

I EINLEITUNG

Das US-amerikanische Franchise¹ *Star Trek* ist ein globales Phänomen. Nicht nur in räumlichen Dimensionen – *Star Trek* ist ein Text, der von Menschen auf der gesamten Welt rezipiert wird –, sondern auch in zeitlicher, geradezu historischer Hinsicht haben die Serien und Filme ein wesentliches Alleinstellungsmerkmal: Von den Anfängen der ersten Serie bis dato sind bald 50 Jahre vergangen, in denen die Welt erhebliche Umbrüche politischer wie sozialer Natur erfahren hat. In den ersten Jahren von *Star Trek* gab es Computer nur als große Industrieanlagen, das Internet nur prototypisch und in seiner heutigen Form noch nicht,² Mobiltelefone waren noch Zukunftsmusik und Satelliten im All eine der neuesten, innovativsten Errungenschaften. Der Kalte Krieg befand sich in seiner Hochzeit, die Kubakrise war gerade erst überstanden und die Welt in zwei große Machtblöcke geteilt, die sich feindlich gegenüberstanden.

Heute existieren die beiden Machtblöcke des Kalten Krieges in dieser Form längst nicht mehr. Das Internet ist ein Allerweltsmedium geworden, welches viel mehr ist als ein Computernetzwerk. Es bietet heute neben dem schon klassischen World Wide Web und der vielgenutzten E-Mail die Möglichkeit, Hörfunk und Fernsehen zu übertragen, und das sowohl klassisch als Broadcast genauso wie in neueren

1 Wir verwenden hier bewusst den Begriff »Franchise«, da sich *Star Trek* nicht nur auf mehrere Fernsehserien und Kinofilme erstreckt, sondern darüber hinaus durch Computerspiele, Romane, Comics, Sekundärliteratur u. ä. einen sehr viel breiteren Raum über verschiedene Medien hinweg einnimmt, als dies bei einer üblichen Fernsehserie der Fall ist. Der Begriff steht somit für die Gesamtheit der Medienprodukte, in denen und durch die sich das *Star Trek*-Universum abbildet.

2 Ein Vorläufer des Internets war das so genannte ARPANET in den 1960er Jahren.

Formen als Podcast oder Video-on-Demand. YouTube wird von vielen Nutzern längst nicht nur als Abspielstation von Videoclips betrachtet, sondern geradezu als kulturelles Gedächtnis einer ganzen Generation. Es wird über das Internet telefoniert und Regierungen wie globale Konzerne und Organisationen nutzen das Internet als Transportmedium für ihre jeweils eigenen Netze. Astronauten landeten mittlerweile auf dem Mond, es gibt eine Internationale Raumstation, welche ständig durch Raumfahrer besetzt ist, und die NASA bereitet sich auf eine bemannte Mars-Mission vor.

Und *Star Trek* existiert in dieser erheblich veränderten Welt immer noch und nicht etwa als Archivgut, das es zu erhalten gelte, sondern als mediale Struktur, die fortwährend neue Texte generiert, zuletzt 2013 durch den bis dato neuesten Kinofilm. Allein diese ungewöhnliche Hartnäckigkeit einer Fernsehserie beziehungsweise Kinofilmreihe rechtfertigt es, dem Text eine besondere Aufmerksamkeit zu schenken, wenn nicht sogar, ihn wissenschaftlich zu untersuchen. Und doch wirft diese Langlebigkeit sofort die Frage nach dem Warum auf. Was bedeuten diese Serien und die Filme ihren Rezipienten, dass sie nicht nur in der Vergangenheit erfolgreich waren, sondern dies bis in unsere Gegenwart hinein sind? Gibt es deshalb eine Besonderheit in ihrem Text? Gibt es bei *Star Trek* eine besondere Verbundenheit mit der Gegenwart, die den Erfolg des Franchises ausmacht?

