

# Mythenrezeption in »Star Trek: The Next Generation«

Zwei Beispiele<sup>1</sup>

von Jens Knipp

Schon lange hat Star Trek das Schattendasein in einem indifferenten Angebot von Serienprodukten, mit denen der Markt seit den Anfängen der kommerziellen Fernsehnutzung überschwemmt wird, aufgegeben und eine herausragende Stellung innerhalb der Massenkultur erworben. Anhänger der Serie organisieren sich in Clubs oder Computernetzwerken<sup>2</sup>; Charaktere wie Captain Kirk und Mr. Spock oder Ausdrücke wie »Beam me up, Scotty« haben in den USA längst Eingang in das populäre Bildungsgut und die Umgangssprache gefunden.<sup>3</sup>

Während die erste Serie des Namens – in Deutschland unter dem Namen *Raumschiff Enterprise* in den siebziger Jahren ausgestrahlt – mangels Zuschauerinteresses nach nur drei Staffeln (1966–69) eingestellt wurde, zählt die Nachfolgeserie *Star Trek: The Next Generation* [ST:TNG] (1987–94) zu den erfolgreichsten Serien aller Zeiten. Und auch wenn die Nachkömmlinge *Star Trek: Deep Space Nine*, *Star Trek: Voyager* und *Enterprise* nicht an den Erfolg von ST:TNG heranreichen konnten, erfreu(t)en sie sich konstanter Beliebtheit.

Die Mythenverarbeitungsmechanik der Fernsehproduktion läßt sich freilich auch bei Star Trek allenthalben bei der Arbeit beobachten. Der Bedarf an Geschichten ist enorm, so daß man sich gerne bei den Erzählschätzen der (nicht nur abendländischen) Kulturgeschichte bedient.

Im Gegensatz etwa zu einem literarischen Werk ist indes eine Vielzahl von Mitwirkenden an der Produktion einer filmischen Arbeit beteiligt. Eine Untersuchung der Mythenrezeption eines Fernsehprodukts, insbesondere einer Serie, wirft daher die methodische Schwierigkeit auf, daß über die tatsächlich verwendeten mythischen Vorlagen der Drehbuchautoren, der Regisseure, der Produzenten etc. gewöhnlich kaum etwas in Erfahrung zu bringen ist. Es erweist sich also als sinnvoll – wo nicht explizit darauf verwiesen wird

---

<sup>1</sup> Dieser Text bildet eine Synthese zweier Seminararbeiten des 4. und 5. Fachsemesters und ist leicht verändert erschienen in: *Mythologica 8. Düsseldorfer Jahrbuch für interdisziplinäre Mythosforschung*. Hrsg. v. Peter Tepe et al. Düsseldorf 2002. S. 110–134.

<sup>2</sup> Über drei Millionen Trekker sind allein in den USA registriert; vgl. das Vorwort von Arne Klein und Kai-Uwe Hellmann in: dies. (Hrsg.): »Unendliche Weiten ...« *Star Trek zwischen Unterhaltung und Utopie*. Frankfurt a. M. 1997, S. 7–9. Weitere Details bei Arne Klein: *Faszinierend! Star Trek zwischen Unterhaltung und Utopie?* In: Ebd., S. 166–182. – Die Bezeichnung »Trekker« hat inzwischen die »Trekkies« der ersten Serie abgelöst.

<sup>3</sup> Vgl. Thomas Richards: *Star Trek. Die Philosophie eines Universums*. München 1998, S. 10.

–, weniger konkreten mythischen Vorbildern nachzuspüren, sondern vielmehr nach analogen Mythen oder Mythenkomplexen und nach der Funktion der verwendeten mythischen Erzählungen zu fragen. Dies soll exemplarisch anhand von zwei Episoden der Serie ST:TNG versucht werden.

Die Wahl fiel auf ST:TNG, da diese Serie von den vier genannten die größte konzeptionelle Reife besitzt. Während ihr Schöpfer, Gene Roddenberry, in der Originalserie Star Trek überwiegend dem Diktat der Produktionsfirma durch möglichst actionreiche Handlung Rechnung tragen mußte<sup>4</sup>, erhielt er für ST:TNG weitergehende Freiheiten, seine Konzeption einer Zukunft der Menschheit umzusetzen.<sup>5</sup> Die auf ST:TNG folgenden Serien wurden erst nach Roddenberrys Tod im Jahr 1991 konzipiert und produziert, was sich in Abweichungen von der bisherigen ›Serienphilosophie‹ und einer zunehmenden Verlagerung des Konfliktpotentials vom interkulturellen in den interpersonalen Bereich bemerkbar macht. Bisweilen wird der Vorwurf laut, die Charaktere in ST:TNG seien zu stark idealisiert, doch (getreu dem Ausspruch »Übertreibung veranschaulicht«) scheint gerade hier das utopische Potential dieser Serie zu liegen.

Die Auswahl der beiden Beispiele folgt – von persönlichen Vorlieben abgesehen – der expliziten Thematisierung von Mythen innerhalb der Episoden, da diese auch einem Leser leicht zugänglich ist, der von Star Trek bislang wenig oder keine Notiz genommen hat. Für einen vereinfachten Zugang habe ich zudem den Beispielepisoden eine knappe Inhaltsangabe vorausgeschickt.

## I. Darmok

In der Episode *Darmok* (Produktionsnummer #202, Regie: Winrich Kolbe) trifft die Enterprise auf ein Schiff der Tamarianer. Der Kontakt mit dieser Spezies ist bislang an der Unmöglichkeit einer Verständigung gescheitert, da die übersetzten Wörter der Tamarianer stets nur Personen und Orte bezeichnen, die zudem der Sternenflottencrew unbekannt sind. Als die Kontaktaufnahme wieder zu scheitern droht, wird Captain Picard von den Tamarianern zusammen mit deren Captain Dathon auf einen nahegelegenen Planeten gebeamt. Während die Tamarianer die Versuche der Enterprise-Crew vereiteln,

---

<sup>4</sup> Ein erster Pilotfilm *The Cage* mit Christopher Pike als Captain der Enterprise wurde 1965 von NBC als zu anspruchsvoll und philosophisch abgelehnt; erst das mehr actionorientierte Ensemble um Captain Kirk durfte in Serie gehen. Vgl. David Alexander: *Gene Roddenberry. Die autorisierte Biographie. Mit einem Vorwort von Ray Bradbury*. München 1997, S. 284ff.

<sup>5</sup> Ich schließe mich mit der Begründung meiner Auswahl hier weitgehend Richards an; vgl. Richards, a. a. O., S. 13ff. Zum Einfluß Roddenberrys auf die Seriengestaltung vgl. auch Larry Nemecek: *Star Trek: The Next Generation. Das offizielle Logbuch*. Königswinter 1997, S. 29f.

