth by standing on the backs of the poor, where prejudice and intolerance are commonplace and power is an end unto itself, and you are telling me that isn't how it is anymore?"

Troi: "That's right."

Es wird nicht direkt erwähnt, daß das Geld (und damit der Kapitalismus) abgeschafft wurden, aber die Serie legt diesen Gedanken nahe.

Geld wird niemals thematisiert, auch nicht in Verbindung mit anderen Spezies. Niemand erhält eine Bezahlung, ein Gehalt, niemand muß für irgend etwas bezahlen. An Bord der Enterprise stehen die Replikatoren, die Holodecks, die Bar "10 vorne" jedem jederzeit offen und können jederzeit unbegrenzt benutzt werden. Auch Kleidung oder private Dinge wie Datas Malutensilien, Rikers Trompete, die Requisiten für die Theateraufführungen etc. scheinen unbegrenzt und jederzeit im gewünschten Design verfügbar zu sein. Es gibt nicht einmal eine Art der Beschränkung in Form von Rationierungen.

Die gesamte Besatzung scheint ihren Dienst aus Pflichtgefühl und aus Begeisterung für die Aufgabe, aus höheren Motiven als für ein Gehalt zu tun.

Und dies selbstlose Tun wird der Besatzung durch die Segnungen der fortschrittlichen Technik ermöglicht, die die lebensnotwendigen Grundlagen und Annehmlichkeiten zur Verfügung stellt, damit sich die Enterprisecrew ihren höheren Zielen widmen kann. Der Glaube an das Positive, an den "Fortschritt" der Technik ist ungebrochen: Es gibt kein technisches Problem, das nicht durch eine - von einem findigen Geist ersonnene - Verbesserung gelöst werden kann. Die Schattenseiten der Technik, mit denen sich die Menschheit heute konfrontiert sieht, wie das Problem der Umweltzerstörung, die Atommülldeponierung etc., sind in der STAR TREK-Zukunft kein Thema mehr.

Katrina G. Boyd sieht die Fortschrittsgläubigkeit von STAR TREK als Weiterführung der Utopien des 19. Jahrhunderts.

Auch sie knüpft dabei an die oben geschilderte Szene zwischen Troi und Mark Twain an.

"Time's Arrow' upholds, and even exaggerates, the nineteenth-century faith in 'progress' by downplaying the negative, exploitative connotations that term has come to have. [...] As products of the late nineteenth century, most 'modern' utopias are rooted in a rationalism that confirms 'mankind's' ability to understand and control the world. Whatever future these utopias propose, they emphasize the ability to discern the most reasonable course and to implement it in a totalizing way. They are strongly influenced by concepts revolving around the idea of progress combined with a 'necessary' historical development, of evolution moving toward an ascertainable telos." (Boyd 1996, S. 99/100)

Boyd stellt fest, daß sich in diesen Utopien die Vorstellung von Perfektion nicht als ein statischer, erreichter Zustand präsentiert, sondern als eine ständige Weiterentwicklung und Verbesserung. Dasselbe Prinzip sieht sie in TNG dargestellt:

"TNG maintains the same type of tension between progress and perfection both in its narrative structure, which juxtaposes the Enterprise's adventurous travels through space with the relatively static setting on board the ship, and through its rhetoric, which stresses constant improvement in the context of an 'ideal society'. The utopian myth - as in the myth of the American frontier - of infinite abundance makes possible TNG's emphasis on striving for individual perfection. [...] Human agency and self-determination are strongly tied to social interaction and responsibility. The Enterprise crew dedicates itself to peaceful scientific exploration and altruistic provision of humanitarian aid. In the show's own terms, the Federation's mission is not one of colonialist expansion; rather, the crew's literal journey to the outer reaches of space is also a figurative one toward both social and individual human perfection." (Boyd 1996, S. 100)

Die Vorstellung, daß es eine einheitliche, umfassende menschliche Natur gibt, die allen Menschen gleichermaßen innewohnt, und die sich immer weiter entwickelt und verbessert, stammt laut Boyd ebenfalls aus dem 19. Jahrhundert.

Der ideale Mensch dieses Konzepts allerdings ist westlich, weiß und männlich.

Und so verhält es sich auch auf der Enterprise.

"Picard, with his constant references to Western history and culture and his status as the most perfect and progressive human on the show, serves as the voice of reason and exemplifies the show's privileging of Western, patriarchal culture as an universal standard." (Boyd 1996, S. 101)

Obwohl TNG immer wieder auf Einheit und Harmonie abzielt, Unvoreingenommenheit gegenüber anderen und die Gleichwertigkeit aller Menschen und anderer Spezies propagiert, so werden unterschwellig doch Abstufungen deutlich. Diese können am Beispiel von

Troi bezüglich der Darstellung von Weiblichkeit und Worf als Vertreter einer nicht-menschlichen Spezies verdeutlicht werden.

14.1. Frauenbilder

Um etwas mehr über die angebliche Geschlechtergleichstellung im 24. Jahrhundert zu erfahren, sollte man den Charakter von Deanna Troi etwas näher untersuchen. Was für sie gilt, kann in abgeschwächter Form genauso für Dr. Crusher das zweite weibliche Besatzungsmitglied angenommen werden. Rein zahlenmäßig betrachtet, kann schon festgehalten werden, daß die Frauen im ständigen Ensemble wohl doch noch nicht so ganz gleichberechtigt sind, wie die Serie gerne glauben macht.

"Die Frage nach den Symbolisierungen von Geschlecht wird auf unterschiedlichen Ebenen untersucht. Es geht um die in der Serien-Literatur vielfach behandelte Frage nach der sozialen Stellung von Männern und Frauen, nach ihrem Beruf, ihrem Alter, ihrer Schichtzugehörigkeit. Es geht im weiteren um typische Topographien, in denen Männer und Frauen gemeinsam oder getrennt agieren. Die Frage bezieht sich schließlich auf charakterisierende Eigenschaften, was in diesem Zusammenhang vor allem die präferierenden Wertezuschreibungen bei Männern und Frauen meint. Es geht ebenso um die Ikonographie des männlichen wie weiblichen Körpers, die durch Kleidung, Mimik, Gestik gebildet wird." (Schneider 1995b, S.140)

Den fünf Männern, die durchgehend in der Serie präsent sind, Picard, Riker, Data, Worf und La Forge, stehen gerade zwei Frauen gegenüber. Beide haben regenerative, heilende Aufgaben, vertreten also "typisch weibliche" Berufe, während die Männer das Kommando und den technischen Bereich unter sich haben. Während die männlichen Rollen im Vorspann mit ihren militärischen Rangbezeichnungen genannt werden, sind bei den Frauen entsprechend nur ihre Berufsbezeichnungen "Dr." und "Counselor" angegeben. Ihr Status innerhalb des strengen hierarchischen Machtgefüges ist dadurch von vornherein unbestimmt.

Deanna Troi, die psychologische Beraterin der Crew, wird gespielt von Marina Sirtis (* 29. März 1960, London).

Troi soll zur Zeit der ersten Mission (im Jahr 2363) 27 Jahre alt sein (ihr Geburtsjahr wird als 2336 angegeben). Das Alter der Schauspielerin entspricht also dem des Charakters.

Deanna Troi ist von Vaterseite her menschlich, ihre Mutter ist Betazoidin. Die Betazoiden zeichnet ein angeborenes Talent zur Emphase - d.h. Telepathie und das Wahrnehmen fremder Gefühle - aus. Sie unterscheiden sich äußerlich nur durch ihre schwarze Augenfarbe von Menschen.

Marina Sirtis ist griechischstämmig, was ihr ein vom üblichen US-amerikanischen/mitteleuropäischen Durchschnitt abweichendes, etwas exotisches Aussehen verleiht. Dieses wird durch Make-up und Maske sowie einen leichten Akzent (nur in der Originalversion) noch verstärkt. Dazu gehören eine wallende dunkle Lockenperücke und dunkel gefärbte Kontaktlinsen. Die Augen erhalten dadurch den Anschein extrem erweiterter Pupillen - ein erotischer Effekt, den sich Frauen schon vor langer Zeit durch den Einsatz von Belladonna zunutze machten. Troi trägt figurbetonte Kleider und tiefe Ausschnitte statt der üblichen hochgeschlossenen Uniform.

Counselor Troi bewegt sich sowohl was ihr Kostüm und die betont weibliche Aufmachung betrifft als auch aufgrund ihrer Aufgabe als Psychologin am Rande der militärischen Rangordnung. Sie hat wie Dr. Beverly Crusher keinen militärischen Rang wie beispielsweise "Lieutenant", "Commander" inne, sondern firmiert als "Counselor". Beide Frauen - Troi und Crusher - haben typisch "weibliche", also regenerative Berufe: Sie heilen. Wo Dr. Crusher allerdings noch über diagnostische und theapeutische Technik verfügt, deckt Troi den traditionell den Frauen zugeschriebenen Bereich der wissenschaftlich nicht meßbaren, irrationalen Emotionen ab. Entsprechend ungenau sind auch die Angaben, die sie zur Lösung eines Problems beitragen kann: Sie "spürt" "etwas", aber exaktere Definitionen in Bezug auf eine kritischen Situation kann sie nicht geben.

Für Troi gilt im Vergleich zu Crusher (und während der ersten Season auch zu Yar), was Irmela Schneider schon für ein Team von Männern feststellt:

"[Es] wird häufig bereits physiognomisch der Zögernde so kodiert, daß er die weicheren Gesichtszüge, die längeren und lockigeren Haare, Kleider aus weicheren Stoffen trägt." (Schneider 1995b, S. 149)

Hierzu paßt nahtlos, daß sich Marina Sirtis zuerst für die Rolle der Sicherheitschefin Yar bewarb, die dann aber mit Denise Crosby - etwas

jungenhafter wirkend, mit blondem Kurzhaarschnitt - besetzt wurde; Crosby hatte zuerst für die Rolle der Troi vorgesprochen (vgl. Nemecek, S.18).

Und für Troi gilt in hohem Maße - besonders im Pilotfilm - die Beobachtung, die Schneider zur Originalserie macht:

"In der legendären Serie Raumschiff Enterprise gehören weibliche Akteure zur Besatzung. Sie sitzen am Desk und führen die Befehle des Commanders aus. Diese Frauen stechen hervor durch ihre kurzen, körperbetonten Kleider und geben immer wieder den Männern Anlaß zu erotischen Anspielungen [...]. Frauen sind hier Teil der Außendimension, sie partizipieren an der Macht, die sich dieser Außendimension zuordnet, aber die Grenze dieser Macht zeigt sich immer dann, wenn eine Gefahr auftaucht. Dann nämlich spielen die Frauen die Rolle derer, die angstvoll schauen, aber kaum mehr agieren. Ihre Aktivität endet, wenn Gefahr droht; demgegenüber steigt das Aktivitätspotential der Männer durch gefährvolle Situationen. [...] Frauen, so kann man ergänzen, sind unfähig im Umgang mit Machtstrukturen." (Schneider 1995b, S. 150/151)

Abgesehen davon, daß die erwähnten "Frauen" eigentlich nur eine sind, nämlich Lt. Uhura (Nichelle Nichols), und daß die "erotischen Anspielungen", die unter Umständen auch eher der betont scherzhaften deutschen Synchronisation zu danken sind, in TNG wegfallen bzw. in ein telepathisches Zwiegespräch mit Riker umgewandelt sind, trifft die Schilderung genau Trois Rolle: Sie "erfühl" eine von außen drohende Gefahr, transportiert diese Meldung zum Captain und verdeutlicht die Gefahr durch ihren angstvollen Gesichtsausdruck, kann aber zur Lösung des Problems nichts beitragen. Trois Kostüm in der ersten Folge ist außerdem eine genaue Kopie des Minirock mit Stiefeln-Outfits der 60er Jahre-Enterprise, ihr aufgetürmter Haardutt erinnert an die damaligen toupierten Frisuren, und sie trägt das stärkste, am deutlichsten weibliche Makeup.

Sie bekommt zwar ab den nächsten Episoden etwas seriösere Kleidung, doch bis zum ernstzunehmenden Offizier (sie legt - unter Schwierigkeiten - die Prüfung zum Brückenoffizier ab in THINE OWN SELF/RADIOAKTIV (7/268)) ist es noch ein langer Weg.

"When she first appeared on the show attired in low-cut bodices and short skirts, I found her a throwback to the original series. This regression seemed somewhat surprising in the context of the new series's attempt to correct other wrongs of the past: changing the opening voice-over [...] and adding more central female characters in positions of relative power [...]. At the same time, however, Troi's empathic abilities on the show appear often patently absurd - nothing more than a masquerade, a ruse. Over the course of the series, Troi's empathic powers and her costumes become less excessive, and in 1992, five years into the series, she finally is ordered to put on a standard uniform [...]." (Hastie 1996, S. 116)

Irmela Schneider stellt für die Entwicklung der Geschlechterrollen in Serienformaten seit den 60er Jahren folgendes fest:

1.) - "Die Serien-Frau hat den Weg vom Privatbereich in den öffentlichen gefunden. [...]"

Die anfängliche Stigmatisierung der berufstätigen Frau als herzlose Mutter oder Exotikum wird [... abgelöst durch Verknüpfung von] Weiblichkeit als Fürsorglichkeit mit beruflicher Kompetenz, der allerdings deutliche Grenzen gesetzt sind. [...] Im Bereich von Macht und Gewalt wird die Frau als die Unterlegene kodiert. Ihre Stärke gegenüber dem männlichen Geschlecht liegt auf dem Gebiet der Erotik: Das Repertoire der Zeichen, das für die Exponierung von Frauen verwendet wird, bezieht sich auf ihren Körper, ihre Erscheinung, ihr Aussehen: Es gibt für sie, viel ausgeprägter als für den Mann, eine Semantik der Kleidung, des Schmucks, der Mimik und Gestik. Das männliche Geschlecht hingegen profiliert sich durch Aktionen." (Schneider 1995b, S. 172)

Troi entspricht genau diesem Profil. Bei Crusher und Yar ist der Effekt weniger offensichtlich, aber immer noch vorhanden. Was allerdings den Schmuck und die Aufmachung betrifft, so heben sich auch die männlichen Besatzungsmitglieder - allen voran Worf - hervor. Ist Deanna Troi das weibliche Extrem auf der Enterprise, so verkörpert Worf das männliche Gegenstück. Dazu mehr im nächsten Abschnitt.

2.) - "Die Grenze zwischen Außen- und Innendimension, von Privat- und Berufsbereich wird im Fernsehen durchlässig." (Schneider, 1995b, S. 172)

Dies trifft in besonderem Maße auf Deanna Troi zu, da sie ihren Beruf bzw. ihre Aufgabe auf der Enterprise gar nicht von ihrer Person und ihrem Innenleben trennen kann und sie sozusagen nur ein "Empfänger" für die Gefühle anderer ist. Dies ist ihr durch ihre genetische Veranlagung als Emphatin möglich. Im Gegensatz zu Dr. Crusher in der Krankenstation und Yar an den Waffenkonsolen hat sie anfänglich auch keinen Raum, den sie zur Ausübung ihrer Aufgabe benötigt. Ihr Beratungszimmer wird erst später in die Serie eingebracht.

3.) - "Kollektive Phantasien über intime Beziehungen zwischen Männern und Frauen, über Liebe und Ehe, können sich seit den 80er Jahren nicht mehr an einem dominierenden Liebes-Konzept bilden, sondern in den Serien-Programmen konkurrieren vor allem drei Vorstellungen: [...] Ehe als Kameradschaft und die Liebe zu einem Mann als Weltbezug, [...] Liebe als eine Ekstase, [...drittens symbolisiert Liebe] eher den Beginn der Trennung, als daß sie die Imagination des märchenhaften Schlusses ermöglicht, der von der ewigen Liebe handelt." (Schneider 1995b, S.173)

Beziehungen zwischen den Besatzungsmitgliedern kommen während der sieben Staffeln von TNG nur dezent angedeutet vor. So verbindet Picard eine Affinität mit Beverly Crusher, und Troi hatte eine zurückliegende, allerdings der Karriere und der Pflicht geopfert Romanze mit Riker. In den letzten Staffeln nähert sie sich Worf an. Die beiden kommen jedoch nur in Phantasie- und Parallelwelten richtig zusammen. Beziehungen außerhalb der Enterprise kommen zwar vor, doch sind sie nie von langer Dauer und grundsätzlich zum Scheitern verurteilt. Dies trifft allerdings für Männer- wie Frauencharaktere zu.