Der Untersuchungsgegenstand

Star Trek kann wie kaum ein anderes Franchise auf eine über Jahrzehnte währende Präsenz in den Medien zurückblicken. Durch diese Medienpräsenz erreichte *Star Trek* eine große weltweite Bekanntheit in der Populärkultur und einen großen Einfluss über Fernsehen und das Kino hinaus.³ »It has [...] become part of the identity of millions of people.«⁴

3 Vgl. Robb 2012, S. 271.

4 Robb 2012, S. 275.

Die ursprüngliche Fernsehserie *Star Trek* wurde 1966 von dem US-amerikanischen Drehbuchautor Gene Roddenberry erfunden und lief zunächst bis 1969 drei Staffeln lang, ehe sie wegen zu schlechter Einschaltquoten abgesetzt wurde. Damit wird deutlich, dass *Star Trek* trotz seines Inhaltes zunächst als Unterhaltungsprodukt geplant war. So sagt Herbert F. Solow, der Chef der damaligen Produktionsfirma Desilu: »*Star Trek* was not created or developed as a critical study of truth, life's fundamental principles, or concepts of reasoned doctrines. We just wanted a hit series.«⁵

Roddenberry entwickelte *Star Trek* als eine Art *Wagon Train*⁶ im Weltall, in die Zukunft verlegt, aber mit für den zeitgenössischen Zuschauer wiedererkennbaren Charakteren und Handlungsorten.⁷ *Star Trek* handelt von der Erforschung und Kolonisierung des Weltalls durch die Menschheit:

»Space: the final frontier. These are the voyages of the starship Enterprise. Its five-year mission: to explore strange new worlds, to seek out new life and new civilizations, to boldly go where no man has gone before« (Einleitungstext von Captain Kirk in allen *The Original Series*-Episoden);

diese Mission änderte sich bei *The Next Generation* lediglich in

»its [die Enterprise, d. A.] continuing mission: to explore strange new worlds, to seek out new life and new civilizations, to boldly go where no one has gone before« (Einleitungstext von Captain Picard in allen TNG-Episoden).

In der ersten Serie und den ersten sechs Kinofilmen untersteht die USS Enterprise dem Kommando von Captain James T. Kirk. Trotz der anfangs recht kurzen Fernsehpräsenz entwickelte sich eine große

5 Solow/Justman 1996, S. 431. Hervorhebung im Original.

6 *Wagon Train* war eine US-amerikanische Western-Serie, die von 1957 bis 1965 produziert wurde. Hauptinhalt dieser Serie waren die Erlebnisse eines Wagenzuges auf dem Weg gen Westen. Insofern nimmt der Name *Star Trek* Bezug auf diese Wagenzüge. Der Begriff »Trek« hat seine Bedeutung vom Großen Treck der Buren in den 1830er Jahren. Damals kolonisierten die Buren, die so genannten Voortrekkers, weite Teile des heutigen Südafrikas und trugen somit zum Gründungsmythos Südafrikas bei. Der Begriff wurde ins Englische übernommen und auf die Siedlungsbewegung der Vereinigten Staaten übertragen.

7 Vgl. Solow/Justman 1996, S. 15 und Robb 2012, S. 15.

Fangemeinde, die der Serie über die Jahre die Treue hielt.⁸ Seitdem ist das *Star Trek*-Franchise zu einem stark ausdifferenzierten Medienkontinuum angewachsen.

Grundsätzlich unterscheidet man bei *Star Trek* zwischen kanonischen (*canon*) und nicht-kanonischen (*non-canon*) Werken, wobei das Unterscheidungskriterium die Anerkennung durch die Rechteinhaber darstellt.⁹ Diese Unterscheidung ist dahingehend bedeutsam, dass etwa Handlungen aus nicht-kanonischen Werken nicht im Sinne der Kontinuität berücksichtigt werden. Wenn also in *Star Trek* Bezug auf andere Ereignisse genommen wird, dann sind diese Ereignisse nur auf kanonische Werke bezogen. Nicht-kanonische Werke sind also kein offizieller Bestandteil des *Star Trek*-Universums.

Aus der heute als *The Original Series* (TOS) bezeichneten ersten Serie entwickelte sich 1979 der Kinofilm *Star Trek: The Motion Picture*.¹⁰ Nach diesem folgten 1982 mit *Star Trek: The Wrath of Khan*, 1984 mit *Star Trek: The Search for Spock* und 1986 mit *Star Trek: The Voyage Home* drei weitere Kinofilme mit der Originalbesetzung; danach konzipierte Gene Roddenberry auf Basis von TOS mit *Star Trek: The Next Generation* (TNG) eine neue Serie für das Medium Fernsehen. Diese lief mit einer neuen Besetzung von 1987 bis 1994 deutlich länger als ihre Vorgängerserie, jedoch parallel begleitet von zwei weiteren Kinofilmen der Crew der *Original Series* unter Captain Kirk 1989 (*Star Trek: The Final Frontier*) und 1991 (*Star Trek: The Undiscovered Country*), ehe auch TNG 1994 mit *Star Trek: Generations* vom Fernsehen ins Kino wechselte. In *The Next Generation* ist es Captain Jean-Luc Picard, der das Kommando über die USS Enterprise-D erhält. Dass Roddenberry mit TNG eine neue *Star Trek*-Serie

8 Vgl. Gregory 2000, S. 106; Robb 2012, S. 76 f. und Sander 1994a, S. 202 ff.; vgl. zur Fangemeinde auch Wenger 2006, passim.