Picard zurück an Bord zu holen, ist dieser gezwungen, sich gemeinsam mit Dathon einer Kreatur zu erwehren, von der Dathon während des Kampfs lebensgefährlich verletzt wird. Die Offiziere der Enterprise finden heraus, daß sich die Tamarianer durch Metaphern verständigen, die sie ihrer Mythologie entnehmen, was der Crew jedoch nicht weiterhilft, da sie die Mythologie der Tamarianer nicht kennt.<sup>6</sup> Picard hingegen, der einige Ausdrücke von Dathon in konkreten Anwendungssituationen lernt, gelangt schließlich zu einer ersten, wenngleich rudimentären Verständigung mit Dathon. Nachdem dieser seinen Verletzungen erlegen ist, gelingt es den Offizieren, Picard zurück auf die Enterprise zu beamen. Eine bewaffnete Auseinandersetzung mit den Tamarianern kann Picard im letzten Moment verhindern, indem er ihnen Captain Dathons Tod erklärt und damit einen ersten Kontakt zu den Tamarianern herstellt. Am Schluß der Episode bemerkt er gegenüber Commander Riker: »The Tamarian was willing to risk all of us just for the hope of communication, connection. Now the door is open between our peoples. A commitment meant more to him than his own life.«<sup>7</sup>

#### *i) Historische und mythologische Bezüge*

Eine in der Episode zentrale mythische Erzählung der Tamarianer handelt davon, daß zwei Jäger, Darmok und Jalad, sich auf der Insel Tanagra begegnen, dort ein Untier besiegen und gemeinsam die Insel wieder verlassen. Indem er Picard zu einer Postfiguration dieser Mythe zwingt, möchte Dathon ihm die Bedeutung des Ausdrucks »Darmok und Jalad auf Tanagra« begreiflich machen. Während es sich bei ›Darmok‹ und ›Jalad‹ wohl um erfundene Namen handelt, ist die Insel ›Tanagra‹ möglicherweise eine Anspielung auf die antike böotische Stadt Tanagra, die Archäologen besonders durch Funde von Terrakottafiguren bekannt ist. Hier ist jedoch vielmehr von Bedeutung, daß im Jahr 457 v. Chr. bei Tanagra eine Schlacht stattgefunden hat, die Theben zusammen mit den zur Hilfe geeilten Spartanern gegen Athen geschlagen hat.<sup>8</sup>

Im Mittelpunkt der Episodenkonzeption stehen die mythischen Erzählungen um den sumerischen König Gilgamesch. Über die historische Figur ist kaum etwas bekannt. Aus der sumerischen Königsliste läßt sich erschließen,

---

<sup>6</sup> Freilich bleibt bei einer solchen Konzeption zuweilen die logische Kohärenz hinter der Darstellungsabsicht zurück.

<sup>7</sup> Transkription anhand der englischsprachigen Originalepisode.

<sup>8</sup> Vgl. Alfred Heuß: *Hellas. Die klassische Zeit*. In: ders., Golo Mann (Hrsg.): *Propyläen Weltgeschichte. Band 3: Griechenland. Die hellenistische Welt*. Frankfurt a. M. 1962, S. 214–400, hier: S. 258.

daß Gilgamesch um 2750 v. Chr. König von Uruk war; ferner ließ er zu dieser Zeit die große Stadtmauer von Uruk bauen.<sup>9</sup>

Bereits gegen Ende des dritten vorchristlichen Jahrtausends lassen sich mythische Heroendichtungen über Gilgamesch in sumerischer Sprache nachweisen. Sie treten jedoch vereinzelt auf, ohne zu einem Epos zusammengefaßt zu werden. Ab etwa 1900 v. Chr. bildet sich eine akkadische Literaturtradition aus, die besonders unter König Hammurabi (1793–50) eine Blüte erlebt. Hier finden wir eine Weiterführung der Dichtungen um Gilgamesch, die aber nach wie vor nicht zu einem großen Epos zusammengeführt werden. Dies wird (nachweislich) erst im sog. jüngeren Gilgameschepos geleistet, das um 1100 entsteht. Für das Epos, welches, auf zwölf Tafeln überliefert, etwa 3.000 Verse umfaßt, wird als Autor ein gewisser Sin-leqe-unnini aus Uruk genannt.<sup>10</sup> Üblicherweise beruft man sich auf diese Bearbeitung des Gilgamesch-Stoffs, wenn von dem Gilgameschepos gesprochen wird.

Nachdem Picard die Bedeutung der ›Darmok‹-Mythe begriffen hat, erzählt er Dathon auf dessen Bitte vom Gilgameschepos. Er berichtet bis zu Enkidus Tod und hält sich an die Vorlage des jüngeren Gilgameschepos – bis auf ein Detail: Die Bürger von Uruk, die unter dem Bau der Stadtmauer zu leiden haben, bitten die Götter um einen Gefährten für Gilgamesch, der sie von dessen Wahnsinn befreien möge. Die Götter schicken den Wildmenschen Enkidu in die Stadt, wo er mit Gilgamesch kämpft, bis die beiden Freundschaft schließen. Nach verschiedenen Heldentaten besiegen sie den Himmelsstier der Göttin Inanna. In Picards Erzählung stirbt Enkidu an den Folgen des Kampfs als Rache der Götter. Im jüngeren Gilgameschepos wird Enkidu zwar auch aus göttlicher Rache, jedoch erst später durch ein Fieber niedergestreckt.<sup>11</sup>

## ii) *Gilgamesch*

Spätestens an dieser Stelle wird deutlich, daß die formale Konzeption der Episode dem Aufbau der Gilgamescherzählung, wie Picard sie vorträgt, entspricht. Die Variation verleiht der Episode eine größere Kohärenz von Inhalt und (durch das Vorbild gegebener) Struktur. Durch diese Kohärenz gewin-

<sup>9</sup> Vgl. Wolfram v. Soden: *Sumer, Babylon und Hethiter bis zur Mitte des zweiten Jahrtausends v. Chr.* In: Alfred Heuß, Golo Mann (Hrsg.): *Propyläen Weltgeschichte. Band 1: Vorgeschichte. Frühe Hochkulturen.* Frankfurt a. M. 1961, S. 523–609, hier: S. 541. Siehe auch ebd. im Anhang S. 615.

<sup>10</sup> Vgl. Wolfram v. Soden: *Einführung in die Altorientalistik.* 2. Aufl. Darmstadt 1992, S. 206f. Näheres zu Motiven und Bezügen der Gilgamescherzählungen siehe auch ebd., S. 208. Des weiteren ders.: *Der nahe Osten im Altertum.* In: Alfred Heuß, Golo Mann (Hrsg.): *Propyläen Weltgeschichte. Band 2: Hochkulturen des mittleren und östlichen Asiens.* Frankfurt a. M. 1962, S. 39–133, hier: S. 71.

<sup>11</sup> Vgl. v. Soden (1962), a. a. O., S. 71f.; v. Soden (1992), a. a. O., S. 207.

nen einige Kernthemen deutlicher an Kontur, die im folgenden vorgestellt werden.

Als Riker sich zum Schluß der Episode nach Picards Lektüre erkundigt, antwortet dieser:

PICARD: The Homeric hymns, one of the root metaphors of our own culture.

RIKER: For the next time we encounter the Tamarians?