Aus ihren Beobachtungen zieht Schneider folgendes Fazit:

"Fragt man vor diesem Hintergrund, welche Stereotypen in bezug auf Geschlechterrollen in der Wahrnehmung von Serien gebildet bzw. gefestigt werden, so zeichnet sich ein ganz traditionelles Muster ab, in dem Männlichkeit nach wie vor mit Macht, physischer Stärke und Durchsetzungsfähigkeit gekoppelt ist und Weiblichkeit mit Gefühl, Innenorientierung und Erotik. Diese Stereotypen bilden das Fundament, auf dem sich dann in der Wahrnehmung von Serien Variationen ausbilden, ohne allerdings das Fundament selbst zu verändern." (Schneider 1995b, S. 173)

So ist auch der Charakter der Deanna Troi ein Anzeichen dafür, daß hier nicht die behauptete Geschlechtergleichstellung des 24. Jahrhunderts gezeigt wird. Er ist ein Ausdruck der zwar nicht mehr so offenkundigen, aber dennoch vorhandenen sexistischen Geschlechterfestschreibung.

14.1.2. Eine ganz spezielle Dame

An dieser Stelle sollte aber noch ein Blick auf einen Gastcharakter geworfen werden: Deannas Mutter Lwaxana Troi, dargestellt von Majel Barrett, der einzigen Darstellerin, die sowohl in der Originalserie wie auch in TNG und DS9 auftritt. Sie spielte in der Originalserie im nicht aufgeführten ersten Pilotfilm die Erste Offizierin, dann in der ersten Staffel der regulären Serie die Krankenschwester Chapel, heiratete dann Gene Roddenberry und trat erst wieder in TNG und DS9 in Erscheinung - zum einen als die betazoidische Botschafterin Lwaxana Troi, zum anderen ließ sie auch dem Bordcomputer ihre Stimme.

Lwaxana Troi ist eine sehr zwiespältige Frauenfigur - sie ist sozusagen die ältere, nicht durch Sternenflottenkonventionen gezügelte Ausgabe ihrer Tochter. Sie trägt immer sehr farbige, ausgefallene Kostüme, mit

vielen Rüschen, Raffungen und Verzierungen, betont weiblich und mit viel Dekolleté, dazu pompöse Lockenfrisuren in wechselnden Farben, ausladende Ohrringe und sorgfältiges Make-up. Sie ist eine "lustige Witwe" im wahrsten Sinne des Wortes. Ihr menschlicher Ehemann, Sternenflottenoffizier Ian Andrew Troi, Deannas Vater, ist schon vor längerem verstorben.

"In ihrem Namen steckt die englische Redensart *wax and wane*, die 'kommen und gehen' bedeutet und darauf hinweist, daß sie sich für ihr Alter viel zu unruhig verhält." (Richards 1998, S. 93)

Lwaxana ist bei fast jedem Auftreten mit Männergeschichten beschäftigt, sie flirtet ungeniert und liebt es, durch Anspielungen die sie umgebenden Männer in Verlegenheit zu bringen. Sie ist eine ungebremst lebenslustige Person, deren Auftreten ihrer Tochter - die im Gegensatz zu ihr schon fast asketisch wirkt - peinlich ist. Sie ist ein Paradiesvogel an Bord der sonst so wohlgeordneten Enterprise.

Insofern gibt sie ein ungewohntes, aber positives Gegenbeispiel zu den sonst nicht so breit gefächerten Stereotypen älterer Frauen - und vor allem Mütter - im Fernsehen.

Andererseits aber wird dieses lockere Umgehen mit Erotik (unpassend anscheinend vor allem für nicht mehr ganz junge Frauen?) auch konterkariert. Lwaxanas Bemühungen um diverse Männer, darunter auch Picard - was zu recht spaßigen Situationen mit dem anfänglich noch recht steifen Captain Anlaß gibt - werden nie von Erfolg gekrönt. In MANHUNT/ANDERE STERNE, ANDERE SITTEN (2/145) werden ihre Versuche, Picard zu becirnen, sogar ganz biologistisch auf eine "Phase" im Leben jeder mittelalterlichen Betazoidin zurückgeführt, während der sie eben ihre Triebe nicht mehr unter Kontrolle halten kann. Während dieser "Phase" sind auch die betazoidischen Fähigkeiten zur Telepathie ausgeschaltet, so daß sich Lwaxana vor allen mitleidig-amüsierten Crewmitgliedern durch ihre übertriebenen Avancen zum Gespött machen kann. Sie wird sogar auf dem Holodeck im Flirt mit einem Hologramm vom Captain, der sichtlich erleichtert flüchtet, zurückgelassen.

Sie ist also niemals - auch nicht für Männer anderer Spezies - eine ernstzunehmende Partnerin. Ihr unkonventioneller Lebensstil eröffnet ihr zwar Möglichkeiten bei der Suche nach einem Partner, verhindert aber gleichzeitig den Erfolg derselben. Sie setzt sich über die Konventionen der Sternenflotte hinweg und scheitert deshalb auf erotischem Gebiet.

Ihre Tochter unterwirft sich den Richtlinien und den strengen Pflichten an Bord der Enterprise und scheitert genauso, indem auch sie keine feste Bindung findet. Für Deanna gilt hier, wie für alle ständigen Beatzungsmitglieder: Die gesamte Persönlichkeit wird in den Dienst der höheren Sache gestellt, Pflichterfüllung und Familienleben schließen sich aus. Dementsprechend behauptet Deanna auch, mit ihrem Beruf (allein) glücklich zu sein.

Dies betont sie besonders in MÉNAGE À TROI/DIE DAMEN TROI (3/172). Hier wird aber auch die Ähnlichkeit zwischen Lwaxana und Deanna am augenfälligsten. Lwaxana bedrängt Deanna, endlich eine Familie zu gründen, am besten mit Riker. Auf einem Landurlaubsspaziergang, den Lwaxana als lauschiges Picknick geplant hat, werden die beiden Trois und Riker von dem Ferengi Tog²¹ entführt. Tog ist zum einen von Lwaxana sexuell angezogen, zum anderen will er ihre telepathischen Fähigkeiten nutz- und profitbringend für sich verwenden. Schon auf dem Landurlaub sind Deanna und Lwaxana ähnlich gekleidet. Offenbar hat sich Deanna den Rat ihrer Mutter doch zu Herzen genommen, denn sie flirtet mit Riker und trägt ein geschlitztes Minikleid, dessen einer Träger permanent über die Schulter gerutscht bleibt. Auch dies kann man wohl als Verführungsversuch betrachten. Lwaxanas Gewand ist wieder die pompösere Variante mit viel Pailletten und Glitzer, aber in fast denselben Lila- und Violetttönen.

An Bord des Ferengischiffes werden den beiden Frauen zuerst einmal die Kleider entzogen - bei den Ferengi ist es Sitte, daß die Frauen nackt zu sein haben. Daraufhin greift sich Lwaxana geistesgegenwärtig zwei identische grüne Decken, um sich und ihre Tochter zu bedecken. Nun, in die grünen Hüllen gewickelt, beide mit hochgesteckten Lockenfrisuren und gleicher Haltung, ist die Ähnlichkeit zwischen beiden unübersehbar. Zum einen spiegelt sich hier ihre gegenwärtige Situation als Entführungsoffer, zum anderen unterstreicht es beider Status als von Männern begehrtes Objekt.

"Die Kleidung und das Ambiente sind in den Serien nicht nur Symbole der Schichtzugehörigkeit oder Symbole für die narrative Position eines Akteurs, sondern sie gehören ebenso zu den Zeichen, aufgrund derer der Zuschauer den Akteuren bestimmte Wertepreferenzen zuordnen kann. Kleidung ikonographiert nicht nur das Geschlecht, sondern das Verhältnis der Geschlechter zueinander. Die Kleidung gibt dem Zuschauer einen Hinweis darauf, ob eine Situation eine erotische Komponente hat oder nicht. Dabei ist der Ausgangspunkt für die Erotisierung in erster Linie die Kleidung der Frau." (Schneider 1995b, S. 162/163)

²¹Frank Corsentino.

Besonders in der oben angesprochenen Episode, MANHUNT, ist Lwaxanna Troi Kleidung - entsprechend ihrer überproportionalen Libido - extrem auffällig, bis hin zur Szene im Holodeck, wo sie ein lilafarbenes Gewand mit halbmetergroß aufgerüshten Puffärmeln trägt. In HALF A LIFE/DIE AUFLÖSUNG (4/196) verliebt sie sich ganz ernsthaft in einen Mann ihres Alters, dessen von seinem Volk von allen Mitgliedern einer bestimmten Altersgruppe verlangter ritueller Selbstmord kurz bevorsteht. In dieser sehr ruhigen, traurigen Geschichte ist sie - für ihre Verhältnisse und entsprechend dem Anspruch der Episode - sehr zurückhaltend gekleidet, trägt eine natürliche Frisur und nur dezentes Make-up. Hierdurch wird diesmal die Ernsthaftigkeit ihrer Beziehung zu einem Mann dargestellt.

In Lwaxanas Begleitung befindet sich immer ihr Diener Mr. Homn (Carel Struycken), ein riesiger Kerl mit bleichem Gesicht, der grundsätzlich stumm ist und still lächelnd Lwaxanas Befehle befolgt. Es wäre zu spekulieren, ob er ein Ausdruck dafür ist, daß Lwaxanas Präsenz einfach zu viel für normale Männer ist.

14.2. Sex auf der Enterprise?

Die Frauen werden bei TNG als emotionale Wesen gezeigt, die für ihre Mitmenschen sorgen und sich um den zwischenmenschlichen Bereich kümmern. Gleichzeitig aber sind sie auch diejenigen, die durch den gefährlichen Bereich der Sexualität die rationale Ordnung auf der Enterprise gefährden. Solche Störungen werden immer durch Einwirkungen von außen (sei es durch fremde Schönheiten, Telepathie, Viren oder eine der anderen zahllosen in der Serie gezeigten Möglichkeiten) eingebracht, grundsätzlich aber sind es Frauen, die willentlich oder als Werkzeug die Männer - und damit die Stabilität an Bord - gefährden.

Lwaxana ist ein eher harmloses Beispiel dafür. Die Unruhe, die sie durch ihre Avancen gegenüber Picard und Riker verursacht, hat eher komödiantische als gefährliche Züge.

Bereits in der ersten Episode nach dem Pilotfilm (THE NAKED NOW/GEDANKENGIFT (1/103)) zeigen sich bedrohlichere Auswirkungen

von Sexualität. Die Enterprisecrew wird von den Auswirkungen eines Sternenkollaps betroffen. Dieser bewirkt einen Vergiftungszustand, einen Kontrollverlust ähnlich wie starker Alkoholeinfluß. Infolgedessen verführt Tasha Yar Data, Deanna Troi umgarnt Riker, und Beverly Crusher macht Picard eindeutige Angebote. In all diesen Fällen ergreifen die Frauen die Initiative, während die Männer nur reagieren können. Während die gesamte Enterprisebesatzung sich allmählich dem kollektiven Rausch hingibt, treibt das nicht mehr vernünftig gesteuerte Schiff auf einen fatalen Zusammenstoß mit Sterntrümmern zu. In letzter Sekunde gelingt die Rettung durch ein Gegenmittel und mit der Hilfe des emotionslosen Data und des jungen Wesley. Dies sind nun ausgerechnet die beiden Crewmitglieder, die sich qua Konstitution bzw. Alter von Sexualität nicht ablenken lassen.

Die Ablenkung von der Pflicht durch triebhafte Emotionen ist in der STAR TREK-Welt immer abzulehnen. Sexualität ist immer mit Chaos und Destruktion verknüpft. So ist auch zu erklären, warum die Beziehungen der Besatzungsmitglieder grundsätzlich zum Scheitern verurteilt sind. Selbst eine geregelte Bindung würde mit der höheren Aufgabe und aufopfernden Pflichterfüllung in Konflikt geraten. In der auf Vernunft, Rationalität und Moral basierenden, streng hierarchisch geordneten Welt der Enterprise ist für emotionale Unberechenbarkeiten kein Platz, und Frauen als emotionalere Wesen den Männern unterlegen und untergeordnet.

14.3. Worf und der "Speziezismus"

Lieutenant Worf, Sohn des Mogh, zuständig für Sicherheit und Waffentechnik der Enterprise, wird gespielt von dem schwarzen Schauspieler Michael Dorn (* 19. Dezember 1952, Luling / Texas).

Worf ist ein Klingone, der von menschlichen Eltern adoptiert und erzogen wurde.

TNG stellt - nicht nur durch die schon erwähnte Dominanz der Erde innerhalb der Föderation - ziemlich deutlich klar, daß die Menschheit gegenüber den anderen humanoiden Spezies höherwertig ist. Boyd verknüpft dies wieder mit den Vorstellungen der Utopien des 19. Jahrhunderts. Der menschliche Fortschritt wird hier als in drei miteinander verbundenen Bereichen beschrieben: als praktisch, theoretisch und moralisch, wobei die Ethik und Moral als kontrollierende Instanz, öffentlich wie privat alle Menschen betreffend, die höherwertigste ist. Die Überlegenheit der Enterprisecrew, stellvertretend für die Menschheit, liegt nun darin, daß sie im Gegensatz zu den anderen Spezies diese drei Bereiche in ausgewogenem Maß berücksichtigt, an der Spitze Picard, der die Ethik und Moral verkörpert.

"If human development is always marked by the necessary conjunction of practical, theoretical, and moral progress, the fatal flaw of most alien 'races' encountered by the Enterprise is a failure to balance these three spheres. Warlike Klingons have an overabundance of 'feeling'; Ferengi traders pursue pointless economic activity; Vulcans struggle with repressed emotions, and so on. Even Q, an apparently omnipotent being, is represented as inferior on the grounds that he lacks the appropriate moral compunction for his actions." (Boyd 1996, S. 105)

Die Klassifizierung der anderen Spezies folgt bei TNG den Annahmen einer evolutionären Zivilisationstheorie. Die Anderen werden mit unterschiedlichen Stadien der abendländischen Historie assoziiert. Dabei wird unterstellt, daß die Kulturgeschichte sich in einem stetigen Fortschritt weiterentwickelt.

Um die anderen Spezies, denen die Enterprisecrew oft nur in einer Episode begegnet, entsprechend zu kennzeichnen, sind deren Kostüme und Masken von herausragender Bedeutung. Um möglichst schnell einen Eindruck von der Gesellschaft der Fremden zu vermitteln, werden die Gegenüber durch einfach zu lesende, dem westlichen Kultur- und Geschichtsverständnis entnommene Zeichen charakterisiert.

So stehen z.B. in HOMEWARD/DIE OBERSTE DIREKTIVE (7/265) die einfachen, grob gewobenen Kutten der Boraalianer für ein im Vergleich zur Föderation "rückständiges" Volk, das auch eine rückständige Gesellschaftsform (Dorfgemeinschaft) hat, seine Chroniken auf Pergament schreibt und an Götter glaubt. Die Assoziation mit unseren Vorstellungen von "Mittelalter" liegt nahe. Auch hier wird technischer Fortschritt mit Wissen und "Zivilisiertheit" gekoppelt. So sind auch die Klingonen durch ihr Aussehen einzuordnen.