9 Die Filmrechte für *Star Trek* liegen beim US-amerikanischen Unternehmen Paramount Pictures, während die Fernsehrechte von der CBS Corporation wahrgenommen werden.

10 1973/74 gab es mit *Star Trek: The Animated Series* eine kurzlebige Animationsserie, die auf TOS basierte. Da diese jedoch lange Zeit von den Rechteinhabern als *non-canon* betrachtet wurde und sie sich zudem durch ihren Charakter als Animation stark in ihrer Realitätsdarstellung von den übrigen Serien und den Kinofilmen unterscheidet, lassen wir *The Animated Series* hier außer Betracht. Vgl. Robb 2012, S. 79.

starten konnte, war keine Selbstverständlichkeit. TOS war ökonomisch gesehen kein großer Erfolg bei der Erstausstrahlung und Roddenberry war sich dessen bewusst.¹¹ Dass er trotzdem eine »zweite Chance« erhielt, lag ironischerweise erneut an ökonomischen Erwägungen. TOS hatte durch zahlreiche Wiederholungen einen festen Zuschauerstamm bekommen und die Kinofilme neues Publikum an *Star Trek* herangeführt. Diese Konstellation versprach profitabel zu sein: »Local stations had bombarded Paramount with requests for new episodes, studio executives said at the time of the initial announcement.«¹²

Während mit der neuen Crew dann 1996 mit *Star Trek: First Contact*, 1998 mit *Star Trek: Insurrection* und 2002 mit *Star Trek: Nemesis* drei weitere Kinofilme entstanden, blieb das Franchise mit drei weiteren Serienablegern im Fernsehen präsent: *Star Trek: Deep Space Nine* (DS9) von 1993 bis 1999, *Star Trek: Voyager* (VOY) von 1995 bis 2001 und *Star Trek: Enterprise* (ENT) von 2001 bis 2005. Im Jahre 2009 gab es mit *Star Trek* den mittlerweile elften Kinofilm. Dieser basiert auf den Figuren von TOS, ist aber zeitlich vor der Serie angesiedelt und zudem in einer alternativen Zeitlinie. 2013 erschien die Fortsetzung *Star Trek Into Darkness*.¹³ Die genannten fünf Fernsehserien und alle Kinofilme werden grundsätzlich als kanonisch betrachtet. Alle Serien und Kinofilme haben *Dramatis personæ*, die das Führungspersonal der jeweiligen Raumschiffe beziehungsweise Raumstation einschließt. Eine Übersicht über die handelnden Personen haben wir hier tabellarisch dargestellt.

11 Vgl. Nemecek 2003, S. 2.

12 Nemecek 2003, S. 2.

13 Da es hier um die erzählte Welt in *Star Trek* geht, lassen wir die Produktionsgeschichte des Franchises weitgehend außen vor. Für eine überblicksartige Darstellung der Produktion von *Star Trek* vgl. Robb 2012, passim.

	<i>The Original Series</i>	<i>The Next Generation</i>
<i>Kommandant</i>	James T. Kirk	Jean-Luc Picard
<i>1. Offizier</i>	Spock (Vulkanier) ¹⁴	William T. Riker
<i>2. Offizier</i>	–	Data (Android)
<i>Leitender Medizinischer Offizier</i>	Leonard McCoy	Beverly Crusher
<i>Chefingenieur</i>	Montgomery Scott	Geordi LaForge
<i>Sicherheitschef</i>	Pavel Chekov	Worf (Klingone) ¹⁵
<i>Einsatzoffizier</i>	–	Data
<i>Steuermann</i>	Hikaru Sulu	Wesley Crusher
<i>Wissenschaftsoffizier</i>	Spock	–
<i>Kommunikationsoffizier</i>	Uhura	–
<i>Offizier für strategische Operationen</i>	–	–
<i>Counselor</i>	–	Deanna Troi (Betazoidin)

Tabelle 1: *Dramatis personæ in den einzelnen Star Trek-Serien*¹⁶

14 Die Vulkanier sind eine humanoide Spezies im *Star Trek*-Universum, die sich äußerlich von den Menschen insbesondere durch ihre nach oben hin spitz zulaufenden Ohrmuscheln unterscheiden. Die Vulkanier beherrschten die interstellare Raumfahrt wesentlich früher als die Menschen, gründen aber später mit diesen die Vereinte Föderation der Planeten.