PICARD: More familiarity with our own mythology might help us to relate to theirs.<sup>12</sup>

Neben dem kommunikationsorientierten Aspekt der Besinnung auf die mythologischen Wurzeln der eigenen Kultur, der in diesem Wortwechsel angesprochen wird, zeigt sich als weitere Konsequenz der Beschäftigung mit Mythen auf der Ebene der Episodenkonzeption, daß neue Geschichten<sup>13</sup> sich zumeist auf ältere zurückführen lassen. Mit diesem Moment der Selbstbezugnahme weist die Handlung über ihren inhaltlichen Rahmen hinaus auf ihre konzeptuellen Möglichkeiten hin: Das Erzählen neuer Geschichten ist eine (Re-)Präsentation alter Geschichten in neuer Gestalt. Diesem Problem, das seit dem Einsetzen von Literarizität in unserem Kulturkreis von Autoren beklagt wird<sup>14</sup>, begegnet die Episode indes nicht mit den Methoden postmodernen Literatur- und Filmschaffens wie etwa ironischer Distanzierung, Verpuppungstechniken etc., sondern verweist auf der Ebene der Handlung auf eine Möglichkeit, produktiv mit dieser ›narrativen Redundanz‹ umzugehen: Die Kenntnis von Geschichten bietet (möglicherweise) den Schlüssel zum Verständnis anderer Geschichten, was sowohl unsere eigene Kultur als auch fremde Kulturen einschließt<sup>15</sup> – oder Fernsehserien.

---

<sup>12</sup> Transkription anhand der englischsprachigen Originalepisode.

<sup>13</sup> Ich habe zwischen ›Geschichten‹ und ›Mythen‹ keine wesentliche Unterscheidung vorgesehen, da die ›Mythe‹ in ST:TNG allenfalls eine Sonderform der Geschichte ist. Es genügt hier, in einer Gebrauchsdefinition die ›Mythe‹ als Erzählung von vorgeschichtlichen Gestalten (Göttern, Heroen u. ä.) zu bestimmen. Funktionelle Eigenarten der Mythen werden an gegebener Stelle erörtert. Die von Richards getroffene ›wahrheitsfunktionale‹ Unterscheidung – um diesen Begriff Gottlob Freges hier zu zweckentfremden –, nach der eine ›Mythe‹ eine immer wahre Geschichte sei, wohingegen Geschichtenerzähler oft die Zuhörer oder sich selbst betrügen (vgl. Richards, a. a. O., S. 131f.), möchte ich als voreilig zurückweisen. Zwar sind die Beispiele Richards' durchaus schlüssig, doch bei genauerer Betrachtung der Serie ist die Zahl der Gegenbeispiele mindestens ebenso hoch. Nicht zu Unrecht mußte sich Richards besonders in Internetrezensionen die Kritik gefallen lassen, seine Beispiele zu selektiv einzusetzen.

<sup>14</sup> Vgl. etwa die Verse von Chacheperreseneb in: Jan Assmann: *Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen* München<sup>2</sup>1999, S. 97f.

<sup>15</sup> Vgl. hierzu Abschnitt iv).

### iii) Technologie

In ihrer Eigenschaft als Rätsel, als zu entziffernde Elemente der Sprache, die eine Kommunikation mit den Tamarianern ermöglichen soll, treten die Mythen und mythischen Bezüge in das Spannungsfeld zwischen Mensch und Technologie, das in der Serie ein vieldiskutiertes Motiv bildet.

Die Technologie im fiktiven 24. Jahrhundert ist weit fortgeschritten: Überlichtschnelle Raumfahrt ist möglich, die Nahrung wird vorwiegend künstlich durch Energieumwandlung hergestellt (was, laut den Protagonisten, dem Geschmack der Speisen nicht eben zuträglich ist), Personen und Güter können ohne nennbaren Zeitverlust von einem Ort zum anderen transportiert werden, und vieles mehr ist erfunden worden, um die Menschen – und andere Spezies – eines Großteils traditioneller Arbeiten und Beschränkungen zu entheben.<sup>16</sup>

Für den sozialutopischen Anspruch der Serie stellt dieser Stand der technologischen Entwicklung eine unabdingbare Voraussetzung dar.<sup>17</sup> Mit ihrer Hilfe werden lebensnotwendige Ressourcen und Organisationsstrukturen bereitgestellt, deren Ermangelung zu sozialen Konflikten führen würde, die den Menschen an Tätigkeiten hindern, die jenseits der Auseinandersetzung mit unmittelbaren (Über-)Lebensnotwendigkeiten liegen, wie etwa die Erforschung des Weltraums – ein Stadium der menschlichen Zivilisation, das schon aus konzeptionellen Gründen überwunden sein muß.<sup>18</sup>

Im Stand der Technologie ist jedoch mehr als nur ein dramaturgisches Axiom der Serie zu sehen. Zwar unterscheidet sich ST:TNG auch in dieser Hinsicht von vielen, zumeist pessimistischeren SF-Arbeiten: In Star Trek geht mit der technologischen Entwicklung ein nicht konfliktfreier, aber steter moralischer Fortschritt einher, der für den Zukunftsoptimismus der Serie notwendig ist. Die Zivilisation krankt hier nicht an einem ›prometheischen Gefälle‹, d. h. der Unfähigkeit des Menschen, die moralische Verantwortung des technologischen Fortschritts zu übernehmen, so daß »die Kluft zwischen technologischer Potenz und moralischem Selbstbändigungspotential [...] in- zwischen so groß geworden [ist], daß beide Vermögen einander ›aus den Augen verloren haben‹<sup>19</sup>.

<sup>16</sup> Vgl. auch Lawrence M. Krauss: *Die Physik von Star Trek. Mit einem Vorwort von Stephen Hawking*. München 41997.

<sup>17</sup> Ob Star Trek tatsächlich sozialutopische Ansprüche geltend machen kann, ist nicht unumstritten (vgl. hierzu besonders Herfried Münkler: *Moral und Maschine. Star Trek im Spannungsfeld von Sozialutopie und technologischem Fortschritt*. In: Hellmann, Klein, a. a. O., S. 59–71).

<sup>18</sup> Offensichtlich setzt dieser konzeptionelle Ansatz voraus, daß das menschliche Konfliktpotential weniger in der Natur des Menschen, als vielmehr im Bedingungsraum sozialer Interaktion anzusiedeln ist.

<sup>19</sup> Münkler, a. a. O., S. 70. Münkler rekurriert hier auf den Philosophen Günther Anders, der der Menschheit ein sicheres Ende aufgrund des oben genannten ›prometheischen Gefälles‹

Die Kritik und Problematik in Bezug auf Technologie hängt hingegen in ST:TNG mit einem anderen Aspekt zusammen: Individualität und individuelle Freiheit. Bezeichnenderweise sind der größte Gegner der Föderation in ST:TNG die Borg<sup>20</sup>, eine Spezies, die teils organischer, teils mechanischer Natur ist und deren Mitglieder kein individuelles, sondern ein kollektives Bewußtsein besitzen, das auf einzelne Mitglieder keine Rücksicht nimmt, um kollektive Ziele zu erreichen. Die Technik ist in der Serie gleichermaßen von Nutzen und akzeptiert, insofern sie im menschlichen Lebens- und Erfahrungsbereich streng instrumentellen Charakter hat. Der Mensch muß, um es mit Aristipp zu sagen, ›Meister der [technischen] Dinge sein, nicht von den Dingen gemeistert‹.