Die Klingonen sind eine der Spezies, die schon im Verlauf der Originalserie öfter aufgetreten sind. In TNG sind sie die Spezies, die am häufigsten in Erscheinung tritt. Ihre Gesellschaft, ihre Geschichte, ihre Rituale und Traditionen werden im Verlauf ihrer vielen Begegnungen mit der Enterprise detailliert geschildert

Anknüpfungspunkt für die klingonischen Gastspiele ist Lieutenant Worf.

Die Klingonen sind eine höchst kriegerische Spezies, die zu Zeiten der Originalserie noch die erbitterten Feinde der Föderation waren. Zur Zeit von TNG stehen sie - gezwungen durch eine ökonomische Krise, hervorgerufen durch den "rücksichtslosen Umgang mit natürlichen Ressourcen und die mangelnden Sicherheitsmaßnahmen" (Offizielle STAR TREK Fakten, Abschnitt 1/Datei 11/Karte 2/ Seite 1) - der Föderation neutral gegenüber. Das Bündnis zwischen Föderation und Klingonen ist allerdings wenig verlässlich, da innerhalb des klingonischen Reiches höchst umstritten.

Die klingonische Gesellschaft ist nach dem Feudalsystem aufgebaut. Die größten und mächtigsten Familien - Clans - stellen die Mitglieder des Hohen Rates, der undemokratischen Regierung. Entsprechend der kriegerischen Lebensart kommt es zu Verschwörungen, Regierungswechseln durch Ermordung des Vorsitzenden etc.

"Klingons rise in rank by physically challenging their superiors; only the strong survive. (...) Succession to positions of power is determined through combat, and ancient rules and traditions govern these battles to the death." (Ramer 1997, S.145/146)

Die klingonische Gesellschaft ist patriarchal; Frauen haben weder eine Stimme im Rat, noch eigene Besitztümer. Sie sind ihren Vätern, Ehemännern oder Brüdern unterstellt.

Für einen Klingonen ist es die höchste Ehre, im Kampf zu sterben. Überhaupt wird ihr ganzes Leben von strengen Regeln eines archaischen Ehrenkodexes und ständiger körperlicher Zucht geprägt.

Die Klingonen sind für ihre auf Kampf ausgerichtete Lebensweise physisch bestens gerüstet: Sie verfügen über große körperliche Kraft, und sie besitzen fast alle lebenswichtigen Organe in doppelter Ausführung, was sie auch schwere Verwundungen überleben läßt und es Angreifern erschwert, sie auszuschalten.

Ihre Gesichter sind von groben Zügen geprägt: Eine hervorspringende, wulstige Stirn, grobe, unregelmäßige Gebisse. Sie tragen oft Bärte und langes Haar. Die Kleidung besteht aus diversen Lagen von Leder, dickem Stoff und schweren metallischen Rüstungsteilen, meist in Brauntönen und Silber gehalten, mit breiten Schulterstücken und langen Mänteln. Diese ganze Aufmachung, zusammen mit dem barschen Verhalten und der auf Knurr- und Kehllauten basierenden Sprache²², vermittelt den Eindruck eines archaischen, `unzivilisierten´ Volkes.

In ihrem Artikel "Liminality. Worf as Metonymic Signifier of Racial, Cultural, and National Differences" analysiert Leah R. Vande Berg die Rolle des klingonischen Offiziers

"in order to illustrate how the serie´s treatment of Worf models the colonialist process of enculturation, the disciplining of difference to conform to an ideology which sees itself as the ideal and worf as `other´ - as a liminal being in need of `civilization´." (Vande Berg 1996, S. 52)

Sie kommt zu dem Schluß, daß

"when the narrative characterizes the overwhelming sense of pride, honor, duty, and revenge (...) as uncivilized relics of a violent, primitive culture, the viewer is invited to extend those deprecatory comparisons to Native American and Japanese cultural values and traditions. Furthermore, because Worf is played by the 6 foot 3 inch African American actor Michael Dorn, Worf´s liminality also metonymically signifies the ongoing tensions in contemporary African american/Euro-American race relations." (Vande Berg, S. 59)

Vande Berg zitiert eine kurze Szene aus THE ICARUS FACTOR/RIKERS VATER (2/140), in der Worf's "Andersartigkeit" als Resultat seines Klingonentums dargestellt wird. Geordi LaForge, Data und Wesley Crusher unterhalten sich:

Wesley: "You try talking to him, Geordi. I´m teling you, he´s not normal for Worf."

Data: "There is, of course, a genetic predisposition to hostility among all Klingons. But Worf is unusually out of sorts."

LaForge: "Come on, he´s never been much on charm."

Wesley: "Well, whatever is troubling him, I think we should try to help."

²²Klingonisch wird unter Klingonen oft - im Gegensatz zu den anderen, mit Hilfe des `Universalübersetzers´ englisch bzw. deutsch wiedergegebenen fremden Sprachen `original´ gesprochen, eventuell mit Untertiteln versehen. Auch werden in die `übersetzten´ Texte klingonische Ausdrücke eingeflochten.

Klingonese hat sich zu einer ausgetüftelten Kunstsprache entwickelt, mit grammatikalischen Regeln und Vokabular, für die inzwischen sogar ein Wörterbuch herausgegeben wurde (Okrand 1992).

Vande Berg bemerkt hierzu:

"This short interchange illustrates both the serie's ongoing species stereotyping and its strategic attempts to defuse stereotypes. The comments indicate that although La Forge, Wesley, and Data have come to regard themselves as Worf's friends, they nonetheless regard his temperament - which in a human might be characterized as brusque, or pointedly businesslike style of communication ('not much on charm') - not as a personality quirk but as a species shortcoming. In fact, Data contextualizes Worf's typically difficult temperament, which they all agree is currently more exaggerated than usual, as endemic to his species. This is important because having the android Data, who is an 'objective machine', express this bioessentialism 'naturalizes' this species stereotype and confirms the pervasive nature of Worf's liminal status." (Vande Berg 1996, S. 60)

Die kleine Szene wirft nicht nur ein Licht auf Worf's Charakter, in den Worten der Sprecher spiegeln sich auch ihre eigenen "typischen" Eigenschaften: Data reagiert auf ein zwischenmenschliches Problem mit der Abrufung von Wissensinformation, während Geordi flapsig abwiegelt.

Worf's Aggressivität, die als einem Klingonen angeboren dargestellt wird, wird in der Serie permanent betont. Bei jeder Begegnung mit anderen Spezies ist es unweigerlich Worf, der als Reaktion auf eventuelle Feindseligkeiten oder nur Undurchschaubarkeit empfiehlt, anzugreifen. Worf's Bemühungen, sein klingonisches Temperament zu zügeln, ziehen sich ebenso durch die Serie. Und durch die Begegnungen mit anderen Klingonen wird er immer wieder gezwungen, für die Seite der Föderation oder die der Klingonen Stellung zu beziehen. Obwohl Worf's Stolz auf seine klingonische Herkunft und seine Zelebrierung klingonischer Traditionen immer wieder gezeigt werden, entscheidet er sich immer, den Standpunkt der Sternenflotte zu vertreten. Er stellt also die "besseren" Ideale der Menschen über die seiner "natürlichen" Herkunft.

Vande Berg zitiert Picard, der diese Haltung in einer Anspannung an Worf herausstellt (in einer nicht näher bezeichneten Episode):

"'Being the only Klingon ever to serve in Starfleet gave you a singular distinction. But I felt that what was unique about you was your humanity, compassion, generosity, fairness. You took the best qualities of humanity and made them part of you. The result was a man who I was proud to call one of my officers.'

Worf (and no doubt the audience) accepts these words as the compliment the narrative indicates Picard intended them to be; nonetheless, Picard's comments provide yet another example of the serie's pervasive inferential racism in the guise of 'speciesism'. Picard's words provide a lesson in liminality and

enculturation: Worf is the perfect token Klingon, a 'model minority', because although he has lived among Federation humanoids, adopted their (superior) values, and more or less learned to fit in, he has never forgotten his place - never lost sight of the fact that even though he had taken 'the best qualities of humanity and made them part of' himself, he remained singular as the only one of 'his kind' ever to serve in Starfleet. The lesson is that those who are 'different' must always change themselves to meet the needs of the dominant culture." (Vande Berg 1996, S. 61)

Der Umgang mit anderen Spezies bei TNG trägt kolonialistische Züge. Auch rassistische Tendenzen lassen sich feststellen, hier allerdings auf Spezies statt Rassen bezogen. Es wird impliziert, daß ein Angehöriger einer anderen Spezies qua Geburt bestimmte Charakterzüge besitzt, die allgemein der Spezies zugeschrieben werden. Die Enterprisecrew als Sinnbild einer humanistischen, idealen Gemeinschaft wird hierbei als fortschrittlich gegenüber den anderen Spezies beschrieben, was wiederum impliziert, daß diese rückständig oder inferior sind.

Bei Deanna Troi ist die Charakterisierung als von Gefühlen bestimmtes weibliches Wesen vielleicht auch deshalb ausgeprägter als bei Beverly Crusher, weil sie kein Mensch, sondern eine halbe Außerirdische und somit von der Emotionalität ihrer Spezies mehr geprägt ist.

15. Die Borg oder Wie die Föderation assimiliert

Die Borg sind die größte Bedrohung, der sich die Föderation in TNG gegenüber sieht. Sie sind eine Spezies von Cyborgs, die in einem Kollektiv existieren. Es gibt keine Individuen, sondern nur ein Netzwerk von Einzelorganismen, halb biologisch, halb Maschine, die untereinander telepathisch verbunden sind. Die Einzelwesen funktionieren nur im Verbund mit den anderen. Fällt ein Einzelwesen aus - kann also seine Aufgabe nicht mehr erfüllen -, so übernimmt sofort ein anderes seinen Platz. Sie sind austauschbar, da jeder Borg über dasselbe Wissen und - durch die Cybertechnik - dieselben Fähigkeiten wie alle anderen verfügt.

Die Borg "assimilieren" andere Wesen, indem diese durch diverse Implantate ebenfalls in Biomachines umgewandelt und dadurch sowohl äußerlich wie auch gedanklich ins Kollektiv integriert werden. Das Wissen der Neuzugänge wird hierbei sofort ins kollektive Wissen der

Borg aufgenommen, die sich so ständig den neuen Gegebenheiten anpassen können. Die Borg sprechen von sich nur im Plural, da sie Individualität - ein "Ich" - nicht kennen.

Sie haben kein Geschlecht, sie sind alle einheitlich, doch weisen die Brustpanzer, die explizit eine starke Bauchmuskulatur nachbilden, die Gesichtszüge der durchweg männlichen Borg-Darsteller sowie die eindeutig männliche Stimme des Borg-Kollektivs sie als Männer aus. Dies entspricht auch der STAR TREK-internen Art der Geschlechtercodierung, die Frauen immer mit Emotionen assoziiert, wohingegen den Borg jegliche Gefühle fehlen.

Thomas Richards sieht die Geschlechtslosigkeit der Borg als Ausdruck für ihre Monstrosität, und bindet die Asexualität der Borg an ihre Unmenschlichkeit, ihre Künstlichkeit an:

"Hier haben die Männer gelernt, sich ohne Frauen fortzupflanzen. In Mary Shelleys klassischer Geschichte von Dr. Frankenstein ist es einem Mann gelungen, einen anderen Mann zu schaffen, ohne daß eine Frau daran beteiligt war, und das Resultat ist ein Monster. Die Monstren in der Science Fiction sind genauso wie Frankensteins Monster in der Regel Wesen, die nicht auf dem gewohnten Weg der sexuellen Fortpflanzung zur Welt gekommen sind. In Star Trek wird keine Spezies mit geschlechtlichen Merkmalen jemals als monströs dargestellt. Wo es unterscheidbare Geschlechter gibt, gibt es keine Monstrosität." (Richards 1998, S. 61)

Betrachtet man die Kostüme und Masken als Indikator für innere Haltungen, so ist die Assimilation, die Ent-Individualisierung bei den Borg sehr deutlich. Die Körper der Borg werden von schwarzen Bodysuits umhüllt, auf denen Teile von dicken schwarzen Latexpanzern angebracht sind und Schläuche und mechanische Körperteile hervorragen, die sich selbsttätig bewegen. Die Schläuche, die vom Körper zu den Köpfen führen, weisen wieder darauf hin, wie das Gehirn - das Denken - mit den Maschinenkomponenten verzahnt ist.

Die Köpfe werden von schwarzen Hauben oder Binden umhüllt, und jeweils ein Auge ist durch ein vorstehendes Linsenobjektiv verdeckt. Gleichzeitig wirken die einzelnen Anzüge und Kopfteile seltsam zerstückelt, sie sind keine monolithischen Überzüge, sondern eine Ansammlung diverser Applikationen, die bei jedem einzelnen Borg ein bißchen unterschiedlich ausfallen. Was von den biologischen Anteilen - den Körpern und Gesichtern - zu sehen ist, ist allerdings wieder ganz

einheitlich: Haare oder Augenbrauen sind nicht zu erkennen. Der Rest der sichtbaren Haut einschließlich der Lippen ist von kalkweißer Schminke bedeckt. Die einzelnen Schauspieler werden durch die übergestülpten Maschinenapplikationen buchstäblich vereinnahmt und unkenntlich gemacht.

Als Ausdruck ihrer Gleichgeschaltetheit kann man auch das Raumschiff der Borg sehen: einen riesigen Würfel. Wie die Körperanzüge mit den vielen mechanischen Zusatzteilen, Schläuchen und Gerätschaften keinen klaren Eindruck eleganter Technik vermitteln, sondern eher konfus und somit fast wieder lebendig wirken, so hat auch das Borgschiff keine klaren Linien, sondern die geometrische Form bildet sich aus einem Geflecht von Röhren, Säulen und Tunneln. Diese Form ist in sich gebrochen, zerteilt in viele kleinere, durch unterschiedliche Farbabstufungen und Helligkeiten gekennzeichnete Tunneleingänge, so daß es fast den Eindruck eines Organismus macht. Außerdem ist das Schiff in der Lage, sich nach einer Beschädigung selbst zu regenerieren. Diese Fähigkeit besitzen gewöhnlich nur biologische Lebewesen. Die Technik führt ein Eigenleben, könnte man sagen, während die farblosen, unbewegten Gesichter - also die eigentlich biologischen Anteile - eher tot wirken.

Die Borg reagieren auf andere Spezies mit Gleichgültigkeit. Sie sind an nichts weiter interessiert, als an der technischen Verbesserung ihrer Spezies. Dies ist ihre einzige Motivation. Solange die Gegenüber nicht als Gefahr betrachtet werden, werden sie bis zur Assimilierung nicht weiter beachtet. Ist das Gegenüber als technisch interessant bzw. nützlich klassifiziert, so wird es von den Borg vor die Alternative "Assimilation oder Vernichtung" gestellt: "Resistance is futile". Da die Borg weder von Skrupeln geplagt noch durch Verluste abgeschreckt werden und Technik und Taktik der Opfer sofort in ihr Wissen aufnehmen und entsprechend reagieren können, sind sie anderen Spezies weitaus überlegen und im Prinzip durch nichts aufzuhalten.

Die Borg erinnern in ihrer Gesellschaftsstruktur an einen Insektenstaat. Auch das Schiff, das nur aus Gängen zu bestehen scheint, mit seinen

niedrigen Decken und den in Nischen an den Wänden in Ruhe verharrenden Borg, weckt Assoziationen an einen Ameisenhügel.

Daß eine solche Vision absoluter Gleichschaltung einer Gesellschaft wie der US-amerikanischen, die sich das Recht auf individuelles Glück sogar in die Verfassung schreibt - und als deren Sinnbild man die Föderation ansehen kann -, als höchste Bedrohung erscheinen muß, ist nicht weiter verwunderlich.