15 Die Klingonen sind eine kriegerische humanoide Spezies mit ausgeprägten Stirnknochen, die eine der Mächte im *Star Trek*-Universum darstellen. Wir gehen auf das Verhältnis zu den Klingonen im Kapitel VI noch genauer ein.

16 Die Angaben für *The Original Series* und *The Next Generation* gelten sinngemäß auch für die jeweiligen Kinofilme. Da sich innerhalb der Serien und Filme die Rangbezeichnungen durch Beförderungen beziehungsweise Degradierungen änderten, verzichten wir der Übersicht halber in dieser Tabelle auf die Darstellung.

<i>Deep Space Nine</i>	<i>Voyager</i>	<i>Enterprise</i>
Benjamin Sisko	Kathryn Janeway	Jonathan Archer
Kira Nerys (Bajoranerin)	Chakotay	T'Pol (Vulkanierin)
–	Tuvok (Vulkanier)	–
Julian Bashir	The Doctor (Medizini- sches Notfallhologramm)	Phlox (Denobulaner)
Miles O'Brien (<i>chief of operations</i>)	B'Elanna Torres (Halb-Klingonin)	Charles Tucker
Odo (Shapeshifter)	Tuvok	Malcolm Reed
Nog (Ferengi, <i>station maintenance</i>)	Harry Kim	–
–	Tom Paris	Travis Mayweather
Jadzia Dax (Trill)	Seven of Nine (Borg, <i>astrometrics officer</i>)	T'Pol
–	–	Hoshi Sato
Worf	–	–
Ezri Dax (Trill)	–	–

Zeitlich folgt *Star Trek* einer recht strengen fiktiven Chronologie. Der Kinofilm *Star Trek: First Contact* spielt zum überwiegenden Teil im Jahr 2063 (wo der erste Kontakt mit einer anderen Spezies¹⁷ stattfinden wird). In ENT *Broken Bow* wird das Jahr 2151 als Zeit etabliert, sodass die weiteren Seasons von *Enterprise* demnach die Jahre 2152 bis 2155 umfassen.¹⁸ Ab TOS wurde in *Star Trek* eine so genannte Sternzeit (*stardate*) eingeführt, die nicht mehr auf dem gregorianischen Kalender basiert. TOS spielt umgerechnet rund 100 Jahre nach ENT.¹⁹ Sich zeitlich anschließend finden die Kinofilme der TOS-Crew statt. Die Nachfolge-Serie *The Next Generation* spielt 100 Jahre später, während *Deep Space Nine* und *Voyager* sich mit TNG und untereinander zeitlich überlappen.²⁰ Schließlich finden die Handlungen der nachfolgenden Kinofilme zeitlich ebenfalls parallel statt. Die nachfolgende Tabelle zeigt die Zeitlinie des *Star Trek*-Universums synoptisch.

17 In *Star Trek* wird der Begriff »Spezies« sowohl im ursprünglichen biologischen Sinn als auch in einem kulturellen Kontext verstanden. Das *Star Trek*-Universum besteht zum überwiegenden Teil aus humanoiden Lebensformen, die den Menschen zumindest äußerlich ähnlich sind. Diese Tatsache wird in TNG *The Chase* damit erklärt, dass die meisten bekannten Spezies im *Star Trek*-Universum von einer gemeinsamen Urhumanoiden-Rasse abstammen. Im kulturellen Kontext greift der Begriff den Bedeutungsinhalt des US-amerikanischen Begriffs »race« auf.

18 Dabei orientiert sich die Jahreszählung an der Bezugsrealität. In den USA ist es üblich, dass eine Serien-Season im Spätsommer beziehungsweise Herbst eines Jahres startet und dann bis in den Frühling des kommenden Jahres andauert. Nach der sich anschließenden Sommerpause startet dann eine neue Season. Somit vergeht während einer Season in der Filmrealität *Star Treks* ein Jahr analog zur Bezugsrealität.