Daß die Technologie in der Serienkonzeption nicht mehr als eine unterstützende Problemlösungsfunktion hat (und haben darf), ohne bestimmte menschliche Fähigkeiten – Picard nennt etwa ›Geduld‹ und ›Vorstellungskraft‹<sup>21</sup> – ersetzen zu können, ist auch Thema der Episode *Darmok*.

Dieser Stellenwert der Technologie wird in *Darmok* durch die Zweiteilung des Handlungsstrangs hervorgehoben. Einerseits gelangt Picard auf dem Planeten durch die Auseinandersetzung mit Dathon bald zu ersten Fortschritten und vermag schließlich sogar einen ersten Kontakt herzustellen. An Bord der Enterprise andererseits versuchen die Führungsoffiziere mit Hilfe des Bordcomputers, die Sprache der Tamarianer zu entschlüsseln. Man gelangt letztlich zu einem unbefriedigenden Ergebnis, das Counsellor Troi folgendermaßen zusammenfaßt:

All our technology and experience, our universal translator, our use in space contact with more alien cultures than I can ever remember [...] – and we still can't even say ›hello‹ to these people<sup>22</sup>

Nachdem diese Verständnisversuche gescheitert sind, versucht die Mannschaft (wiederum mit technischen Mitteln), Picard von der Oberfläche des Planeten zu befreien, was beinahe zu einer bewaffneten Auseinandersetzung führt, die am Ende nur Picard verhindern kann, der den effektiveren, auf zwischenmenschlicher Interaktion basierenden Lernweg beschritten hat.

---

prognostiziert hat. Star Trek läßt sich durchaus als Kontrafaktur gegen popularisierte Formen solcher Philosophien verstehen.

<sup>20</sup> Eine serienchronologische Übersicht über diese fiktive Spezies und deren Konflikte mit der Föderation bietet der Beitrag von Ralph Sander: *Borg – Eine Spezies im Wandel der Zeit*. In: *Star Trek. Das offizielle Magazin* 1 (1998), S. 6–13. Der Name ›Borg‹ ist eine Verkürzung des Begriffs ›cyborg‹ (künstliche, teilweise organische Lebensform).

<sup>21</sup> »In my experience communication is a matter of patience, imagination. I would like to believe that these are qualities we have in sufficient measure.« (Transkription anhand der englischsprachigen Originalepisode.)

<sup>22</sup> Transkription anhand der englischsprachigen Originalepisode.

iv) Sprache – Kommunikation – Mythos

Ich möchte noch einmal auf den Stellenwert der kommunikativen Interaktion in ST:TNG zurückkommen, der sich nicht nur andeutet, wenn Picard über Dathon sagt:

The Tamarian was willing to risk all of us just for the hope of communication, connection. Now the door is open between our two peoples. A commitment meant more to him than his own life.<sup>23</sup>

Eine Analyse der Kommunikationssituation in *Darmok* bietet Ingrid Weber in ihrer Dissertation.<sup>24</sup> Die Episode beginnt mit einer gezielten Kontaktaufnahme als Reaktion der Enterprise auf die Rufe der Tamarianer, mit denen zwar kein Austausch etabliert werden konnte, die aber als friedfertige Spezies eingestuft wurden.

Die von Föderationsseite unterstellten Gemeinsamkeiten beziehen sich also über die für alle intelligenten Lebensformen angenommene Fähigkeit zu kognitiver Leistung und Kommunikation hinaus auch auf die Bereitschaft zur friedlichen Auseinandersetzung mit dem Fremden.<sup>25</sup>

Während die Technologie, wie dargelegt wurde, keine Lösung des durch die Kontaktaufnahme entstandenen Konflikts anbieten kann, zeigt der Handlungsstrang auf dem Planeten den einzig möglichen Lösungsweg: kommunikative Interaktion.<sup>26</sup> Dadurch, daß durch eine fremde, (anfangs) unverständliche Sprache die »verbalsprachliche Verständigung hier als Problem auftritt«<sup>27</sup>, wird die Notwendigkeit von Kommunikation und Interaktion prägnant formuliert. Kommunikation ist nicht ein Mittel, um gewisse Ziele zu erreichen, sondern die Kommunikation selbst ist das primäre Ziel, dem das Bemühen der Enterprise (als Exponent der Sternenflotte) gilt. Kommuni-

<sup>23</sup> Transkription anhand der englischsprachigen Originalepisode.

<sup>24</sup> gl. Ingrid Weber: *Unendliche Weiten. Die Science-Fiction-Serie Star Trek als Entwurf von Kontakten mit dem Fremden*. Univ.-Diss. Frankfurt a. M. 1997. Weber verwendet in Anlehnung an C. Geertz einen differenzierteren Kulturbegriff, als er diesem Beitrag zugrunde liegt; Kultur wird dort verstanden als ein »semiotisches Konzept von Kultur als einem Kontext, in dessen Rahmen soziales Verhalten in seiner symbolischen Bedeutung beschrieben werden kann« (ebd., S. 19). Die explizite »Unterscheidung von Kultur und sozialer Organisation« (ebd., S. 20) findet in diesem Beitrag keine Verwendung; die ihm zugrunde liegende Definition von »Kultur« richtet sich im wesentlichen nach Horst Reimann et al.: *Basale Soziologie. Hauptprobleme*. Opladen <sup>4</sup>1991: »Kultur ist die Gesamtheit von Plänen und Maßstäben (Standards), die Menschen in gesellschaftlichen Zusammenhängen entwickeln und zur zwecksetzenden Gestaltung des sozialen und natürlichen Daseins anwenden.« (Ebd., S. 47.)

<sup>25</sup> Vgl. ebd., S. 178. Im folgenden geht Weber auf kommunikationstheoretische Aspekte ein, wobei sie etwa auf P. Lorenzen und O. Schwemmer verweist, indem sie den Begriff der »empraktischen Rede« einführt. (Auch ließe sich u. a. Wittgensteins Konzept der »Sprachspiele« ins Feld führen.) Hier soll jedoch weniger das Wie als vielmehr die Tatsache der Kommunikation selbst interessieren.

<sup>26</sup> Es stellt sich als Einwand die Frage, inwieweit Technologie und kommunikative Interaktion in einer konträren Position zueinander stehen. Mir ist hingegen nicht an einer grundsätzlichen Diskussion dieser Fragestellung gelegen, sondern an der Feststellung, daß es bei ST:TNG diesen Antagonismus gibt.

<sup>27</sup> Ebd.

kation impliziert und ermöglicht ein Lernen voneinander, und nur so ist eine friedliche Koexistenz aller Völker zu gewährleisten, deren Aufrechterhaltung ein Basiselement der Föderationsstatuten darstellt.