Man kann die Borg als die Alptraumversion einer kommunistischen Gesellschaft sehen:

"In the context of *Star Trek*, cyborgs are not associated with 'patriarchal capitalism' but with a 1950s nightmare of communism as envisioned in the original *Invasion of the Body Snatchers* (1956). Like the 'body snatchers', who were organic beings from outer space, the Borg promise 'better quality of life' but demand the sacrifice of individuality and emotion. They promise 'optimization' through effective use of component parts, rather than perfection of individuals through an improved understanding of the transescent ideal of human nature." (Boyd 1997, S. 107/108)

Wichtiger aber scheint die Verbindung durch und mit der Technik zu sein. Man könnte gewisse Parallelen zwischen der Borggemeinschaft und der Gesamtheit der Internetbenutzer sehen - auch das Netz ist ja so eine Art kollektiven Wissensspeichers, auf den jeder per Computer zurückgreifen kann, und innerhalb dessen jeder Benutzer sein Wissen allen anderen zugänglich machen kann. Wie die Borg sich allmählich, Wissen und Kultur jeder ihnen begegnenden Spezies aufnehmend, ausbreiten, so wächst auch das Netz mit jedem neuen Computeranschluß. Und wie bei den Borg gibt es keine kontrollierende, übergeordnete Instanz, die die Zugänge und den Austausch innerhalb des Internet regelt (es sei denn, man zählt die monetären Zwänge als Zugangsbegrenzung, die weniger Privilegierte ausschließen). Die Internetbenutzer "erreichen" das Netz mit Hilfe technischer Geräte, der Computer, und sie bleiben dadurch relativ anonym und gleich. Soweit die Parallelen - wo allerdings die in STAR TREK gezeigte absolute Bedrohung für die moderne Gesellschaft durch das Netz liegen soll, bleibt innerhalb dieser Analogien nicht recht ersichtlich.

Man könnte die Überlegung anstellen, ob die in STAR TREK oft beschworenen Werte wie Freundschaft, Pflichtgefühl, Einstehen für den

anderen durch den Eintritt in die Cyber-Welt, die Begegnung mit den halb-realen, durch die Maschinen gefilterten und veränderten "Persönlichkeiten" anderer Netz-Benutzer verloren gehen könnten. Das Unbehagen vor der Borgkultur könnte auch ein Ausdruck der Furcht der moderen, auf Hierarchien und geregelten Machtstrukturen basierenden repräsentativ-demokratischen Gesellschaft vor dem undurchsichtigen, unbeherrschbaren, unregulierbaren Weiten des Netzes sein.

Allerdings gibt es im Netz keine Gleichschaltung; der Willen und die Ziele jedes einzelnen Benutzers bleiben ihm freigestellt. Niemand wird gezwungen, das Internet zu benutzen, und niemand kann dem Benutzer irgendwelche Zielsetzungen aufoktroyieren. Außerdem kann man nicht von einem gemeinsamen "Willen", schon gar nicht einer einheitlichen Zielsetzung aller Netzbenutzer ausgehen, so wie es bei den Borg der Fall ist.

Die Borg sind wohl eher ein Ausdruck für menschliche Bedenken angesichts einer Welt, die zunehmend technisierter wird. Maschinen übernehmen menschliche Arbeitsplätze, sie bestimmen zunehmend auch den Alltag (TV, Telefon, Mikrowellengeräte, Computer etc.), und in der hochtechnisierten Welt der Krankenhäuser hängen buchstäblich Menschenleben an Maschinen. Die Borg könnten als Sinnbild dafür gesehen werden, was geschieht, wenn die Technik als Selbstzweck die Oberhand über die Menschlichkeit gewinnt.

15.1. Die Geschichte der Borg in TNG

Die Geschichte der Borg zieht sich über sechs Folgen TNG. Der achte STAR TREK-Film, FIRST CONTACT, greift das Thema wieder auf, und in der fünften STAR TREK-Serie VOYAGER soll in der nächsten, hierzulande noch nicht gezeigten Staffel eine Borgfrau in die Crew integriert werden.

Ihren ersten Auftritt im STAR TREK-Universum haben die Borg in der TNG-Episode Q WHO/ZEITSPRUNG MIT Q (2/142): Das Überwesen Q versetzt die Enterprise in einen weit entfernten Bereich des Weltalls, um Picard mit einer Bedrohung zu konfrontieren, die er als unüberwindlich

betrachtet, und auf die die Crew der Enterprise auch keine adäquate Reaktion finden kann. Sie werden nur durch das Eingreifen Qs, der das Schiff wieder an den Ausgangspunkt zurück teleportiert, vor der Vernichtung gerettet. Durch diese Begegnung werden die Borg erstmals auf die Menschheit aufmerksam gemacht.

Im Cliffhanger von der dritten zur vierten Season - THE BEST OF BOTH WORLDS und THE BEST OF BOTH WORLDS, PART II/IN DEN HÄNDEN DER BORG und ANGRIFFSZIEL ERDE (3/174 und 4/175) - haben die Borg den Raum der Föderation erreicht. Sie kidnappen Picard, den sie als wichtige Person innerhalb der Sternenflotte identifizieren, und wandeln ihn in einen Borg um, um sich seines Wissens und seiner Person als Sprecher zu bedienen. Der Crew der Enterprise gelingt es mit knapper Not, die Erde vor der Vernichtung oder Assimilation durch die Borg (was als gleichwertig anzusehen ist) zu retten. Sie nutzen die Verbindung des Captains mit dem Kollektivbewußtsein der Borg, um diese durch einen widersinnigen Befehl matt zu setzen. Da das kollektive Bewußtsein der Borg den Befehl nicht sinnvoll verarbeiten kann, zerstört sich das Borgschiff selbst.

In I, BORG/ICH BIN HUGH (5/223) findet die Besatzung der Enterprise einen verletzen jungen Borg²³ - die Bedrohung durch die Cyborg-Spezies ist also noch nicht vollständig überwunden. Der junge Borg, getrennt von seinen Artgenossen und abgeschnitten vom kollektiven Bewußtsein, entwickelt allmählich einen Sinn für seine Individualität, er erlangt Selbst-Bewußtsein. Es wird von der Sternenflotte erwogen, ihn als Träger eines Virus zurück zu seiner Spezies zu schicken, um die Borg ein für allemal loszuwerden. Picard entscheidet sich dagegen. Der junge Borg, der inzwischen den Namen "Hugh" angenommen hat, kehrt freiwillig zu seinem Volk zurück. "Hugh" ist kein zufälliger Name; es ist ein Wortspiel mit dem gleichklingenden "You", das den Borg als Gegenüber definiert und ihn ins Kollektiv der Enterprise integriert.

In einem weiteren Zweiteiler, wiederum zu Ende bzw. Beginn einer Staffel - DESCENT und DESCENT, PART II/ANGRIFF AUF BORG, TEIL I & II (6/252 und 7/253) trifft die Enterprise-Besatzung auf die versprengten

²³Jonathan del Arco

Reste der Borg unter der Führung von Datas "bösem Bruder" Lore. Durch Hughs Einfluß, der seinen Sinn für Individualität ins Kollektiv eingebracht hat, brach das Kollektiv zusammen. Die orientierungslosen Borg unterwarfen sich dem (An-)Führer Lore, der eine faschistisch anmutende Gemeinschaft aufgebaut hat. Lore gelingt es, Data durch einen "Gefühlschip" zu kontrollieren und auf seine Seite zu ziehen. In letzter Sekunde kann eine Revolution, angeführt von Hugh, Captain Picard vor der Erschießung durch Data retten. Lore wird von Data deaktiviert. Hugh ist als der neue Anführer der Borg ein Garant für eine "bessere" Zukunft der Borg im Sinne der Föderation.

In FIRST CONTACT sind die Borg erneut zentrales Thema. Wieder begegnet die Enterprise einem Borgschiff, das die Erde bedroht. Allerdings heben sich die Borg des Films von den aus der Serie bekannten deutlich ab. Sie besitzen immer noch ein kollektives Bewußtsein, das allerdings einer zentralen Person mit eigenem Bewußtsein untersteht - der Borg-Queen, einer weiblichen Borg, der "Mutter aller Borg".

Die Borg-Queen ist in mehrerlei Hinsicht einzigartig unter den Borg: Sie ist nicht nur die Führungspersönlichkeit mit einem individuellen Bewußtsein, sie ist auch die einzige weibliche Borg. Sie ist für die Fortpflanzung der Borg verantwortlich, und sie verfügt über Emotionen - was wiederum "typisch weibliche" Eigenschaften sind. Die Anklänge an einen Insektenstaat, dessen Mittelpunkt die als einzige für die Vermehrung zuständige eierlegende Königin ist, sind hier nicht mehr zu übersehen. Die Borg(männer) werden sogar ausdrücklich als "drones", Drohnen, bezeichnet.

Die Crew der Enterprise - insbesondere Data und Picard - muß sich nicht mehr mit dem Borgkollektiv auseinandersetzen, sondern hat die Borg-Queen zur Gegnerin. Durch diese Personifizierung wird allerdings das zentrale Element der Borg, das verbindende Kollektivdasein, das Existieren als Organismus aus vielen Einzelmitgliedern, das Fehlen der Individualität, geopfert. Die Borg verlieren dadurch ihre einzigartige Stellung innerhalb des STAR TREK-Universums.

15.2. Data und die Borg

Die beiden Charaktere von TNG, die am stärksten in die Auseinandersetzungen mit den Borg involviert sind, sind Picard und Data.

Data ist schon durch seine Existenz als Maschinenwesen den Cy-Borgs ähnlich.

Data hat ebenso wie die Borg eine künstliche Hautfarbe, doch während bei den Borg die Biokörper von den außenliegenden Technikteilen überwuchert werden, umschließt bei Data eine Sternenflottenuniform und eine dem Menschen nachgebildete Körperhülle inklusive Haaren den innenliegenden und nur selten zu sehenden technischen Teil:

"[...] unlike Lt. Commander Data, an adroid who is fashioned as human, Borg humanoid bodies are fashioned into identical machines. A growing organism that is part humanoid - part machine and made of hundreds or thousand of bodies, the Borg feeds on entire civilizations in order to assimilate them. It takes humans and `regenerates´ (or refashions) them to become part of the human-machine collective." (Hastie 1996, S. 118)

Datas Emotionslosigkeit entspricht der Gefühllosigkeit der Borg, aber Data geht anders mit dieser Gefühllosigkeit um als die Cyborgs. Die Borg waren früher Humanoide, die durch die Assimilation ihre Emotionen verloren haben, wohingegen Data nie Gefühle hatte, aber ständig danach strebt, Gefühle zu erleben, um Menschlichkeit zu erreichen.

Während die Borg den Verzicht auf Individualität fordern, wird Datas Einzigartigkeit in der ganzen Serie immer wieder hervorgehoben. (Es gibt zwar noch eine zweite Ausgabe von Data, seinen "Bruder" Lore, doch sind die beiden eher als Jekyll/Hyde-Variante zu sehen - Lore als Datas "böses", nämlich von unkontrollierten Emotionen getriebenes Alter Ego. Zudem wird Lore bis zu seinem mehrfachen überraschenden Wiederauftauchen immer für tot bzw. deaktiviert gehalten.)

"As an android, Data has the potential to threaten any essentialist conception of human nature or the self. But Data is constantly used as the resident `professor of the humanities´. He is not modeled after the cyborgs of contemporary science fiction or the mass-produced robots of the early twentieth century; rather, he is analogous to the artificial beings of the nineteenth century [...]. Data is characterized as a `unique´ individual. Whether he is deemed to be particularly human (due to his altruism) or to lack human qualities (emotion, for example), such considerations predominantly reinforce the humanist concept that there is a real, universal human nature. Indeed, Data's self-professed goal is to constantly

strive to become more human, although he knows he will never fully realize his aim." (Boyd 1996, S. 106)

Es ist wohl kein Zufall, daß Data seine ersten Erfahrungen mit Gefühlen in der Konfrontation mit den Borg in DESCENT macht. Seine erste Emotion erfährt er, als er einen Borg tötet. Er empfindet Wut, und es macht ihm Spaß zu töten. Data wird nachgerade süchtig nach diesen und weiteren Emotionen. Dadurch erst gelingt es Lore, der Datas Gefühle künstlich erzeugen kann, ihn unter Kontrolle zu bringen.

Datas/Lores durchweg destruktive Gefühle sind allerdings ausgesprochen negative und in der STAR TREK-Welt verpönte Emotionen. Folgerichtig erkennt Data, als er wieder "normal" funktioniert, daß er für den Chip, der ihm zur vollen Gefühlsskala verhelfen kann, noch nicht reif genug sei. Er übergibt den Chip bis auf weiteres Geordi - seinem Freund und dem am nächsten mit der Technik verbundenen Menschen - zur Aufbewahrung.

Im Film FIRST CONTACT wird die Geschichte Datas und seiner Gefühle wieder im direkten Zusammenhang mit den Borg weitererzählt. Data verfügt inzwischen über den Gefühlschip, den er sich hat einbauen lassen, doch als er feststellt, daß ihn Furcht in der Erfüllung seiner Pflichten beeinträchtigt, schaltet er ihn kurzerhand ab. Die Borg-Queen versucht, wie zuvor Lore, Data durch die Aussicht auf echte Gefühle auf ihre Seite zu ziehen. Sie verspricht Data nicht nur Emotionen, sondern einen menschlichen Körper als Träger derselben. Durch die überlegene Borg-Technik ist es ihr möglich, Data ein Stück menschlicher Haut zu implantieren. Dadurch werden die Empfindungen nicht durch einen Chip gesteuert, sondern ganz direkt durch den Körper ausgelöst und übertragen. Data kann dadurch empfinden wie ein menschliches Wesen. Für die Gabe eines ganzen organischen, empfindungsfähigen Körpers allerdings wird wieder ein Opfer verlangt - Data müßte sich den Borg anschließen und helfen, die Enterprise und die gesamte Menschheit zu unterwerfen.

Data opfert sein persönliches Wohl, seinen Wunschtraum, menschlich zu werden, dem höheren Ziel und wendet sich gegen die Borg. Im finalen Kampf gegen die Borg-Queen verliert er die implantierten Hautpartien auch wieder. Er hat sich also eigentlich dem Kollektiv der Sternenflotte

untergeordnet, seine "Menschlichkeit" dem Wohle aller zuliebe aufzugeben. Anders gesehen aber zeugt seine Entscheidung von "wahrer" Menschlichkeit: Selbstaufopferung zur Rettung anderer zeigt die innere Größe.

15.3. Picard und die Borg

Zentrales Thema der Begegnungen mit den Borg ist bei TNG die Konfrontation zwischen emotionslosem Kollektiv-Bewußtsein und Individualität, und die Person, die das Bindeglied zwischen beiden Kulturen wird, ist Captain Picard.

In der Episode, die direkt auf die erste Begegnung mit den Borg - Q WHO - folgt, nämlich SAMARITAN SNARE/DAS HERZ EINES CAPTAINS (2/143), erfährt man, daß Picard ein künstliches Herz besitzt, da er sein eigenes Organ in seiner Jugend durch eine Verletzung bei einer unbedachten Schlägerei verloren hat. Dies hat zwar keinen direkten Zusammenhang mit den Borg, doch rückt es den Captain näher an die Maschinenwesen, da er selbst auf eine Maschine anstelle eines eigenen Herzens angewiesen ist.

Als Picard in BEST OF BOTH WORLDS von den Borg assimiliert wird, vollzieht sich diese Assimilation schrittweise. Nach Picards Entführung von der Enterprise wird er zunächst dem Borg-Kollektiv vorgeführt. Die Borg haben keinen individuellen Vertreter. Picard sieht sich nur einem Blick ins Innere des Raumschiffs gegenüber, aus dem eine aus einer Vielzahl von Stimmen zusammengesetzte kollektive Stimme zu ihm spricht. Die Borg erklären Picard, daß die Menschheit assimiliert werden wird. Picard beruft sich auf den anscheinend entscheidenden Unterschied zwischen den Borg und den Menschen:

"Impossible! My culture is based on freedom and self-determination."

Der Antwort der Borg : "Freedom is irrelevant. Self-determination is irrelevant. You must comply", setzt Piard entgegen: "We would rather die."