19 In VOY Q2 wird der Zeitraum von Kirks so genannter Fünf-Jahres-Mission so angegeben. Da TOS nur drei Seasons lief, wurde die Mission innerhalb der Serie nicht abgeschlossen.

20 Sternbach/Okuda geben zudem die Indienststellung der Enterprise-D, die in TNG Haupthandlungsort ist, mit dem 4. Oktober 2363 an. Vgl. Sternbach/Okuda 1994a, S. 27.

2063	<i>Star Trek: First Contact</i>		
2151	<i>Star Trek: Enterprise (ENT)</i>		
2152			
2153			
2154			
2155			
2266	<i>Star Trek:</i>		
2267	<i>The Original Series (TOS)</i>		
2268			
2269			
2271	<i>Star Trek:</i>		
	<i>The Motion Picture</i>		
2285	<i>Star Trek:</i>	<i>Star Trek:</i>	
	<i>The Wrath of Khan</i>	<i>The Search for Spock</i>	
2286	<i>Star Trek: The Voyage Home</i>		
2287	<i>Star Trek:</i>		
	<i>The Final Frontier</i>		
2293	<i>Star Trek:</i>		
	<i>The Undiscovered Country</i>		
2364	<i>Star Trek:</i>		
2365	<i>The Next Generation</i>		
2366	<i>(TNG)</i>		
2367			
2368			
2369		<i>Star Trek:</i>	
2370		<i>Deep Space Nine</i>	
2371	<i>Star Trek: Generations</i>	<i>(DS9)</i>	<i>Star Trek: Voyager</i>
2372			<i>(VOY)</i>
2373	<i>Star Trek: First Contact</i>		
	<i>(Rahmenhandlung)</i>		
2374			
2375	<i>Star Trek: Insurrection</i>		
2376			
2377			
2378			
2379	<i>Star Trek: Nemesis</i>		

Tabelle 2: Synopse über die Zeitlinie des Star Trek-Universums²¹

²¹ Vgl. Okuda/Okuda 1999, S. 690 ff.

Allein durch diese zeitliche Chronologie wird schon deutlich, dass sich alle *Star Trek*-Serien und die Filme ein Serienuniversum teilen.

Neben den Serien und Filmen entstanden eine Vielzahl von *Star Trek*-Literatur, mehrere Computerspiele und Fan Fiction, die das *Star Trek*-Universum kontinuierlich erweiterten und bis heute erweitern. So gibt es allein hunderte von *Star Trek*-Romanen, welche die in den Serien eingeführten Charaktere und Handlungsorte aufgreifen. Dieser Bereich des *Star Trek*-Universums wird jedoch von den Rechteinhabern als *non-canon* angesehen, d. h. im »offiziellen« *Star Trek*-Universum finden die Ereignisse in den Computerspielen, Romanen und Comics nicht statt.²²

Da die Einteilung in kanonische und nicht-kanonische Werke sowohl von der bisherigen wissenschaftlichen Rezeption *Star Treks* als auch von den Urhebern wie den Fans des Franchises allgemein akzeptiert wird, wird sich dieses Buch auf die kanonischen Werke beschränken. Dies scheint uns eine sinnvolle Maßnahme zu sein, um den Untersuchungsgegenstand angemessen eingrenzen zu können, ohne diese Eingrenzung willkürlich vorzunehmen.

Der Forschungsstand

Seit Mitte der 1970er Jahre wird sich mit *Star Trek* zunehmend auch in akademischen Kreisen auseinandergesetzt, zunächst natürlich vornehmlich im US-amerikanischen Raum. Dabei ist *Star Trek* »an expansive and dynamic text, and no single study could fully address its many iterations, incarnations, and intersections.«²³ An dieser Stelle kann der Forschungsstand deshalb aufgrund der Fülle an Sekundärliteratur nur cursorisch wiedergegeben werden.

22 Das ist vor allem hinsichtlich der Kontinuität des Serienuniversums bedeutsam.

So können etwa in den Romanen Entwicklungen auftreten, die im Widerspruch zu den Filmen und Serien stehen, aber aufgrund ihres *non-canon*-Charakters keine Berücksichtigung finden (müssen). Vgl. zur großen Masse an Merchandising-Artikeln, Büchern und Comics Sander 1994b, S. 193 ff. und Sander 1995, S. 339 ff.