Picard bekundet seinen Respekt für Dathons Opfer um des Austauschs willen, indem er Gilgamesch in seiner Erzählung über Enkidu sagen läßt: »He, who was my companion through adventure and hardship, has gone forever.«<sup>28</sup>

Neben inhaltlichen und formalen Bezügen auf Mythologisches reflektiert die Episode *Darmok* auch ein eigentümliches Verhältnis von Sprache selbst zum Mythos, wie auch Richards ausführlicher darlegt, der als Kernthema der Episode »die Erfahrung von Sprache in ihrer frühesten Form, der Form des Geschichtenerzählens« betrachtet.<sup>29</sup> Es ergeben sich folgende »Hypothesen« über das Verhältnis von Mythos und Sprache, die in *Darmok* ausgedrückt werden:

1. Die Mythen sind der Sprache inhärent. Troi nennt ein Beispiel, um diesen Umstand zu verdeutlichen:

Es ist genauso, als würde ich zu Ihnen sagen: »Julia. Auf dem Balkon.« Wenn Sie nicht wüßten, wer Julia ist und was sie auf dem Balkon getan hat, hätte dieses Bild für Sie keinerlei Bedeutung.<sup>30</sup>

Es ließe sich zwanglos eine Vielzahl solcher Metaphern und Bezüge finden, etwa wenn jemand über seine »Achillesferse« klagt oder von »goldenen Zeiten« spricht, und mit ihnen in immer subtilere semantische Schichten der Sprache eindringen. Im letzteren Fall hat sich der mythische Ursprung bereits so tief in die Sprache eingegraben (Hesiods Theogonie dürfte kaum einen allzu breiten Leserkreis besitzen), daß mythische Herkunft und sprachliche Aktualisierung kaum mehr zu trennen sind. Die mythischen Bezüge der Sprache finden sich also nicht nur an der Oberfläche des aktuellen Sprechens, sondern sie sind letztlich unentwirrbar mit der Genese der Sprache verwoben.<sup>31</sup>

2. Die identitätsstiftende Funktion des Mythos innerhalb einer Kultur (von der in Teil II noch zu sprechen sein wird) geht noch über die bloße gemeinsame Kenntnis von Geschichten hinaus. Dadurch, daß (u. a.) die My-

<sup>28</sup> Transkription anhand der englischsprachigen Originalpisode.

<sup>29</sup> Vgl. Richards, a. a. O., S. 170ff.

<sup>30</sup> Zitiert nach ebd., S. 173.

<sup>31</sup> Auch wenn, wie Star Trek nahelegt, Teile der Sprache auf mythische Wurzeln zurückgehen, die unterhalb des bewußten Sprechens liegen, wäre ein Zusammenhang vom »Vergessen« der mythischen Ursprünge und deren Aktualisierungshorizont bzw. einer Veränderung des semantischen Werts betreffender Ausdrücke erst noch zu entwickeln – falls es denn einen gibt. (Hier möchte ich Yoshiro Nakamura für kritische Anmerkungen danken.)

then einer Sprachgemeinschaft wiederum konstitutiv auf die Semantik der Sprache rückwirken, bildet die Sprache auch ein gemeinsames Weltbild, eine durch die Sprache und deren impliziter Welterklärung bzw. -ordnung gegebene Matrix des Erlebens von Welt und deren Kommunikation.

3. Hier zeigt sich die Grenze, die dem Verständnis anderer Kulturen (wie in diesem und Abschnitt ii) als Möglichkeit und Ziel von Kommunikation genannt) gesetzt ist: Das Verständnis kann stets nur eine Annäherung erreichen, ohne jemals Vollständigkeit beanspruchen zu können, insofern es eine Projektion eigenen Welterlebens ist, die als Ausgangsbasis der Auseinandersetzung nicht verlassen werden kann.<sup>32</sup> Unter Berücksichtigung der von *Darmok* nahegelegten Verbindung von Mythos und Sprache ließe sich dieser Punkt mit Wittgenstein zusammenfassen: »Die Grenzen meiner Sprache bedeuten die Grenzen meiner Welt.«<sup>33</sup>

An dieser Stelle schließt sich im Inhalt der Kreis mit den in Abschnitt ii) erwähnten formalen Bedingungen der Produktionsmöglichkeiten von *Star Trek* (als *pars pro toto*): Selbst die phantasievoll gezeichneten Kulturen in *ST:TNG* sind nicht mehr als Kompilationen menschlicher Lebensumstände und Geschichten – ohne Möglichkeit, dieser Beschränkung zu entkommen.

## II. Kahless

Auch bei der Konzeption der klingonischen Kultur, die den Mittelpunkt dieses zweiten Teils bildet, lassen sich Bezüge (nicht nur) zur abendländischen Kulturgeschichte herstellen. Bevor die Episode *Der rechtmäßige Erbe* besprochen wird, die bezüglich der Mythenrezeption besonders ergiebig ist, empfiehlt sich ein Überblick über die klingonische Kultur, da sie detailliert ausgearbeitet ist und innerhalb der Serie eine bedeutende Position innehat<sup>34</sup>, sowie eine kurze Charakterisierung der Figur *Worf*, des einzigen Klingonen im Sternenflottendienst, der in genannter Episode – und auch in anderen Episoden mit klingonischem Schwerpunkt – eine Schlüsselposition innehat.

### i) *Homers Spuren*

Wie *Picard* in *Darmok* andeutet (vgl. Abschnitt ii) in Teil I), scheinen die Autoren der Serie gerne in den Homerischen Epen<sup>35</sup> Anleihen für ihre Charak-

<sup>32</sup> Freilich wird in *Darmok* nicht der hermeneutische Zirkel neu gedacht; vielmehr wird er mit einer mythostheoretischen Akzentuierung problematisiert.

<sup>33</sup> Ludwig Wittgenstein: *Tractatus logico-philosophicus*. Satz 5.6. (Hervorhebung i. Orig.)

<sup>34</sup> Innerhalb von *ST:TNG* beschäftigen sich etwa zehn Episoden ausschließlich und noch einmal so viele schwerpunktmäßig mit der klingonischen Kultur, wobei freilich immer wieder auch in anderen Episoden darauf Bezug genommen wird. Salopp gesagt: Mehr als 12 % der Serie (176 Episoden) sind klingonisch.

<sup>35</sup> Ich werde mich im folgenden Abschnitt weitestgehend auf die *Ilias* beziehen, da die Identität der Autoren von *Ilias* und *Odysee* in der Homer-Forschung keineswegs unstrittig ist.

tere und Geschichten zu suchen. Da es ohnehin nicht oder kaum nachvollziehbar ist, inwieweit Homer tatsächlich in aktiver Rezeption für ST:TNG nutzbar gemacht wurde, soll dieser Frage hier nicht nachgegangen werden.<sup>36</sup> Es sollen vielmehr einige Ansätze und Ergebnisse aus der Homer-Forschung dazu beitragen, Merkmale und Strukturen der klingonischen Gesellschaft zu benennen und zu charakterisieren.<sup>37</sup> Daher wird es genügen, augenfällige Parallelen zu Homer aufzuzeigen. (Es sei angemerkt, daß, wenn von Parallelen zur homerischen Gesellschaft die Rede ist, es sich bei der *Ilias* kaum um eine Spiegelung der Gesellschafts- und Lebensumstände des Handlungszeitraums – 13./12. vorchristliches Jahrhundert – handelt, sondern sie reflektiert weitaus stärker die Verhältnisse ihres Entstehungszeitraums, also der Zeit um 700 v. Chr.<sup>38</sup>)

Eine erste dieser Augenfälligkeiten ist die Namensgebung der Klingonen. Gewöhnlich wird ein Klingone (außer in sehr privatem Gesprächsrahmen) mit seinem Namen und dem Zusatz »Sohn des ...« angeredet und bezeichnet. In der *Ilias* findet sich ein Patronymikon bereits im ersten Vers, wo im Musenanruf vom Zorn des »Peliden Achill« gesungen wird.<sup>39</sup> Im weiteren Verlauf der *Ilias* wird diese Art der Benennung noch sehr häufig benutzt (vgl. etwa den sog. »Schiffskatalog«: *Ilias*, V. 494–760). Hier wie dort benennt das Patronymikon die Zugehörigkeit eines Kriegers<sup>40</sup> zu einem Familienclan, einem »Haus«, womit zugleich über seinen sozialen Status Auskunft gegeben wird.