Hier verwendet er das kollektive "we", genau wie die Borg, nur daß Picard damit die Menschheit einschließt.

Der Suchtrupp der Enterprise, der ihm auf das Borgschiff folgt, findet zunächst nur die leere Hülle von Picards abgelegter Uniform und seinen Kommunikator. Der Captain ist also jetzt von seinem Schiff und seiner Mannschaft abgeschnitten.

Wenig später entdeckt das Suchteam den Captain hinter diversen Borg, im Profil sichtbar. Als er sich langsam umwendet, werden die auf der anderen Seite des Gesichts angebrachten Borgimplantate sichtbar. Seine Übernahme durch die Borg wird deutlich, unterstrichen von dem roten Licht, das seitlich an seinem Kopf angebracht ist. Als der Captain/Borg direkt nach vorne (in die Kamera) schaut, wird das ganze Bild von diesem warnenden roten Licht überflutet.

Picard ist zwar mit schwarzem Kampfanzug und Implantaten versehen, wie die restlichen Borg. Allerdings fällt bei ihm die Kopfhülle wesentlich knapper aus, die Gesichtszüge sind noch deutlich zu erkennen und beide Augen sichtbar, und er hat - im Unterschied zu allen anderen Mitgliedern des Kollektivs - einen Namen. Bei seinem ersten "offiziellen" Auftreten als Sprecher der Borg identifiziert er sich vor der Crew der Enterprise - und damit auch den Zuschauern - folgendermaßen: "I am Locutus of Borg."

"Interessant ist der Name, den die Borg ihrer `Stimme` geben: `Locutus` heißt im Lateinischen `der Sprecher`, außerdem ist es ein Wortspiel mit dem englischen Wort `locust`, der Heuschrecke, die in Schwärmen ganze Landstriche verwüstet." (Berreth/Witte 1997b, S. 72)

Mit diesem Höhepunkt - der Captain, der sich selbst als Borg identifiziert und der Enterprise die bevorstehende Unterwerfung androht, endet die erste Episode des Zweiteilers:

"I am Locutus of Borg. Resistance is futile. Your life as it has been is over. From this time on you will service us."

Das letzte Wort hat allerdings ein Mensch: Riker, der inzwischen das Kommando der Enterprise übernommen hat, befiehlt: "Mr. Worf - fire!".

Dieser erste Cliffhanger von TNG ist einer der spannendsten, da mitten in der Aktion unterbrochen wird und sich kein Lösungsweg abzeichnet. Es steht nicht nur das Leben Picards auf dem Spiel, sondern er wird von

seiner eigenen Crew bedroht (und umgekehrt), was die sonst so harmonischen, verlässlichen Verhältnisse auf den Kopf stellt.

Die zweite Folge nimmt den Dialog zwischen Locutus/Picard und der Enterprise wieder auf, allerdings in erweiterter und damit veränderte Form.

Trotz Assimilation besitzt Picard sowohl innerlich wie äußerlich noch individuelle Züge. Er spricht als Vertreter der Borg zur Crew der Enterprise, fordert diese zur Kapitulation auf und vervollständigt: "The knowledge and experience of the human Picard is part of us now. It has prepared us for all possible courses of action. Your resistance is hopeless -", nach einer kurzen Pause fügt er hinzu: "Number One."

Locutus verwendet interessanterweise nicht die sonst immer von den Borg gebrauchte Formel "Resistance is futile." Hier scheint die Picard-Persönlichkeit noch durchzuscheinen: Widerstand ist vielleicht hoffnungslos, aber deswegen nicht unnütz. Die vertrauliche Anrede Rikers scheint das zu bestärken.

In einem zweiten Schritt entziehen die Borg Picard dann das Blut, und er erhält ein Augenimplantat. Die Assimilation ist vollendet.

Nachdem Picard/Locutus von einem Außenteam auf die Enterprise zurückgeführt wird, beginnt der umgekehrte Prozeß, die Entkleidung vom Borg-Sein. Picard begreift sich immer noch als Borg, und sein Denken ist noch dem Kollektiv unterworfen. Die Borgkleidung wird bis auf einige Reste - wie die Kopfbinde (allerdings jetzt wieder ohne Augenimplantat, so daß beide Augen sichtbar sind) und einen künstlichen Arm - entfernt.

Wieder spielt Data eine entscheidende Rolle: Er verbindet sein Gehirn über ein Kabel mit Locutus'. Die zwei Maschinenwesen stehen sich gegenüber. Um diesen Eindruck noch zu verstärken, sieht man durch Datas aufgeklappte Schädelwand die Lichter seines elektronischen Hirns blinken, die Applikationen am Kopf des Captains bewegen sich, während sich die beiden fixieren. Locutus/Picard unternimmt einen Angriff, während dessen Data ihm abwehrend das Borg-Handimplantat abreißt.

Picard, nunmehr auch äußerlich fast völlig von den Borg-Anteilen befreit, gelingt es, die Locutus-Persönlichkeit zu überwinden, und zu Data durchzudringen. Die emphatische Troi bemerkt den Wandel als erste,

deutlich sichtbar manifestiert sich die "Anwesenheit" der menschlichen Anteile Picards, als er mit der anderen - natürlichen - Hand Data's Arm umgreift, so wie vorhin Data seine Maschinenhand. Picard gibt den entscheidenden Hinweis, wie die Borg zu schlagen sind: "Sleep". Data gibt über die Verbindung zu Picard/Locutus den Befehl zum sofortigen Ruhezustand ins Borgbewußtsein ein, woraufhin das mitten im Angriff befindliche Schiff, von den abrupt erstarrten Borg nicht mehr gesteuert, explodiert. Die Bedrohung ist (vorerst) vorbei, Picard erhält sein Bewußtsein und sein altes Äußeres zurück.

15.4. Hugh und die Enterprise

Hugh's Begegnung mit der Enterprise-Crew gleicht interessanterweise auch einer Assimilierung, allerdings unter umgekehrten Vorzeichen. Die Enterprisebesatzung - und speziell Picard - hat schwere Bedenken gegen Hugh's Anwesenheit an Bord. Hugh wird seiner Borgkleidung und der Implantate nicht entledigt. Die Integration in das Kollektiv verläuft über die Sprache, Worte als Ausdruck des Bewußtseins.

Derjenige, dem sich Hugh am meisten annähert, ist Geordi, der Technikverbundene, der ja auch am engsten mit Data verbunden ist. Geordi ist der erste, der mit dem Borg spricht. Er erklärt Hugh Freundschaft und legt ihm den Gebrauch des Wortes "I", "Ich" nahe, und er gibt Hugh seinen Namen.

Hugh's erster Schritt zur Individualität ist der Name, der ihm gegeben wird. Darauf folgt die Erkenntnis, daß er einsam ist: "We are lonely". Noch begreift er sich als Teil eines Kollektivs, aber um Einsamkeit verspüren zu können, muß man schon verstanden haben, daß es eine Trennung gibt zwischen dem Selbst und anderen, die man vermißt.

Den Höhepunkt in Hugh's Selbstfindung bildet sein Gespräch mit Picard. Dieser, der den Borg trotz gegenteiliger Berichte Geordis und Dr. Crushers nicht als Individuum sehen will, unterwirft Hugh's Haltung einem Test. Er gibt sich vor Hugh als Locutus aus und fordert Hugh's Mithilfe zur Assimilierung der Enterprise. Bei diesem Gespräch agiert Picard maskenhaft starr, spricht mit unbewegter Stimme, während der Borg blinzelnd und mit schweifendem Blick hin- und hergeht, während

er auf Picards Worte antworten muß. Der Borg verhält sich also eher menschlich, während Picard die unbewegte Haltung eines gefühllosen Borg einnimmt.

Es entspinnt sich folgender Dialog:

Picard: "Identify yourself."

Hugh: "Hugh."

P: "Identify yourself."

H: "We are Hugh."

P: "This is not a Borg identification."

H: "Third of Five."

P: "This culture will be assimilated."

H: "They do not wish it."

Hier widerspricht Hugh zum ersten Mal der Autorität, die Picard/Locutus verkörpert.

P: "Irrelevant."

H: "They will resist us."

P: "Resistance is futile."

H: "Resistance is not futile."

Hugh widerspricht nicht nur, er negiert einen der zentralen Borg-Sätze. Einige Sätze weiter fängt Hugh an, Fragen zu stellen. Dies ist untypisch für die Borg, die normalerweise nur Feststellungen in Befehlsform treffen.

H: "Must Geordi be assimilated?"

P: "Yes."

H: "He does not wish it. He would rather die than be assimilated."

P: "Then he will die."

H: "No! Geordi must not die. Geordi is a friend."

P: "You will assist us to assimilate this vessel. You are Borg. You will assist us."

H: "I will not."

Das ist der zentrale Punkt des Gesprächs und manifestiert Hughs Wandlung: Er spricht zum ersten Mal von sich in der Ich-Form. Daraufhin kann Picard seine Borg-Rolle nicht mehr aufrechterhalten. Er fragt leise, überrascht und ungläubig nach:

P: "What did you say?"
H: "I will not assist you."
P: "I?"
H: "Geordi must not be assimilated."
P: "But you are Borg."
H: "No. I am Hugh."

Hugh hat also seine Identität voll und ganz begriffen. Dies wirkt um so nachdrücklicher, als er sein "Ich" im Gegensatz zu dem von Locutus/Picard formulierten Borg-Kollektiv abgrenzt, und zwar aus Sorge um einen anderen, seinen Freund Geordi. Damit entspricht er ganz der Haltung der Enterprise-Crew, für die die selbstlose Zusammenarbeit und gegenseitige Hilfe zentrale Bestandteile ihres Denkens sind.

Das "I am Hugh" = "I am you" gegenüber Picard stellt die beiden in eine direkte Verbindung. Beide haben dieselbe Erfahrung gemacht: von ihrem Kollektiv getrennt und bei den jeweils Anderen integriert zu werden. Darüber hinaus reiht es Hugh in die Besatzung der Enterprise ein.

Nachdem die Crew der Enterprise von Hughs Individualität und von seiner Ungefährlichkeit überzeugt ist, will sie ihm Asyl gewähren. Hugh aber entscheidet sich dagegen. Er hat zwar die freie Wahl, will aber die Enterprise durch seine Anwesenheit nicht in Gefahr bringen. Um seine neugewonnenen Freunde vor ihn suchenden Borg zu retten, kehrt er ins Borg-Kollektiv zurück.

Falls er an Bord der Enterprise geblieben wäre, spekuliert Amelie Hastie:

"(We might wonder if he will trade his cyborgian drag for Federation garb: will his body be refashioned to reflect this alteration of identity?)²⁴ Given a choice to stay aboard the Enterprise or rejoin the Borg, however, Hugh sacrifices himself as an 'individual'. [...] In his final statement to Picard, he declares: 'I will not forget that I am Hugh'.

Whereas Picard and the rest of the crew recognize this change as a mark of Hugh's burgeoning 'individuality', the change can also be read as simply a new assimilation; in other words, Hugh has become the newest member of the collective of the starship Enterprise. By naming his identity 'I am Hugh', the threat of assimilation by the Borg ('we are you') is exchanged for the benevolent assimilation of the Enterprise ('I am {like} you'). " (Hastie 1997, S. 121)

²⁴Genau das geschieht mit der Borgfrau, die die Besatzung der VOYAGER aufnimmt. Sie erhält nicht nur einen Bodysuit, der vom Schnitt den Sternenflottenuniformen nachempfunden ist. Sie trägt einen Kommunikator deutlich sichtbar an exakt der gleichen Stelle wie die Sternenflottenangehörigen. Vor allem aber sind ihr Gesicht, ihre Haare und ihr Make-up eindeutig "nur" menschlich - das einzige, was noch an ihre Borg-Vergangenheit erinnert, sind zwei metallene Ornamente über der linken Augenbraue und auf der rechten Wange sowie an der linken Hand. (vgl. Nazzaro, S.11-15, Spelling S.32-35)

Obwohl Picard aus humanitären Überlegungen den Plan, Hugh unwissentlich als Virusträger zu den Borg zurückzuschicken, abgewiesen hat, ist er sich darüber im klaren, daß die Individualität, die Hugh erfahren hat, genauso zerstörerische Auswirkungen auf das Borg-Kollektiv haben kann.

"Of course, the starship crew uncritically qualifies this pernicious act not as one of `assimilation` (to become more like the starship), nor as one of genocide, but instead as one of `resurrection`: They are merely attempting to reconstruct (or deconstruct) the Borg back into individuals. This `exchangeable truth` is reminiscent of Jean Beaudrillard's [...] concept of the proof of the real by the imaginary; only in *contrast* to the Borg does the Enterprise understand an otherwise genocidal act as humanitarian, as just individualizing. The starship crew here `forgets` its own identity as also a collective one (a collectivity of individuals)." (Hastie 1997, S. 122)

15.5. Die Borg - das böse Alter Ego?

Es gibt erstaunliche Parallelen zwischen den Borg und der Enterprise-Besatzung.

Beide sind Reisende im Weltall, auf einem Raumschiff auf der Suche nach Begegnungen mit neuen Spezies.

Begegnen sie anderen Weltraumbewohnern, so versuchen beide, diese auf ihre Art zu beeinflussen, sie in ihrem Verständnis von "richtigem" Tun und Denken näherzubringen. Natürlich geschieht dies bei den Borg auf wesentlich drastischere Art, aber auch die Besatzung der Enterprise vertritt in Treffen mit anderen Spezies konsequent und unnachgiebig ihre Denkweise, die auch den anderen Spezies nahegebracht wird.

Es gelingt der Crew der Enterprise auch immer, Konflikte mit oder zwischen Anderen in ihrem Sinne zu lösen. Hierbei wird die als allgemein menschlich beschriebene - allerdings auf den Idealen des Humanismus beruhende, also westliche - Denkweise fraglos als die einzig moralisch richtige hingestellt.

Sowohl die Borg als auch die Crew der Enterprise arbeiten immer zusammen, einer gemeinsamen Zielsetzung untergeordnet. Dem Kollektiv opfern die Borg ihre Individualität, die Besatzung der Enterprise ihre privaten Beziehungen. Keinem Mitglied der ständigen Besatzung ist eine glückliche oder auch nur länger andauernde

Beziehung oder gar eine Familie vergönnt (Beverly und Wesley Crusher sind zwar Mutter und Kind, aber dies ist keine Kleinfamilie im üblichen Sinn, da der Vater fehlt). Und auch die Beziehungen der Crewmitglieder zu ihren Verwandten sind im Regelfall konfliktreich und werden nur sporadisch gepflegt, aber auch nicht vermißt oder sonst thematisiert. Sowohl die Borg als auch die Enterprise-Crew sind in jeweils einheitliche Uniformen bzw. Kostüme gekleidet.

Beide Besatzungen sind eng mit Technik verbunden. Die Borg als Cyborgs sind eine halb-künstliche Lebensform. Auf der Enterprise nimmt das Diskutieren der Technik einen großen Teil der Dialoge ein. Viele, auch kulturelle oder psychische Probleme werden entweder durch Technik behoben oder über die DNA als medizinisch-technisches Problem dargestellt, das durch die Anwendung technischer Geräte "repariert" werden kann. Und schließlich leben einige Besatzungsmitglieder mit oder durch künstliche Gliedmaßen (Picards Herz, Geordis Visor, Data als Gesamtheit).

Beide, die Borg wie die Charaktere auf der Enterprise, haben einen Vertreter auf der "anderen Seite", deren Erlebnisse spiegelbildlich geschildert werden.

Picard fungiert als Vertreter der Menschheit (nicht nur gegenüber den Borg - schon im Pilotfilm gegenüber Q und auf diversen diplomatischen Missionen spricht Picard für die gesamte Menschheit) wie als Sprecher der Borg.

Betrachtet man nun diese ganzen Parallelen, so erschließt sich vielleicht ein tieferer Grund für die besondere Bedrohung der Enterprise durch die Borg.