23 Ott/Aoki 2001, S. 393.

Einen grundsätzlichen Überblick über das Franchise liefern die Bände von Sander 1994a, Sander 1994b, Sander 1995, Sander 1998 und Robb 2012. Während die Werke von Sander die wohl umfassendste, wenn auch eher populär aufbereitete Übersichtsdarstellung des *Star Trek*-Franchises sind, so liefern sie doch detaillierte Zusammenfassungen der Episoden und Hintergrundinformationen über die Entstehung von *Star Trek*. Da seit der Veröffentlichung der Bände von Sander bereits weitere Folgen, insbesondere von DS9 und VOY, entstanden sind, decken sie die späteren Entwicklungen dieser Serien nur lückenhaft ab, während ENT und die Kinofilme nach *Star Trek: Generations* gar nicht erfasst werden. Die Lücke füllt der Band von Robb, der das Franchise bis zum Kinofilm *Star Trek* (2009) erfasst, aber nicht so detailliert vorgeht wie Sander.

Im Zuge der großen Ausdifferenzierung des Franchises sind zudem »offizielle« Referenzbücher entstanden. Diese Bände sind deshalb als offiziell zu bezeichnen, weil ihre Inhalte durch die Rechteinhaber autorisiert wurden und sie damit als *canon* gelten dürfen. Wir werden deshalb im weiteren Verlauf verschiedentlich auf die Werke von Okuda und Okuda 1999, Sternbach 1997, Sternbach und Okuda 1994 sowie Zimmerman et al. 1999 zurückgreifen, um ein erweitertes Verständnis des *Star Trek*-Universums erhalten zu können.

In der deutschsprachigen Literatur sind zuvorderst die Sammelbände von Hellmann und Klein 1997 sowie Rogotzki et al. 2003 und Rogotzki et al. 2009 zu nennen. Alle drei Bände vereinen eine Vielzahl von Beiträgen, die sich mit dem Phänomen *Star Trek* befassen. Die Beitragenden in Hellmann und Klein betrachten dabei *Star Trek* im Wesentlichen unter dem Aspekt der Utopie, während die Bände von Rogotzki et al. sich *Star Trek* aus interdisziplinärer Sicht und unter vielfältigen Fragestellungen nähern. Ebenfalls zu *Star Trek*, jedoch nicht ausschließlich, trägt der Sammelband von Hörnlein und Heinecke 2000 bei.

Daneben sind sicherlich die monografischen Arbeiten von Götz 2000, Rauscher 2003, Weber 1997 und Wenger 2006 zu erwähnen. Sie sind allesamt aus Magisterarbeiten (im Fall von Götz) oder Dissertationen hervorgegangen und betrachten das Franchise jeweils unter einer recht eng eingegrenzten Fragestellung, wie etwa im Fall von Weber und in etwas weiterem Sinn Götz der Kontakt mit dem

Fremden oder der Auseinandersetzung mit der Fankultur von *Star Trek* bei Wenger. Becker 2000 setzt sich mit *Star Trek* aus einer philosophischen Fragestellung heraus auseinander, während Recht 2006 sich mit der Frage der Künstlichkeit von Cyborgs und Androiden auseinandersetzt. Schließlich sollen unsere eigenen Vorarbeiten zu diesem Text in Stoppe 2008, Stoppe 2011a und 2011b nicht unerwähnt bleiben.

Die englischsprachige Literatur zu *Star Trek* ist selbstredend weit- aus umfassender. Hier sind vor allem die Sammelbände von Harrison et al. 1996, Kapell 2010, Eberl und Decker 2008 sowie Reagin 2013 zu nennen, die sich explizit mit *Star Trek* befassen. Während etwa Kapell *Star Trek* als Mythos (im erzählerischen Sinn) betrachtet, wird das Franchise bei Eberl und Decker ähnlich wie bei Becker aus der Sicht der Philosophie und im Band von Reagin aus der Sicht der Geschichtswissenschaft untersucht. Zudem gibt es Monografien wie etwa von Barad 2001, die sich mit *Star Treks* ethischen Grundsätzen beschäftigt, Gregory 2000, der den narrativen Text von *Star Trek* einer näheren Untersuchung unterzieht sowie Wagner und Lundeen 1998, die *Star Trek* als amerikanischen Mythos verorten. Richards 1998 (hier in der deutschsprachigen Übersetzung verwendet) verschafft dem Rezipienten hingegen einen eher populärwissenschaftlichen Überblick. Einen Einblick in die Produktionsgeschichte von TOS ermöglicht das teils autobiografische Werk von Solow und Justman 1996.