---

Vgl. Joachim Latacz: *Homer. Der erste Dichter des Abendlands*. Düsseldorf, Zürich <sup>3</sup>1997, S. 24f. Daß der Dichter der *Ilias* möglicherweise nicht Homer hieß (und mehr als eine Person war) ist hier irrelevant, so daß ich »Homer« mit »der Autor der *Ilias*« synonym verwenden werde. Es soll hier weder bestritten noch übergangen werden, daß die Epik Homers in einem übergreifenden Traditionszusammenhang steht, der sich aus indoeuropäischen und bedingt aus orientalischen Wurzeln speist. Da Homer jedoch am Beginn unserer abendländischen Literaturgeschichte steht, werde ich mich im Vergleich auf ihn als *pars pro toto* stützen, der bereits während seiner antiken Überlieferung als »der Dichter« galt.

<sup>36</sup> Aus lizenzrechtlichen Gründen dürfen Drehbücher und andere Materialien in Deutschland nicht vertrieben werden. Aber auch ohne diese Einschränkung dürfte es, im Zuge einer quasi-autorbezogenen Untersuchung, nahezu unmöglich sein, besagte Frage zu klären.

<sup>37</sup> Homer wird, wie gesagt, »nur« als Exponent einer ganzen dichterischen und kulturellen Tradition betrachtet, der wohl im europäischen Abendland am wirkungsmächtigsten gewesen sein dürfte (vgl. hierzu auch den Literaturhinweis in Anm. 42). Die Nähe zu homerischen Stoffen und Motiven wird auch und gerade in späteren Star-Trek-Serien deutlich. (Man betrachte nur die Konzeption von *Star Trek: Voyager als Odyssee*.)

<sup>38</sup> Vgl. hierzu Latacz, a. a. O., S. 40ff.

<sup>39</sup> Siehe Homer: *Ilias*. Herausgegeben von Eduard Schwartz. Darmstadt 1994.

<sup>40</sup> Ein Klingone betrachtet sich und wird betrachtet als Krieger; dementsprechend »temperamentvoll« tritt er auf in seinem Verhalten. Daher sehen innerhalb von ST:TNG manche radikalen Klingonen in dem durch Verträge etablierten Friedenszustand mit Föderation und Romulanern eine Degeneration der klingonischen Tradition und Natur. Das kriegerische Erbe der Klingonen spiegelt sich deutlich in ihrer Sprache wider, die von dem Linguisten Mark Okrand eigens zuerst für spätere Star-Trek-Filme, dann in größerem Umfang für die Serien entworfen und ausgearbeitet wurde. Vgl. u. a. Mark Okrand: *Star Trek. Das offizielle Wörterbuch. Klingonisch/Deutsch. Deutsch/Klingonisch*. Königswinter 1996.

Der soziale Status ist in der Gesellschaft der *Ilias* von kaum zu überschätzender Bedeutung, da in dieser hierarchischen Gesellschaftsformation aristokratischen Typs das Ansehen über den gesellschaftlichen Rang bestimmt. Hierzu Dodds:

[...] amerikanische Anthropologen haben uns kürzlich gelehrt, zwischen ›Schamkulturen‹ und ›Schuldkulturen‹ zu unterscheiden, und die von Homer skizzierte Gesellschaft gehört eindeutig zur ersten Klasse. Der höchste Wert für einen homerischen Menschen ist nicht ein ruhiges Gewissen, sondern das Genießen der *timé*, der öffentlichen Hochschätzung: [...] Und die stärkste moralische Macht, die der homerische Mensch kennt, ist nicht die Furcht vor Gott, sondern die Rücksicht auf die öffentliche Meinung, *aidós*: [*aidéomai Tróao*], sagt Hektor in seiner Schicksalsstunde und geht mit offenen Augen in den Tod. [...] In einer solchen Gesellschaft wird alles, was den Mann der Verachtung oder dem Spott seiner Gefährten preisgibt und ihn ›sein Gesicht verlieren‹ läßt, als unerträglich empfunden.<sup>41</sup>

Exemplarisch sei ein Schlagwort genannt, das die Eigentümlichkeiten dieses Kulturtyps veranschaulicht. Das »*kléos áphthiton*« (*Ilias* IX, 413), der »ewige Nachruhm«, ist eine starke Motivation für das Handeln eines Kriegers, die nicht nur in der *Ilias*, sondern auch in anderen antiken Heldenepen und -liedern anzutreffen ist.<sup>42</sup>

Die Parallelen zur klingonischen Kultur sind unübersehbar: Der Begriff der Ehre bildet die oberste ethische und gesellschaftliche Norm. Neben einer Vielzahl direkter Beispiele wird dies indirekt besonders an der Bestrafungspraktik deutlich, denn die schwerste Strafe, die über einen Klingonen verhängt werden kann, ist nicht der Tod, den kein Klingone fürchtet, sondern die Entehrung. Hier wird durch ein Ritual, als dessen Höhepunkt sich alle Mitglieder des Hohen Rates – stellvertretend für die ganze Gesellschaft – vom Delinquenten abwenden, der Bestrafte aus der klingonischen Gemeinschaft ausgestoßen, womit er einen Status erhält, der dem mittelalterlichen Geächteten, ›Vogelfreien‹ vergleichbar ist.

Verschärft wird der moralische Druck des Ehrbegriffs, dessen Bedeutung in unserer modernen abendländischen Schuldkultur kaum nachzuvollziehen

---

<sup>41</sup> Erec R. Dodds: *Die Griechen und das Irrationale*. Darmstadt 1970, S. 15f. Die Unterscheidung zwischen ›Scham-‹ und ›Schuldkultur‹ ist zwar ein grobes Raster, und ein Blick auf verschiedene Gesellschaften zeigt rasch, daß diese Kulturtypen in einer reinen Form nicht vorkommen. Diese Differenzierung leistet jedoch als heuristisches Modell gute Dienste, und die Charakterisierung Dodds' trifft auch wesentliche Aspekte, wenn man z. B. die japanische Kultur betrachtet, in der Ehre und Tradition durchaus noch eine wichtige Rolle spielen. (Parallelen zur japanischen Kultur, offensichtliche Anleihen, lassen sich mehrfach in der Konzeption der Klingonen beobachten, ohne daß sie im folgenden gesondert ausgewiesen werden.) – Für entscheidende Hinweise und Anregungen danke ich Herrn Prof. Michael Reichel sehr herzlich.