"Identitätsverlust kann [bei TNG] in vielen Formen auftreten und wird in zahlreichen Episoden zum Thema gemacht. Er kann zum Beispiel als Austausch auftreten, wenn eine Person einfach durch ein fremdes Wesen ersetzt wird, oder als Verdoppelung, wenn eine alte und neue Persönlichkeit gemeinsam in einer Person leben und sich um die Vorherrschaft streiten. Die zweite Möglichkeit wird bei weitem am häufigsten für Identitätskrisen in Star Trek verwendet. Eine Figur wird plötzlich vervielfacht, sie stellt fest, daß es sie plötzlich in doppelter Ausführung gibt, entweder körperlich getrennt oder in einem Körper. Diese Verdoppelung tritt gewöhnlich in einer von drei verschiedenen Formen auf: als Zwilling, als fremdes Wesen oder als Bewußtseinsspaltung. Zwillinge oder Doppelgänger sind in der Serie besonders beliebt. [...]"

Vielleicht die Hälfte aller Folgen beschäftigt sich in irgendeiner Form mit dem Identitätsverlust. Die Serie ist sehr erfindungsreich hinsichtlich der Alter egos der Hauptfiguren. Doch in keinem Fall verläuft diese Verdoppelung problemlos, es kommt immer zum Kampf zwischen den Ichs, da jede Person ihre Identität behaupten möchte." (Richards 1998, S. 85/86)

Man denke nur an Datas bösen Bruder Lore, oder den ungezügelten Doppelgänger Rikers. Sollten die Borg also die finsternen Doppelgänger, die Hydes der Enterprise darstellen?

16. Resümee

STAR TREK: THE NEXT GENERATION ist eine Fernsehserie, die sich aus einzelnen Episoden zusammensetzt. Jede Episode erzählt eine Geschichte, die in sich abgeschlossen ist. In jeder Folge werden neue Elemente der fiktiven Welt des STAR TREK-Universums gezeigt. Aus den Einzelinformationen innerhalb der Episoden ergibt sich so nach und nach ein immer umfassendere Bild der erzählten Zukunft.

Das Mosaikprinzip erstreckt sich nicht nur auf die Fakten über die neuen Welten, denen die Enterprise und ihre Besatzung begegnet. Auch das Bild, das der Zuschauer von den Charakteren der Enterprisecrew gewinnt, setzt sich so allmählich zusammen.

THE NEXT GENERATION erzählt vor allen Dingen eine schier endlose Geschichte über die Charaktere und ihre Beziehungen zueinander.

Das Ensemble, die Gemeinschaft um die Vaterfigur Captain Picard, bildet einen Rahmen für Verhaltensweisen, die durch Kontexte familiärer oder beruflicher Art strukturiert sind. Das Ensemble folgt Interaktionsritualen, die alltagsähnliche Strukturen aufweisen und vom Zuschauer individuell im Kontext von Lebensgeschichte und Serienwissen interpretiert werden können.

Die Verhaltensweisen der Charaktere folgen traditionellen und konservativen Mustern.

Die letzte Grenze, die es zu überschreiten gilt, ist nicht im Weltraum, "in Space" zu finden. In TNG erfahren wir Woche für Woche, daß wir keineswegs allein im All sind.

Mögen die Weiten noch so unendlich sein, grenzenlos sind sie deswegen noch lange nicht. Die letzte Grenze ist vielmehr die geschlossene Gemeinschaft der Enterprise-Besatzung. Diese Geschlossenheit spiegelt sich auch in der stabilen narrative Struktur. Der Zuschauer kann sich sicher sein, daß sich wenig ändert und daß das auch gut so ist. Obwohl immer wieder Grenzen überschritten werden, stellt das Fremde oft eine Bedrohung, zumindest einen Unsicherheitsfaktor dar.

Verlassen einzelne Charaktere das Ensemble, ist ihre innere Stabilität meist gefährdet. Erst wenn sie wieder "zu Hause", also auf der Enterprise, sind ist das harmonische Gleichgewicht wieder hergestellt.

TNG vermittelt vor allem auf der strukturellen Ebene die Gewißheit, daß alles am Schluß der Geschichte wieder so friedlich ist wie vorher, egal welche Gefahren überwunden werden mußten. Einer Störung der Harmonie folgt immer das Hapy End.

Dieses Muster wiederholt sich immer wieder und vermittelt so auch dem Zuschauer eine Gefühl der Geborgenheit.

Diese narrative Struktur, ein durch Plot Points rhythmisiertes Schema, wird mit Geschichten und Erzählungen gefüllt, die die ganze Bandbreite der westlichen Kultur ausschöpfen. In TNG lernt der Zuschauer nicht nur neue Zivilisationen und fremde Welten kennen, sondern auch seine eigene Kultur, zumindest, wenn er dem westlichen Kulturkreis angehört. Die Vorherrschaft der Menschheit in der Föderation ist Ausdruck für das Selbstverständnis innerhalb derer die Serie entstanden ist.

17. Anhang

107	THE LAST OUTPOST DER WÄCHTER R: Richard Colla B: Herbert Wright Story: Richard Krzemien	41386.4	19.10.87
108	LONELY AMONG US DIE GEHEIMNISVOLLE KRAFT R: Cliff Bole B: D. C. Fontana Story: Michael Halperin	41249.3	02.11.87
109	JUSTICE DAS GESETZ DER EDO R: James L. Conway B: Worley Thorne Story: Worley Thorne, Ralph Willis	41255.6	09.11.87
110	THE BATTLE DIE SCHLACHT VON MAXIA R: Rob Bowman B: Herbert Wright Story: Larry Forrester	41723.9	16.11.87
111	HIDE AND Q RIKERS VERSUCHUNG R: Cliff Bole B: C. J. Holland, Gene Roddenberry Story: C. J. Holland	41590.5	23.11.87
112	TOO SHORT A SEASON DIE ENTSCHEIDUNG DES ADMIRALS R: Rob Bowman B: Michael Michaelian, D. C. Fontana Story: Michael Michaelian	41309.5	08.02.88
113	THE BIG GOODBYE DER GROÙE ABSCHIED R: Joseph Scanlan B: Tracy Tormé	41997.7	11.01.88
114	DATALORE DAS DUPLIKAT R: Rob Bowman B: Robert Lewin, Gene Roddenberry Story: Robert Lewin, Maurice Hurley	41242.4	18.01.88
115	ANGEL ONE PLANET ANGEL ONE R: Michael Rhodes B: Patrick Berry	41636.9	25.01.88

116	11001001 11001001 R: Paul Lynch B: Maurice Hurley, Robert Lewin	41365.9	01.02.88
117	HOME SOIL EIN PLANET WEHRT SICH R: Corey Allen B: Robert Sabaroff Story: Karl Guers, Ralph Sanchez, Robert Sabaroff	41463.9	22.02.88
118	WHEN THE BOUGH BREAKS DIE SORGE DER ALDEANER R: Kim Manners B: Hannah Louise Shearer	41509.1	15.02.88
119	COMING OF AGE PRÜFUNGEN R: Michael Vejar B: Sandy Fries	41416.2	14.03.88
120	HEART OF GLORY WORFS BRÜDER R: Rob Bowman B: Maurice Hurley Story: Maurice Hurley, Herbert Wright, D. C. Fontana	41503.7	21.03.88
121	THE ARSENAL OF FREEDOM DER WAFFENHÄNDLER R: Les Landau B: Richard Manning, Hans Beimler Story: Maurice Hurley, Robert Lewin	41798.2	11.04.88
122	SKIN OF EVIL DIE SCHWARZE SEELE R: Joseph Scanlan B: Joseph L. Stefano, Hannah Louise Shearer Story: Joseph L. Stefano	41601.3	25.04.88
123	SYMBIOSIS DIE SEUCHE R: Win Phelps B: Robert Lewin, Richard Manning, Hans Beimler Story: Robert Lewin	unknown	18.04.88
124	WE'LL ALWAYS HAVE PARIS BEGEGNUNG MIT DER VERGANGENHEIT R: Robert Becker B: Deborah Dean Davis, Hannah Louise Shearer	41697.9	02.05.88

125	CONSPIRACY DIE VERSCHWÖRUNG R: Cliff Bole B: Tracy Tormé Story: Robert Sabaroff	41775.5	09.05.88
126	THE NEUTRAL ZONE DIE NEUTRALE ZONE R: James L. Conway B: Maurice Hurley Story: Deborah McIntyre, Mona Glee	41986.0	16.05.88
127 (2. Sesaon)	THE CHILD DAS KIND R: Rob Bowman B: Jaron Summers, Jon Povill, Maurice Hurley	42073.1	21.11.88
128	WHERE SILENCE HAS LEASE ILLUSION DER WIRKLICHKEIT R: Winrich Kolbe B: Jack B. Sowards	42193.6	28.11.88
129	ELEMENTARY, DEAR DATA SHERLOCK DATA HOLMES R: Rob Bowman B: Brian Alan Lane	42286.3	05.12.88
130	THE QUTRAGEOUS OKONA DER UNMÖGLICHE CAPTAIN OKONA R: Robert Becker B: Burton Armus Story: Les Menchen, Lance Dickson, David Landsberg	42402.7	12.12.88
131	THE SCHIZOID MAN DAS FREMDE GEDÄCHTNIS R: Les Landau B: Tracy Tormé Story: Hans Beimler, Richard Manning	42437.5	23.01.89
132	LOUD AS A WHISPER DER STUMME VERMITTLER R: Larry Shaw B: Jaqueline Zambrano	42477.2	09.01.89
133	UNNATURAL SELECTION DIE JUNGEN GREISE R: Paul Lynch B: John Mason, Mike Gray	42494.8	30.01.89

134	A MATTER OF HONOR DER AUSTAUSCHOFFIZIER R: Rob Bowman B: Burton Armus Story: Wanda M. Haight, Gregory Amos, Burton Armus	42506.5	06.02.89
135	THE MEASURE OF THE MAN WEM GEHÖRT DATA? R: Robert Scheerer B: Melinda M. Snodgrass	42523.7	13.02.89
136	THE DAUPHIN DIE THRONFOLGERIN R: Rob Bowman B: Scott Rubinstein, Leonard Mlodinow	42568.8	20.02.89
137	CONTAGION DIE ICONIA-SONDEN R: Joseph Scanlan B: Steve Gerber, Beth Woods	42609.1	20.03.89
138	THE ROYALE HOTEL ROYAL R: Cliff Bole B: Keith Mills	42625.4	27.03.89
139	TIME SQUARED DIE ZUKUNFT SCHWEIGT R: Joseph Scanlan B: Maurice Hurley	42679.2	03.04.89
140	THE ICARUS FACTOR RIKERS VATER R: Robert Iscove B: David Assael, Robert L. McCullough Story: David Assael	42686.4	24.04.89
141	PEN PALS BRIEFFREUNDE R: Winrich Kolbe B: Melinda M. Snodgrass Story: Hannah Louise Shearer	42695.3	01.05.89
142	Q WHO ZEITSPRUNG MIT Q R: Rob Bowman B: Maurice Hurley	42761.3	08.05.89
143	SAMARITAN SNARE DAS HERZ EINES CAPTAINS R: Les Landau B: Robert L. McCullough	42779.1	15.05.89

144	UP THE LONG LADDER DER PLANET DER KLONE R: Winrich Kolbe B: Melinda M. Snodgrass	42823.2	22.05.89
145	MANHUNT ANDERE STERNE, ANDERE SITTEN R: Rob Bowman B: Terry Deveraux	42859.2	19.06.89
146	THE EMISSARY KLINGONENBEGEGNUNG R: Cliff Bole B: Richard Manning, Hans beimler Story: Thomas H. Calder	42901.3	26.06.89
147	PEAK PERFORMANCE GALAVORSTELLUNG R: Robert Scheerer B: David Kemper	42923.4	10.07.89
148	SHADES OF GRAY KRAFT DER TRÄUME R: Rob Bowman B: Maurice Hurley, Richard Manning, Hans Beimler Story: Maurice Hurley	42976.1	17.07.89
149 (3. Season)	THE ENSIGNS OF COMMAND DIE MACHT DER PARAGRAPHEN R: Cliff Bole B: Melinda M. Snodgrass	43133.3	02.10.89
150	EVOLUTION DIE MACHT DER NANITEN R: Winrich Kolbe B: Michael Piller	43125.8	25.09.89
151	THE SURVIVORS DIE ÜBERLEBENDEN AUF RANA IV R: Les Landau B: Michael Wagner	43152.4	09.10.89
152	WHO WATCHES THE WATCHERS? DER GOTT DER MINTAKANER R: Robert Wiemer B: Richard Manning, Hans Beimler	43173.5	16.10.89
153	THE BONDING MUTTERLIEBE R: Winrich Kolbe B: Ronald D. Moore	43198.7	23.10.89

154	BOOBY TRAP DIE ENERGIEFALLE R: Gabrielle Beaumont B: Ron Roman, Michael Piller, Richard Danus Story: Michael Wagner, Ron Roman	43205.6	30.10.89
155	THE ENEMY AUF SCHMALEM GRAT R: David Carson B: David Kemper, Michael Piller	43349.2	06.11.89
156	THE PRICE DER BARZANHANDEL R: Robert Scheerer B: Hannah Louise Shearer	43385.6	13.11.89
157	THE VENGEANCE FACTOR YUTA, DIE LETZTE IHRES CLANS R: Timothy Bond B: Sam Rolfe	43421.9	20.11.89
158	THE DEFECTOR DER ÜBERLÄUFER R: Robert Scheerer B: Ronald D. Moore	43462.5	01.01.90
159	THE HUNTED DIE VERFEMTEN R: Cliff Bole B: Robin Bernheim	43489.2	08.01.90
160	THE HIGH GROUND TERROR AUF RUTIA-VIER R: Gabrielle Beaumont B: Melinda M. Snodgrass	43510.7	29.01.90
161	DEJA Q NOCH EINMAL Q R: Les Landau B: Richard Danus	43539.1	05.02.90
162	A MATTER OF PERSPECTIVE RIKER UNTER VERDACHT R: Cliff Bole B: Ed Zuckerman	43610.4	12.02.90
163	YESTERDAY'S ENTERPRISE DIE ALTE ENTERPRISE R: David Carson B: Ira Steven Behr, Richard Manning, Hans Beimler, Ronald D. Moore Story: Trent Christopher Ganino, Eric A. Stillwell	43625.2	19.02.90

164	THE OFFSPRING DATAS NACHKOMME R: Jonathan Frakes B: René Echevarria	43657.0	13.03.90
165	SINS OF THE FATHER DIE SÜNDEN DES VATERS R: Les Landau B: Ronald D. Moore, W. Reed Moran Story: Drew Deighan	43685.2	19.03.90
166	ALLEGIANCE VERSUCHSKANINCHEN R: Winrich Kolbe B: Richard Manning, Hans Beimler	43714.1	26.03.90
167	CAPTAIN'S HOLIDAY PICARD MACHT URLAUB R: Chip Chalmers B: Ira Steven Behr	43745.2	02.04.90
168	TIN MAN DER TELEPATH R: Robert Scheerer B: Dennis Putnam Bailey, David Bishoff	43779.3	23.04.90
169	HOLLOW PURSUITS DER SCHÜCHTERNE REGINALD R: Cliff Bole B: Sally Caves	43807.4	30.04.90
170	THE MOST TOYS DER SAMMLER R: Timothy Bond B: Shari Goodhartz	43872.2	07.05.90
171	SAREK BOTSCHAFTER SAREK R: Les Landau B: Peter S. Beagle Story: Marc Cushman, Jake Jakobs	43917.4	14.05.90
172	MÉNAGE À TROI DIE DAMEN TROI R: Robert Legato B: Fred Bronson, Susan Sackett	43930.7	28.05.90
173	TRANSFIGURATIONS WER IST JOHN? R: Tom Benko B: René Echevarria	43957.2	04.06.90
174	THE BEST OF BOTH WORLDS IN DEN HÄNDEN DER BORG R: Cliff Bole B: Michael Piller	43989.1	18.06.90