Daneben wird *Star Trek* auch in verschiedenen Zeitschriftenauf- sätzen aus verschiedenen Disziplinen heraus untersucht, so etwa prominent aus Sicht der Politikwissenschaft in Braine 1994, Lagon 1997, Manuel 1997, Ott und Aoki 2001, Sarantakes 2005, Welde 1999 und Worland 1988. Worland beispielsweise setzt *Star Trek* in Beziehung mit dem Kalten Krieg und der Ära Kennedy, und Lagon vergleicht *Star Trek* mit der US-amerikanischen Regierungspolitik. Die Arbeiten dieser Autoren werden wir berücksichtigen und weiter- entwickeln. Dass *Star Trek* auch andere Wissenschaftsdisziplinen nachhaltig beeinflusst, zeigt der Beitrag von Joseph und Catton 2003, die sich aus rechtswissenschaftlicher Sicht mit dem *Star Trek*- Universum befassen. Auch in naturwissenschaftlichen Disziplinen werden Aspekte von *Star Trek* untersucht. Bemerkenswert daran ist,

dass einige technologische Visionen im *Star Trek*-Universum wie etwa der Warpantrieb ernsthaft hinsichtlich ihrer potenziellen Verwirklichung analysiert werden, so etwa erstmals von Alcubierre 1994. Dass sich daran Folgearbeiten von Van Den Broeck 1999, Nátario 2002, Finazzi et al. 2009 und McMonigal et al. 2012 anschlossen, zeigt, dass *Star Treks* Themen in der akademischen Welt transdisziplinär ernstgenommen werden.

Forschungsfrage und Aufbau

In diesem Buch soll der grundlegenden Frage nachgegangen werden, ob das *Star Trek*-Franchise nicht eher einen utopischen Text als eine Science Fiction-Narration darstellt. Können eine US-amerikanische Fernsehserie beziehungsweise eine ganze Reihe an Serien und darüber hinaus bald ein Dutzend Kinofilme überhaupt an einem literarisch-utopischen Text gemessen werden? Schließlich – das sollte hier nicht unerwähnt bleiben – stellen diese Narrationsformate auch eine Form der Unterhaltung dar, die nicht zuletzt auch durch (markt-)wirtschaftliche Aspekte gekennzeichnet ist. Wenn *Star Trek* eine Utopie ist, sollte diese eine gewisse Philosophie, eine gewisse Botschaft vertreten. Gibt es aber tatsächlich eine derartige Philosophie, die über das *Star Trek*-Universum hinausweist? Wird uns im *Star Trek*-Universum ein mögliches zukünftiges Gesellschaftsbild präsentiert, ja womöglich ein utopischer Gesellschaftsentwurf? Diese grundlegende Frage, ob *Star Trek* also eine Utopie ist, soll anhand der folgenden Forschungsfragen und Ausgangshypothesen schrittweise überprüft werden. Dabei bauen die einzelnen Hypothesen aufeinander auf, um am Ende der Diskussion die Frage nach dem Utopiegehalt zu beantworten.

1. Eine Utopie will – immer ausgehend von der zeitgenössischen Gesellschaftsstruktur – eine ideale Herrschafts- und Gesellschaftsform aufzeigen, in der die Probleme, die in der Gegenwart des jeweiligen Autors existieren, endgültig überwunden sind. Science Fiction hingegen legt den Fokus auf technisch-naturwissenschaftliche Innovationen, die der Menschheit neue Möglichkeiten

hinsichtlich der Forschung und Entdeckung neuer Welten eröffnen.

2. *Star Trek* baut auf grundlegenden Überlegungen und Ideen auf, die sich bereits in den frühen Utopien der Neuzeit finden.
3. Neue Technologien haben stets Implikationen für das politische und soziale System, in dem sich eine Gesellschaft befindet, und lassen sich nicht auf den technologischen Fortschritt reduzieren.
4. Das Raumschiff beziehungsweise im Falle von DS9 die Raumstation ist die vorherrschende Struktur, innerhalb derer das politische und soziale Leben organisiert ist.
5. *Star Trek* formuliert eine neue Gesellschaftsordnung, die auf die Vereinte Föderation der Planeten als maßgebliche politische Institution und die Sternenflotte als maßgebliche Exekutive zugeschnitten ist. Diese Gesellschaftsstruktur ist hierarchisch organisiert. Damit stellt *Star Trek* eine politische Utopie dar.
6. Innerhalb *Star Treks* existiert mit der Spezies der Borg eine den utopischen Zustand der Föderation bedrohende Dystopie und damit ein expliziter Gegenentwurf zu der Gesellschaft von *Star Trek*.
7. Schließlich rekurriert *Star Trek* in der Narration seiner Texte stets auf die jeweilige Gegenwart, in der die Serien und Filme entstanden. Dies reicht von den 1960er-Jahren bei TOS über das Ende des Kalten Krieges (so bei TNG) bis hin zu der Transformationszeit der 1990er-Jahre (DS9, VOY und ENT).