<sup>42</sup> Vgl. Rüdiger Schmitt: *Indogermanische Dichtersprache. Eine Skizze*. In: ders. (Hrsg.): *Indogermanische Dichtersprache*. Darmstadt 1968, S. 334–343.

ist, durch den Umstand, daß der Einzelne mit seinem Handeln für die Stellung des Hauses verantwortlich ist, wie auch umgekehrt die Ehre oder Unehre der Familie wieder auf den einzelnen zurückwirkt.<sup>43</sup> (Daher auch die Bedeutung des Patronymikons, das mit dem Familiennamen zugleich das öffentliche Ansehen der Familie selbst sowie dieses Mitglieds der Familie bezeichnet.)

Der ewige Nachruhm ist für den klingonischen Krieger das Lebensziel. Es gilt als unehrenhaft, im Alter zu Hause zu sterben; hingegen ist der Platz des Kriegers, der im ehrenhaften Kampf fällt, im Sto-vo-kor (dem klingonischen Totenreich) gesichert.

Das Fortleben eines großen Kriegers im Gedächtnis der Klingonen ist wesentlich durch Liedformen geprägt. Es gibt zahlreiche Heldenlieder, und die Oper ist in der klingonischen Kultur die dominierende Kunstform.<sup>44</sup> In einer Episode ist eine solche Oper zu sehen, die in Verbindung mit rituellen Kampfhandlungen aufgeführt wird, wobei ›Aufführung‹ hier nicht im Sinne einer geprobtten Inszenierung zu verstehen ist. Vielmehr gehören das Ritual, das im Rahmen eines Festes stattfindet, und dessen Elemente offensichtlich zum Wissen jedes (kulturell interessierten) Klingonen, da Worf problemlos spontan in die Aufführung miteinbezogen wird.

Neben diesen Formen des Rituals inmitten einer oder als eine in regelmäßigen Abständen abgehaltene Feierlichkeit – von Ethnologen als ›zyklische Riten‹ bezeichnet – spielen sog. ›Schwellenriten‹ (›Übergangsriten‹, ›rites de passage‹)<sup>45</sup> eine herausragende Rolle im Leben eines Klingonen, zumeist in Form verschiedener Initiationsrituale. Darüber hinaus ist das Leben der Klingonen von einer Vielzahl kleinerer ritueller Handlungen durchdrungen wie der Meditation oder kontemplativer Kampfübungen; in einer Episode wird eine klingonische Teezeremonie vorgeführt.

Anhand der Beispiele sollte veranschaulicht werden, daß die klingonische alle Charakteristika einer mündlichen Kultur<sup>46</sup> aufweist. Assmann schreibt:

---

<sup>43</sup> Beispiele: In einem Episodenzyklus wird das ›Haus von Mogh‹ entehrt (im Rahmen einer politischen Intrige), womit Worf als Sohn von Mogh ebenfalls seine Ehre verliert. An anderer Stelle weigert sich Worf, seinen unehelichen Sohn anzuerkennen, da mit diesem Akt die Schande Worfs auf seinen Sohn überginge.

<sup>44</sup> Deutlicher wird dies in der Nachfolgeserie *Star Trek: Deep Space Nine*, wo zahlreiche Beispiele für diese Kunstform zu finden sind. In einer ST:TNG-Episode deutet Worf an, daß die Liebeslyrik in der klingonischen Kultur ihre höchste Blüte erreicht habe. Die Oper ist jedoch, im Gegensatz zur Lyrik, in der Serie häufiger präsent.

<sup>45</sup> Terminologisch orientiere ich mich an Jan M. Bremmer: *Götter, Mythen und Heiligtümer im antiken Griechenland*. Berlin 1998.

<sup>46</sup> Nicht: *schriftlose* Kultur, weil die Klingonen eine Schrift besitzen, was durch die Existenz heiliger Texte oder auch die technologische Entwicklungsstufe gezeigt wird. Die Schrift spielt jedoch für Art und Tradierung kultureller Erinnerungsfiguren und damit für Identität und Selbstverständnis der Gesellschaft keine Rolle.

Ohne die Möglichkeit schriftlicher Speicherung hat das identitätssichernde Wissen der Gruppe keinen anderen Ort als das menschliche Gedächtnis. Drei Funktionen müssen erfüllt sein, um seine einheitsstiftenden und handlungsorientierenden – normativen und formativen – Impulse zur Geltung bringen zu können: Speicherung, Abrufung, Mitteilung, oder: poetische Form, rituelle Inszenierung und kollektive Partizipation.<sup>47</sup>

Neben die poetische Form und die rituelle Inszenierung tritt in der klingonischen Gesellschaft auch die kollektive Partizipation, nicht nur in der Teilnahme an den regelmäßigen Festivitäten. So wird etwa in den Episoden, in denen klingonische Initiationsriten gezeigt werden, stets die Anwesenheit der Familie postuliert, ohne die der Ritus nicht durchführbar ist.

Es liegt nahe, die klingonische Kultur als Schamkultur einerseits und als mündliche Kultur andererseits zu definieren, womit die Konzeption klingonischer der Darstellung homerischer Kultur in der Ilias in zwei wesentlichen Punkten angenähert wird.

#### *ii) Worf, Sohn von Mogh*

Die Figur des Worf nimmt in der Serie ST:TNG eine Sonderstellung ein, deren Bedeutung darin liegt, daß sich in ihr die Konflikte zwischen den Kulturen der Föderation und der Klingonen manifestieren. Dies ist bereits in der Vita der Figur angelegt: Bei einem Massaker auf einem klingonischen Außenposten verliert Worf im Kleinkindalter seine Familie. Er wird von einem menschlichen Ehepaar aufgenommen und auf der Erde großgezogen. Während er sich für eine Sternenflottenkarriere entscheidet, ist das Interesse an seinem klingonischen Erbe groß, mit dem er sich in der Folge verstärkt auseinandersetzt. In dieser Spannung, Sohn zweier sehr unterschiedlicher Kulturen zu sein, liegt das Konfliktpotential der Figur.

Es wird rasch erkennbar, daß Worf eine Figur des ›Dazwischen‹ ist. Seine Konflikte werden beinahe immer durch den Konflikt zweier Kulturen bestimmt, die gleichermaßen ihr normatives Recht von ihm fordern. Weber formuliert die These:

Worfs Konflikt stellt sich – zumindest vordergründig – nicht als der Widerstreit zweier gleichberechtigter Anteile der Persönlichkeit dar [...], sondern als der Gegensatz von ›angeboren‹; und ›erworben‹, also von Natur und Kultur.<sup>48</sup>

<sup>47</sup> Assmann, a. a. O., S. 56. An anderer Stelle weist Assmann auf die Polarität von Alltag und Fest hin, die für die ›Organisationsform des kulturellen Gedächtnisses‹ in schriftlosen Gesellschaften prägend sei (vgl. ebd., S. 53, 57). Bezeichnenderweise wird Föderationsfestivitäten (die zumeist dienstlichen Charakter besitzen) in ST:TNG nur sehr begrenzt Raum gegeben. Interessant ist in diesem Zusammenhang, daß die Hochzeit von Miles und Keiko O'Brien, das einzige Ereignis der Art in dieser Serie, nach japanischem Ritus vollzogen wird.

<sup>48</sup> Weber, a. a. O., S. 110. Später spricht sie nur noch vom ›Konflikt zweier Kulturen‹ (ebd., S.