175 (4. Season)	THE BEST OF BOTH WORLDS, PT. 2 ANGRIFFSZIEL ERDE R: Cliff Bole B: Michael Piller	44001.4	24.09.90
176	SUDDENLY HUMAN ENDARS SOHN R: Gabrielle Beaumont B: John Whelpley, Jeri Taylor Story: Ralph Phillips	44143.7	15.10.90
177	BROTHERS DIE UNGLEICHEN BRÜDER R: Rob Bowman B: Rick Berman	44085.7	08.10.90
178	FAMILY FAMILIENBEGEGNUNGEN R: Les Landau B: Ronald D. Moore Idee: Susanne Lambdin, Bryan Stewart	44012.3	01.10.90
179	REMEMBER ME DAS EXPERIMENT R: Cliff Bole B: Lee Sheldon	44161.2	22.10.90
180	LEGACY DIE RETTUNGSOPERATION R: Robert Scheerer B: Joe Menosky	44215.2	29.10.90
181	REUNION TÖDLICHE NACHFOLGE R: Jonathan Frakes B: Thomas Perry, Jo Perry, Ronald D. Moore, Brannon Braga Story: Drew Deighan, thomas Perry, Jo Perry	44246.3	05.11.90
182	FUTURE IMPERFECT GEDÄCHTNISVERLUST R: Les Landau B: J. Larry Carroll, David Bennett Carren	44286.5	12.11.90
183	FINAL MISSION DIE LETZTE MISSION R: Corey Allen B: Kacey Arnold-Ince, Jeri Taylor Story: Kacey Arnold-Ince	44307.3	19.11.90

184	THE LOSS DAS KOSMISCHE BAND R: Chip Chalmers B: Hilary J. Bader, Alan J. Adler, Vanessa Greene Story: Hilary J. Bader	44356.9	31.12.90
185	DATA'S DAY DATAS TAG R: Robert Wiemer B: Harold Apter, Ronald D. Moore Story: Harold Apter	44390.1	07.01.91
186	THE WOUNDED DER RACHEFELDZUG R: Chip Chalmers B: Jeri Taylor Story: Stuart Charno, Sara Charno, Cy Chermak	44429.6	28.01.91
187	DEVIL'S DUE DER PAKT MIT DEM TEUFEL R: Tom Benko B: Philip Lazebnick Story: Philip Lazebnick, William Douglas Lansford	44474.5	04.02.91
188	CLUES BEWEISE R: Les Landau B: Bruce D. Arthurs, Joe Menosky Story: Bruce D. Arthurs	44502.7	11.02.91
189	FIRST CONTACT ERSTER KONTAKT R: Cliff Bole B: Dennis Russell Bailey, David Bischoff, Joe Menosky, Ronald D. moore, Michael Piller Story: Marc Scott Zicree	unknown	18.02.91
190	GALAXY'S CHILD DIE BEGEGNUNG IM WELTRAUM R: Winrich Kolbe B: Maurice Hurley Story: Thomas Kartoian	44614.6	11.03.91
191	NIGHT TERRORS AUGEN IN DER DUNKELHEIT R: Les Landau B: Pamela Douglas, Jeri Taylor Story: Shari Goodhartz	44631.2	18.03.91

192	IDENTITY CRISIS DER UNBEKANNTE SCHATTEN R: Winrich Kolbe B: Brannon Braga Idee: Timothy DeHaas	44664.5	25.03.91
193	NTH DEGREE DIE REISE INS UNGEWISSE R: Robert Legato B: Joe Menosky	44704.2	01.04.91
194	QPID GEFANGEN IN DER VERGANGENHEIT R: Cliff Bole B: Ira Steven Behr Story: Randee Russell, Ira Steven Behr	44741.9	22.04.91
195	THE DRUMHEAD DAS STANDGERICHT R: Jonathan Frakes B: Jeri Taylor	44769.2	29.04.91
196	HALF A LIFE DIE AUFLÖSUNG R: Les Landau B: Peter Allan Fields Story: Ted Roberts, Peter Allan Fields	44805.3	06.05.91
197	THE HOST ODAN, DER SONDERBOTSCHAFTER R: Marvin V. Rush B: Michael Horvat	44821.3	13.05.91
198	THE MIND'S EYE VERRÄTERISCHE SIGNALE R: David Livingstone B: René Echevarria Story: Ken Schafer, René Echevarria	44885.5	27.05.91
199	IN THEORY DATAS ERSTE LIEBE R: Patrick Stewart B: Joe Menosky, Ronald D. Moore	44932.3	03.06.91
200	REDEMPTION DER KAMPF UM DAS KLINGONISCHE REICH I R: Cliff Bole B: Ronald D. Moore	44995.3	17.06.91
201 (5. Season)	REDEMPTION II DER KAMPF UM DAS KLINGONISCHE REICH II R: David Carson B: Ronald D. Moore	45020.4	23.09.91

202	DARMOK DARMOK R: Winrich Kolbe B: Joe Menosky Story: Philip Lazebnik, Joe Menosky	45047.2	30.09.91
203	ENSIGN RO FÄHNRICH RO R: Les Landau B: Michael Piller Story: Rick Berman, Rick Berman	45076.3	07.10.91
204	SILICON AVATAR DAS RECHT AUF LEBEN R: Cliff Bole B: Jeri Taylor Story: Lawrence V. Conley	45122.3	14.10.91
205	DISASTER KATASTROPHE AUF DER ENTERPRISE R: Gabrielle Beaumont B: Ronald D. moore Story: Ron Jarvis, Philip A. Scorza	45156.1	21.10.91
206	THE GAME GEFÄHRLICHE SPIELSUCHT R: Corey Allen B: Brannon Braga Story: Susan Sackett, Frad Bronson, Brannon Braga	45208.2	28.10.91
207	UNIFICATION: PART II WIEDERVEREINIGUNG?, TEIL 2 R: Cliff Bole B: Jeri Taylor Story: Rick Berman, Michael Piller	45245.8	11.11.91
208	UNIFICATION: PART I WIEDERVEREINIGUNG?, TEIL 1 R: Les Landau B: Jeri Taylor Story: Rick Berman, Michael Piller	45236.4	04.11.91
209	A MATTER OF TIME DER ZEITREISENDE HISTORIKER R: Paul Lynch B: Rick Berman	45349.1	18.11.91
210	NEW GROUND DIE SOLITON-WELLE R: Robert Scheerer B: Grant Rosenberg Story: Sara Charno, Stuart Charno	45376.3	06.01.92

211	HERO WORSHIP DER EINZIGE ÜBERLEBENDE R: Patrick Stewart B: Joe Menosky Story: Hilary J. Bader	45397.3	27.01.92
212	VIOLATIONS GEISTIGE GEWALT R: Robert Wiemer B: Pamela Gray, Jeri Taylor Story: Shari Goodhartz, T. Michael Gray, Pamela Gray	45429.3	03.02.92
213	THE MASTER PIECE SOCIETY DAS KÜNSTLICHE PARADIES R: Winrich Kolbe B: Adam Belanoff, Michael Piller Story: James Kahn, Adam Belanoff,	45470.1	10.02.92
214	CONUNDRUM MISSION OHNE GEDÄCHTNIS R: Les Landau B: Barry Schkolnik Story: Paul Schiffer	45494.2	17.02.92
215	POWER PLAY UNGEBETENE GÄSTE R: David Livingstone B: Rene Balcer, Herbert J. Wright, Brannon Braga Story: Paul Ruben, Maurice Hurley	45571.2	24.02.92
216	ETHICS DIE OPERATION R: Chip Chalmers B: Ronald D. Moore Story: Sara Charno, Stuart Charno	45587.3	02.03.92
217	THE OUTCAST VERBOTENE LIEBE R: Robert Scheerer B: Jeri Taylor	45614.6	16.03.92
218	CAUSE AND EFFECT DÉJÀ VU R: Jonathan Frakes B: Brannon Braga	45652.1	23.03.92
219	THE FIRST DUTY EIN MISSGLÜCKTES MANÖVER R: Paul Lynch B: Ronald Moore, Naren Shankar	45703.9	30.03.92

220	COST OF LIVING HOCHZEIT MIT HINDERNISSEN R: Winrich Kolbe B: Peter Allen Fields	45733.6	20.04.92
221	PERFECT MATE EINE HOFFNUNGSLOSE ROMANZE R: Cliff Bole B: Gary Percante, Michael Piller Story: René Echevarria, Gary Percante	45761.3	27.04.92
222	THE IMAGINARY FRIEND DIE IMAGINÄRE FREUNDIN R: Gabrielle Beaumont B: B: Edithe Swensen, Brannon Braga Story: Ronald Wilderson, Jean Matthias, Richard Fliegel	45832.1	04.05.92
223	I, BORG ICH BIN HUGH R: Robert Lederman B: René Echevarria	45854.2	11.05.92
224	THE NEXT PHASE SO NAH UND DOCH SO FERN R: David Carson Ronald D. Moore	45892.4*	18.05.92
225	THE INNER LIGHT DAS ZWEITE LEBEN R: Peter Lauritson B: Peter Allan Fields, Morgan Gendel Story: Morgan Gendel	45944.1	01.06.92
226	TIME'S ARROW GEFAHR AUS DEM 19. JAHRHUNDERT, TEIL 1 R: Les Landau B: Joe Menosky, Michael Piller Story: Joe Menosky	45959.1	15.06.92
227 (6. Season)	TIME'S ARROW, PART II GEFAHR AUS DEM 19. JAHRHUNDERT, TEIL 2 R: Les Landau B: Jeri Taylor Story: Joe Menosky	46001.3	21.09.92
228	REALM OF FEAR TODESANGST BEIM BEAMEN R: Cliff Bole B: Brannon Braga	46041.1	28.09.92

229	MAN OF THE PEOPLE DER UNMORALISCHE FRIEDENSSTIFTER R: Winrich Kolbe B: Frank Abatemarco	46071.6	05.10.92
230	RELICS BESUCH VON DER ALTEN ENTERPRISE R: Alexander Singer B: Ronald D. Moore	45125.3	12.10.92
231	SCHISMS IN DEN SUBRAUM ENTFÜHRT R: Robert Wiemer B: Brannon Braga Story: Jean Louise Matthias, Ron Wilkerson	45154.2	19.10.92
232	TRUE Q EINE ECHTE "Q" R: Robert Scheerer B: René Echevarria	46192.3	26.10.92
233	RASCALS ERWACHSENE KINDER R: Adam Nimoy B: Allison Kock Story: Ward Botsford, Diana Dru Botsford, Michael Piller	45235.7	02.11.92
234	A FISTFUL OF DATAS EINE HANDVOLL DATAS R: Patrick Stewart B: Robert Hewitt Wolfe, Brannon Braga Story: Robert Hewitt Wolfe	46271.5	09.11.92
235	THE QUALITY OF LIFE DATAS HYPOTHESE R: Jonathan Frakes B: Naren Shankar	46307.2	16.11.92
236	CHAIN OF COMMAND, PART I GEHEIME MISSION AUF CELTRIS DREI, TEIL 1 R: Robert Scheerer B: Ronald D. Moore Story: Frank Abatemarco	46357.4	14.12.92
237	CHAIN OF COMMAND, PART II GEHEIME MISSION AUF CELTRIS DREI, TEIL2 R: Les Landau B: Frank Abatemarco	46360.8	14.12.92

238	SHIP IN A BOTTLE DAS SCHIFF IN DER FLASCHE R: Alexander Singer B: René Echevarria	45424.1	25.01.93
239	AQUIEL AQUIEL R: Cliff Bole B: Brannon Braga, Ronald D. Moore	46461.3	01.02.93
240	FACE OF THE ENEMY DAS GESICHT DES FEINDES R: Gabrielle Beaumont B: Naren Shankar Story: René Echevarria	46519.1	08.02.93
241	TAPESTRY WILLKOMMEN IM LEBEN NACH DEM TODE R: Les Landau B: Ronald D. Moore	unknown	15.02.93
242	BIRTHRIGHT, PART I DER MOMENT DER ERKENNTNIS, TEIL 1 R: Winrich Kolbe B: Brannon Braga	46578.4	22.02.93
243	BIRTHRIGHT, PART II DER MOMENT DER ERKENNTNIS, TEIL 2 R: Dan Curry B: René Echevarria	46579.2	01.03.93
244	STARSHIP MINE IN DER HAND VON TERRORISTEN R: Cliff Bole B: Morgan Gendel	46682.4	29.03.93
245	LESSONS DER FEUERSTURM R: Robert Wiemer B: Ronald Wilkerson, Jean Louise Matthias	46693.1	05.04.93
246	THE CHASE DAS FEHLENDE FRAGMENT R: Jonathan Frakes B: Joe Menosky Story: Joe Menosky, Ronald D. Moore	46731.5	26.04.93
247	FRAME OF MIND PHANTASIE ODER WAHRHEIT R: James L. Conway B: Brannon Braga	46778.1	03.05.93

248	SUSPICIONS VERDÄCHTIGUNGEN R: Cliff Bole B: Joe Menosky, Naren Shankar	46830.1	10.05.93
249	RIGHTFUL HEIR DER RECHTMÄßIGE ERBE R: Winrich Kolbe B: Ronald D. Moore	46852.2	17.05.93
250	SECOND CHANCES RIKER : 2 = ? R: LeVar Burton B: René Echevarria Story: Michael A. Medlock	46915.2	24.05.93
251	TIMESCAPE GEFANGEN IN EINEM TEMPORÄREN FRAGMENT R: Adam Nimoy B: Brannon Braga	46944.2	14.06.93
252	DESCENT ANGRIFF AUF BORG, TEIL 1 R: Alexander Singer B: Ronald D. Moore Story: Jeri Taylor	46982.1	21.06.93
253 (7. Season)	DESCENT, PART II ANGRIFF AUF BORG, TEIL 2 R: Alexander Singer B: René Echevarria	47025.4	20.09.93
254	LIAISONS INDISKRETIONEN R: Cliff Bole B: Jeanne Carrigan Fauci, Lise Rich	unknown	27.09.93
255	INTERFACE INTERFACE R: Robert Wiemer B: Joe Menosky	47215.5	04.10.93
256	GAMBIT, PART I DER SCHACHZUG, TEIL 1 R: Peter Lauritson B: Naren Shankar Story: Christopher Hatton, Naren Shankar	47135.2	11.10.93
257	GAMBIT, PART II DER SCHACHZUG, TEIL 2 R: Alexander Singer B: Ronald D. Moore Story: Naren Shankar	47160.1	18.10.93

258	PHANTASMS TRAUMANALYSE R: Patrick Stewart B: Brannon Braga	47225.7	25.10.93
259	DARK PAGE ORT DER FINSTERNIS R: Les Landau B: Hilary J. Bader	47254.1	01.11.93
260	ATTACHED KONTAKTE R: Jonathan Frakes B: Nicholas Sagan	47304.2	08.11.93
261	FORCE OF NATURE DIE RAUMKATASTROPHE R: Peter Lauritson B: Naren Shankar	47310.2	15.11.93
262	INHERITANCE SOONGS VERMÄCHTNIS R: Robert Scheerer B: Dan Koeppel, René Echevarria Story: Dan Koeppel	47410.2	22.11.93
263	PARALLELS PARALLELEN R: Robert Wiemer B: Brannon Braga	47391.2	29.11.93
264	THE PEGASUS DAS PEGASUS-PROJEKT R: LeVar Burton B: Ronald D. Moore	47457.1	10.01.94
265	HOMeward DIE OBERSTE DIREKTIVE R: Alexander Singer B: Naren Shankar Story: Spike Steingasser	47423.9	17.01.94
266	SUB ROSA RONIN R: Jonathan Frakes B: Brannon Braga Story: Jeri Taylor	unknown	31.01.94
267	LOWER DECKS BEFÖRDERUNG R: Gabrielle Beaumont B: René Echevarria Story: Ronald Wilkerson, Jean Louise Matthias	47566.7	07.02.94