Um diese Hypothesen zu verfolgen, gehen wir folgendermaßen vor: Nach einem Abschnitt, in dem wir unsere methodischen Überlegungen erläutern, soll zunächst in einem theoretischen Teil diskutiert werden, was einen utopischen Text von Science Fiction unterscheidet. Welche sinnvolle Begriffsabgrenzung kann man hier vornehmen? Um *Star Trek* mit anderen Utopien vergleichen zu können, bietet es sich an, ausgewählte utopische Texte zu diskutieren und Parallelen in ihrem Aufbau und ihren Aussagen zu kumulieren. Sodann lässt sich die Frage beantworten, auf welche Ideen, die sich in den Utopien der frühen Neuzeit finden, *Star Trek* rekurriert. Welche Idealvorstellungen werden wieder aufgegriffen und wo finden sich Parallelen?

In einem weiteren Kapitel soll das Verhältnis von *Star Trek* zum technologischen Fortschritt diskutiert werden. Welchen Raum nehmen Technologie und technologischer Fortschritt bei *Star Trek* ein? Wie wird Technik in der Serie und den Filmen dargestellt und welche Konnotationen werden mit technologischem Fortschritt verbunden? Gibt es in *Star Trek* einen Diskurs hinsichtlich der sozialen und politischen Implikationen von neuen Technologien?

Haupthandlungsort der Serien und Filme sind Raumschiffe. Deshalb soll sich ein weiterer Teil des Buches mit der Frage beschäftigen, was das Leben auf einem Raumschiff beziehungsweise einer Raumstation impliziert. Kann das Leben dort quasi als Mikrokosmos, als ein Ausschnitt der Gesamtgesellschaft betrachtet werden? Und gibt es Parallelen zu anderen utopischen Orten?

Im nächsten Kapitel stellt sich die Frage nach der Konstruktion der Gesellschaftsordnung in *Star Trek*. Gibt es eine explizite Darstellung der politischen Systeme und gesellschaftlichen Ordnungen? Wie verhält sich *Star Trek* im Kontext der politischen und gesellschaftlichen Ordnungen anderer Spezies, die in den Serien und Filmen eine Rolle spielen? Welche Rolle hat die Sternenflotte im »alltäglichen« Gesellschaftsleben?

Dem Verhältnis der *Star Trek*-Gesellschaft zu der Borg-Spezies soll ein abschließendes Kapitel gewidmet werden. Hier soll diskutiert werden, wie sich der Gesellschaftsentwurf, den die Borg repräsentieren, von dem der Föderation unterscheidet. Kann einem utopischen Text überhaupt eine Dystopie inhärent sein?

Kapitelübergreifend soll stets im Blick behalten werden, welche Bezüge zur Gegenwart *Star Trek* kontinuierlich herstellt und ob durch *Star Trek* eine Reziprozität zu unserer Gegenwart hergestellt wird. In unserer Untersuchung fokussieren wir uns auf die Wahrnehmung von *Star Trek* durch die Rezipienten; wir interpretieren insoweit den Text aus Rezipientensicht. Da es sich bei *Star Trek* jedoch nicht um das Werk eines einzelnen Autors, sondern vielmehr um die Gemeinschaftsarbeit vieler Autoren handelt, ist auch die Frage zu stellen, ob sich die Intention der Autoren bei der Konzeption und Umsetzung der Serien und Filme mit der Interpretation des Rezipienten deckt. Ist *Star Trek* also eine intentionale Utopie? Oder ist *Star Trek* ein Text, der seinen utopischen Gehalt erst durch die Interpreta-

tion der Rezipienten erhält. Um diesen Aspekt näher zu beleuchten, gehen wir in diesem Buch auch auf die Ansichten der Autoren ein.