268	THINE OWN SELF RADIOAKTIV R: Winrich Kolbe B: Ronald D. Moore Story: Christopher Halton	47611.2	14.02.94
269	MASKS DER KOMET R: Robert Wiemer B: Joe Menosky	47615.2	21.02.94
270	EYE OF THE BEHOLDER DER FALL "UTOPIA PLANTIA" R: Cliff Bole B: René Echevarria Story: Brannon Braga	47622.1	28.02.94
271	GENESIS GENESIS R: Gates McFadden B: Brannon Braga	47653.2	21.03.94
272	JOURNEY'S END AM ENDE DER REISE R: Corey Allen B: Ronald D. Moore Iddee: Shawn Piller, Antonio Napoli	47751.2	28.03.94
273	FIRSTBORN RITUS DES AUFSTEIGERS R: Jonathan West B: Christopher Halton, Ronald D. Moore Story: Mark Kalbfeld	47779.4	25.04.94
274	BLOODLINES BOKS VERGELTUNG R: Les Landau B: Nicholas Sagan	47829.1	02.05.94
275	EMERGENCE NEUE INTELLIGENZ R: Cliff Bole B: Joe Menosky Story: Brannon Braga	47869.2	09.05.94
276	PREEMPTIVE STRIKE DIE RÜCKEHR VON RO LAREN R: Patrick Stewart B: René Echevarria	47941.7	16.05.94
277	ALL GOOD THINGS... GESTERN, HEUTE, MORGEN R: Winrich Kolbe B: Brannon Braga, Ronald D. Moore	47988	23.05.94

BESETZUNG

STÄNDIGES ENSEMBLE:

Captain Jean-Luc Picard Partrick Stewart
Commander William T. Riker Jonathan Frakes
Lt. Cmdr. Data Brent Spiner
Lt. Worf Michael Dorn
Lt. Geordi LaForge LeVar Burton
Dr. Beverly Crusher Gates McFadden
Counselor Deanna Troi Marina Sirtis

MITGLIEDER DES ENSEMBLES, die nicht während aller sieben Staffeln
dabei waren:

Wesley Crusher Wil Wheaton
Lt. Natasha (Tasha) Yar Denise Crosby
Dr. Kate Pulaski Diana Muldaur

WIEDERKEHRENDE GÄSTE:

Q John de Lancie
Guinan Whoopi Goldberg
Chief Miles O'Brien Colm Meaney
Lwaxana Troi Majel Barrett
Lt. Reginald Barclay Dwight Schultz
Ensign Ro Laren Michelle Forbes
Keiko O'Brien Rosalind Chao
Gowron Robert O'Reilly
Alexander Rozhenko..... Brian Bonsall
Lore Brent Spiner

STAR TREK: The Original Series

MANTRAP/DAS LETZTE SEINER ART (1/6)

R: Marc Daniels

B: George Clayton Johnson

A PIECE OF ACTION/EPIGONEN (2/49)

R: James Komack

B: David P. Harmon

PATTERNS OF FORCE (2/52)

R: Vincent McEveety

B: John Meredyth Lucas

STAR TREK: Deep Space Nine:

THE EMMISSARY/DER ABGESANDTE (1/721)

R: David Carson

B: Michael Piller

DIE STAR TREK - FILME:

STAR TREK - THE MOTION PICTURE / STAR TREK - DER FILM
USA 1979

P: Paramount

R: Robert Wise

B: Harold Foster, nach Alan Dean Foster und Gene Roddenberry

K: Richard H. Kline

M: Jerry Goldsmith

D: William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelly, James Doohan,
Nichelle Nichols, Walter Koenig u.a.

STAR TREK II - THE WRATH OF KHAN / STAR TREK II - DER ZORN DES
KHAN

USA 1982

P: Paramount

R: Nicholas Meyer

B: Jack B. Sowards

K: Gayne Rescher

M: James Horner

D: William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelly, James Doohan,
Nichelle Nichols, Walter Koenig u.a.

STAR TREK III - THE SEARCH FOR SPOCK / STAR TREK III - AUF DER SUCHE
NACH MR. SPOCK

USA 1983

P: Paramount

R: Leonard Nimoy

B: Harve Bennett

K: Charles Corell

M: James Horner

D: William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelly, James Doohan,
Nichelle Nichols, Walter Koenig u.a.

STAR TREK IV - THE VOYAGE HOME / ZURÜCK IN DIE GEGENWART - STAR
TREK IV

USA 1986

P: Paramount

R: Leonard Nimoy

B: Steve Meerson, Peter Krikes, Nicholas Meyer, Harve Bennett

K: Don Peterman

M: Leonard Rosenman

D: William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelly, James Doohan,
Nichelle Nichols, Walter Koenig u.a.

STAR TREK V - THE FINAL FRONTIER / STAR TREK V - AM RANDE DES
UNIVERSUMS

USA 1988/89

P: Paramount

R: William Shatner

B: David Loughery, William Shatner, Harve Bennett

K: Anrew Laszlo

M: Jerry Goldsmith

D: William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelly, James Doohan,
Nichelle Nichols, Walter Koenig u.a.

STAR TREK VI - THE UNDISCOVERED COUNTRY / STAR TREK VI - DAS
UNENTDECKTE LAND

USA 1991

P: Paramount

R: Nicholas Meyer

B: Nicholas Meyer, Denny Martin Flinn

K: Hiro Narita

M: Cliff Eidelman

D: William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelly, James Doohan,
Nichelle Nichols, Walter Koenig u.a.

STAR TREK - GENERATIONS / STAR TREK - TREFFEN DER GENERATIONEN
USA 1994

P: Paramount

R: David Carson

B: Ronald D. Moore, Brannon Braga

K: John A. Alonzo

M: Dennis McCarthy

D: Patrick Stewart, William Shatner, Jonathan Frakes, Brent Spiner,
Malcolm McDowell, Whoopi Goldberg u.a.

STAR TREK - FIRST CONTACT / STAR TREK - DER ERSTE KONTAKT
USA 1996

P: Paramount

R: Jonathan Frakes

B: Rick Berman, Brannon Braga, Ronald D. Moore

K: Matthew F. Leonetti

M: Jerry Goldsmith

D: Patrick Stewart, Jonathan Frakes, Brent Spiner, LeVar Burton, Gates
McFadden, Marina Sirtis u.a.

FILME

C'ERA UNA VOLTE IL WEST / SPIEL MIR DAS LIED VOM TOD
Italien 1968

R: Sergio Leone

HIGH NOON / ZWÖLF UHR MITTAGS
USA 1952

R: Fred Zinnemann

PER UN PUGNO DI DOLLARI / FÜR EINE HANDVOLL DOLLAR
BRD/Sp/I 1964

R: Sergio Leone

RIO BRAVO / RIO BRAVO
USA 1959

R: Howard Hawks

YOJIMBO / YOJIMBO
Japan 1960

R: Akira Kurosawa

17.2. Literaturliste

ALEXANDER, David 1994: *Star Trek Creator. The Authorized Biographie of Gene Roddenberry.* New York u.a.

ALTMAN, Mark A. / GROSS, Edward 1995: *The Next Generation. Der Blick hinter die Kulissen.* Königswinter

ANGEL, Aaron: *Cold War and The Enemies of Star Trek.*
<http://www.stwww.com/papers/coldwar.html>
(ala6102@gemini.tntech.edu)

ASHERMAN, Allan 1988: *The Star Trek Interview Book.* New York u.a.

BERRETH, Stefan / WITTE, Christopher 1997: *Topographie der Zukunft.*
In: HELLMANN / KLEIN 1997, a.a.O., S. 16 - 24

BORDWELL, David / Thompson, Kristin 1993: *Film Art. An Introduction.* New York u.a.

BOYD, Katrina G. 1996: *Cyborgs in Utopia. The Problem of Radical Difference in Star Trek: The Next Generation.* In : HARRISON u.a. 1996, a.a.O., S. 95 - 113

Cinefantastique Vol. 22, No 5, April 1992. Forest Park/Illinois

Cinefantastique Vol. 24, No 3/4, October 1993. Forest Park/Illinois

Cinefantastique Vol. 25, No 6/Vol 26, No 1, December 1994. Forest Park/Illinois

Cinefantastique Vol. 28, No 6, December 1996. Forest Park/Illinois

Die offiziellen Star Trek Fakten und Infos Ausgabe 1/1998 - 8/1998, 20/1998. München

ENGEL, Joel 1995: *Gene Roddenberry. The Myth and the Man Behind Star Trek.* London

FEILEN, Marco: "Star Trek" im Filter der deutschen Synchronisation. In: STUP Trier, a.a.O., S. 117 - 120

FIELD, Syd / MÄRTHESHEIMER, Peter / LÄNGSFELD, Wolfgang 1990: *Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis.* München

- FISKE, John 1995: Television Culture. London
- FRIEDMAN, Michael Jan 1995: Star Trek The Next Generation. Starfleet Academy #6. Mystery of the Missing Crew. New York u.a.
- GERROLD, David 1996: The World of Star Trek. The Inside Story of TV's Most Popular Series. London
- GROSS, Edward / ALTMAN, Mark A. 1994a: Captains Logbuch. Königswinter
- GROSS, Edward / ALTMAN, Mark A. 1994b: Great Birds of the Galaxy. Gene Roddenberry and the Creators of Trek. London
- GROSS, Edward / ALTMAN, Mark A. 1995: Die vergessenen Abenteuer. Eine Chronik der bisher unveröffentlichten Trek-Manuskripte. Köln
- HARRISON, Taylor / PROJANSKY, Sara / ONO, Kent a. / HELFORD, Elyce Rae (Hrsg.) 1996: Enterprise Zones. Critical Positions on Star Trek. Boulder, Colorado/Oxford
- HASTIE, Amelie 1996: A Fabricated Space. Assimilating the Individual on *Star Trek: The Next Generation*. In : HARRISON u.a. 1996, a.a.O., S. 115 - 136
- HATFIELD, James / BURT, George "Doc" 1996: The Ultimate Trek Trivia Challenge for The Next Generation. New York
- HATFIELD, James / BURT, George "Doc" 1997: Patrick Stewart. Der neue Captain; München
- HELLMANN, Kai-Uwe / KLEIN, Arne (Hrsg.) 1997: Unendliche Weiten... . Star Trek zwischen Unterhaltung und Utopie. Frankfurt a.M.
- HICKETHIER, Knut 1991: Die Fernsehserie und das Serielle des Fernsehens. Kultur Medien Kommunikation. Lüneburg
- HICKETHIER, Knut 1997: Die Utopie einer Serie. In: HELLMANN / KLEIN 1997, a.a.O., S. 120 - 138
- HÖGE, Helmut 1994: Normalzeit. Die Generation Next. In: die tageszeitung Nr.4415, 12.09.94, S.24

KATZ, Althea: With the Wonder of a Child.
<http://www.stwww.com/papers/child.html>
(soferim@Netvision.net.il)

KELLER, Harald 1990: Die neue "Star Trek" - Generation. In: die tageszeitung Nr. 3205, 08.09.90, S.27

KELLER, Harald 1997: Kultserien und ihre Stars. Fortsetzung folgt... .
Berlin

KRACAUER, Siegfried 1984: Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films. Frankfurt a.M.

KRAFCYK, Eva 1993: Bessermenschen. In: die tageszeitung Nr. 4045, 29.06.93, S.17

KREUTZNER, Gabriele 1991: Next Time on Dynasty. Studien zu einem populären Serientext im amerikanischen Fernsehen. Trier

LEVINE, Jessica: A protrait of the future: Women in Star Trek: The Next Generation.
<http://www.stwww.com/papers/women.html>

LEVINE, Jessica: The Aesthetics of Being "Attached".
<http://www.stwww.com/papers/attached.html>

LOWRY, Stephen 1991: Pathos und Politik. Ideologie in Spielfilmen des Nationalsozialismus. Tübingen

MANTHEY, Dirk / ALTENDORF, Jörg 1990: Science Fiction Band 3.
Hamburg

MIKOS, Lothar 1994: Es wird dein Leben! Familienserien im Fernsehen und im Alltag der Zuschauer. Münster

montage/av. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation 1/1/1992. Berlin

montage/av. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation 2/1/1993. Berlin

montage/av. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation 2/2/1993. Berlin

montage/av. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller
Kommunikation 4/2/1995. Berlin

MORSE, Stan (Hrsg.) 1998: Die offiziellen Star Trek Fakten und Infos.
Hamburg

Moviestar Sonderband Nr. 5 1996: Star Trek Deep Space Nine. Hille

NAZARRO, Joe 1998: Journey's End. In: Star Trek. The Official Monthly
Magazine Vol 1, No 40, June 1998. London, S. 11 - 15

NEMECEK, Larry 1995: The Star Trek The Next Generation Companion.
New York

OKRAND, Marc 1992: The Klingon Dictionary. New York

RAMER, Sam 1997: The Joy of Trek. How to Enhance Your Relationship
with a Star Trek Fan. A Complete Introduction to the Star Trek Universe.
Toronto/Ontario

REEVES-STEVENSON, Judith / REEVES-STEVENSON, Garfield 1996: Star Trek
Deep Space Nine. Die Realisierung einer Idee. München

RICHARDS, Thomas 1998: Star Trek. Die Philosophie eines Universums.
München

ROBERTS, Wess / ROSS, Bill 1995: Make it so. Leadership Lessons from
Star Trek The Next Generation. New York u.a.

ROSE, Naomi Judith (Hrsg.) 1996: 30 Jahre Star Trek. Offizielle
Sonderausgabe für Sammler. North York, Ontario

SCHNEIDER, Irmela (Hrsg.) 1995a: Serien-Welten. Strukturen US-
amerikanischer Serien aus vier Jahrzehnten. Opladen

SCHNEIDER, Irmela 1995b: Variationen des Weiblichen und Männlichen.
Zur Ikonographie der Geschlechter. In: SCHNEIDER 1995a, a.a.O., S. 138
- 176

SHATNER, William / KRESKY, Chris 1994: Star Trek Erinnerungen.
München

SOLOW, Herbert F. / JUSTMAN, Robert H. 1996: Inside Star Trek. The
Real Story. New York u.a.

SPELLING, Ian 1998: 7th Heaven. In: Star Trek. The Official Monthly Magazine Vol 1, No 40, June 1998. London, S. 32 - 35

Starmag Ausgabe 1, 1995. Celle

Starlog. Das Science-Fiction Universum Ausgabe 2, 1995. New York

Starlog. Das Science-Fiction Universum Ausgabe 4, 1996. New York

Star Trek. Das offizielle Magazin Ausgabe 1, 1998. Stuttgart

Star Trek. Das offizielle Magazin Ausgabe 2, 1998. Stuttgart

Star Trek. The Official Monthly Magazine Vol 1, No 40, June 1998.
London

STUP Trier e.V. / éditions trèves (Hrsg.) 1997: Der Star Trek Reader. Trier

Trek World 46 Ausgabe 6, 1996. Augsburg

Trek World 49 Ausgabe 3, 1997. Augsburg

VANDE BERG, Leah R. 1996: Liminality. Worf as Metonymic Signifier of Racial, Cultural, and National Differences. In: HARRISON u.a. 1996, a.a.O., S. 51 - 68

VAN HISE, James 1992: The Man Between the Ears. Star Trek's Leonard Nimoy. Las Vegas

VAN HISE, James 1993: Trek. The Painted Adventures. Las Vegas

WEGMANN, Karl 1994: "Linsen Soufflé": Captain Kirk darf nicht sterben. In: die tageszeitung Nr.4447, 20.10.94, S. 25

WEGMANN, Karl 1995: Die additive Realität. In: die tageszeitung Nr.4551, 09.02.95, S.15

WHITFIELD, Stephen E. 1968: The Making of Star Trek. New York

WOLF, Michael 1996: net sci-fi. A Companion of the Best Science Fiction on the Internet. New York