Anhand des Serienmaterials läßt sich keine eindeutige Entscheidung fällen, ob es sich bei Worf's (Grund-)Konflikt tatsächlich um einen interkulturellen oder um einen zwischen Natur und Kultur handelt. Um dem Konflikt-horizont Worf's einen Namen zu geben, soll hier indes ein griffiges sozialpsychologisches Konzept angeboten werden, das Leon Mann folgendermaßen beschreibt:

Die Situation, zwischen zwei sich widerstrebenden Bezugsgruppen gefangen zu sein, führt zu einem Grenzdasein, zur Marginalität. Einwanderer in der zweiten Generation, Vorarbeiter sowie Unteroffiziere bei der Armee bilden Beispiele für sogenannte Marginalpersönlichkeiten (marginal men). In ihrem Verhalten können sie unter den Druck sich widerstrebender Gruppen geraten, weil sie nicht in der Lage sind, den Konflikt von sich aus zu lösen, indem sie sich einer dieser beiden Gruppen endgültig anschließen; sie werden von beiden Gruppen zurückgewiesen.<sup>49</sup>

Zwei Beispiele sollen den Konflikt Worf's illustrieren: In einer Episode kämpft Worf im klingonischen Bürgerkrieg, nachdem er seinen Sternenflottendienst (vorübergehend) quittiert hat. Als Kanzler Gowron Worf das Leben von Toral schenkt, dessen Vater Duras Worf's Entehrung angestiftet hatte, weigert er sich, den Jugendlichen zu töten. Den drängenden Hinweis seines Bruders, daß die Tötung zur klingonischen Lebensart gehöre, beantwortet Worf: »Ich weiß, aber es ist nicht meine Lebensart.«<sup>50</sup> Worf zieht die Föderationsethik, nach der jemand nicht für die (Un-)Taten seiner Vorfahren bestraft werden darf, der klingonischen Rechts- und Moraltradition vor.

Im zweiten Beispiel verhält es sich umgekehrt. Nachdem Worf's Gefährtin von Duras ermordet wurde, tötet er diesen unter Inanspruchnahme seines Rechts auf Blutrache, obwohl einige Offiziere im letzten Augenblick versuchen, ihn daran zu hindern. Später rechtfertigt er sich Picard gegenüber mit der Begründung, er habe nach klingonischen Traditionen und Gesetzen gehandelt, was Picard allerdings nicht gelten lassen kann, da die Sternenflottenstatuten für alle Mitglieder ausnahmslos gültig seien. Weber erklärt:

Einerseits versucht er [i. e. Worf], für sich ein Weltbild zu entwerfen und seinen Platz selbständig und unabhängig zu definieren, andererseits spürt er immer wieder, wie stark er in der klingonischen Tradition verwurzelt ist. Sein persönlicher Konflikt ergibt sich daraus, daß zwei wesentliche Aspekte

123).

<sup>49</sup> Leon Mann: *Sozialpsychologie*. Weinheim, Basel <sup>11</sup>1997, S. 68f. Auch bei den als um Verstehen bemüht konzipierten Sternenflottenoffizieren hat das interkulturelle Verständnis Grenzen; als Picard in einer Episode den anderen Brückennoffizieren davon erzählt, wie Worf zusammen mit anderen Klingonen das Todesritual durchgeführt hat, fügt er hinzu, Worf sei für ihn in diesem Moment ein Fremder gewesen.

<sup>50</sup> Transkription der deutschen Synchronfassung.

der kulturellen Orientierung eines Individuums sich in seinem Fall nicht (mehr) vereinbaren lassen: Die selbsterzeugten Sinnzusammenhänge stehen zu den überlieferten im Widerspruch. Durch die Orientierung an ersteren gefährdet Worf seine Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft, die am traditionsbezogenen Anteil ihrer Kultur besonders stark festhält. [...]

Er kehrt zurück zur Enterprise und zu der Überzeugung [...]: Jedes Individuum ist frei und hat sogar die Pflicht, seine Lebensweise selbstverantwortlich zu wählen. Für manche bedeutet das, daß sie einsam bleiben. Jeder muß jedoch für sich überprüfen, welche Handlungsweisen als vernünftig gelten können und in welchem Zusammenhang sie am besten realisiert werden können.<sup>51</sup>

Picard weiß um Worf's Konflikte; er sieht sie indes eher positiv, wenn er Worf gegenüber betont, dieser habe sich die besten menschlichen Eigenschaften ›herausgepickt‹ und angeeignet.

### iii) Kahless

Zunächst eine inhaltliche Zusammenfassung der Episode *Der rechtmäßige Erbe* (Orig. ›Rightful Heir‹; Produktionsnummer #249, Regie: Winrich Kolbe).

Nachdem Worf nicht zum Dienst erschienen ist, findet man ihn meditierend in seinem Quartier. Er befindet sich in einer Glaubenskrise, weil er, nachdem er einige Episoden zuvor Kindern kriegsgefangener Klingonen ihr kulturelles Erbe näherzubringen versucht hat, sich seines Glaubens selbst nicht mehr sicher ist. Picard beurlaubt Worf, der nach Boreth fliegt, einem spirituellen Zentrum der Klingonen, da dort nach alter Überlieferung Kahless, der legendäre Gründer des klingonischen Reichs, einst wiedererscheinen soll. Als Worf nach einigen Tagen der Kontemplation und Meditation keine Vision von Kahless erfährt, möchte er schon wieder abreisen, doch da erscheint Kahless in Fleisch und Blut.

Während die Anwesenden rasch überzeugt sind, bleibt Worf skeptisch bezüglich der Echtheit des Erschienenen. Kahless begleitet Worf an Bord der Enterprise, wo ein genetischer Text die Echtheit von Kahless zweifelsfrei nachweist. Nun schließt Worf sich den Plänen von Kahless an, der das klingonische Reich zu einer neuen Blüte auf traditionellen Pfaden führen möchte. Doch Gowron, klingonischer Kanzler und mächtigster Mann im Reich möchte seine politische Macht nicht kampflös abtreten; er fordert Kahless heraus und gewinnt den Kampf gegen den vermeintlich stärksten aller Krieger.

---

<sup>51</sup> Weber, a.a. O., S. 117, 122.

Es stellt sich heraus, daß die Priester von Boreth Kahless mit Hilfe einer alten Gewebeprobe geklont haben. Nachdem sich so die Fronten zwischen weltlicher und spiritueller Führung verhärtet haben, führt Worf eine Einigung herbei: Kahless soll den Titel Imperator tragen und die geistige Erneuerung im Reich bewirken, die politische Macht hingegen bleibt bei Gowron und dem Hohen Rat.

Die politische Krise ist überwunden, nicht aber die spirituelle Worf's, der nun wieder am Anfang seiner Überlegungen steht.<sup>52</sup>

#### *iv) Mythen in Episode #249*

In der vorgestellten Episode werden drei mythische Erzählungen vorgetragen. Es soll hier nicht auf den Inhalt der Mythen eingegangen werden, da, wie eingangs angedeutet, die Suche nach real existierenden Vorbildern nur in fruchtlose Spekulation ausarten kann. Statt dessen wird die erkennbare Funktion der jeweiligen Erzählung in ihrem Handlungskontext herausgestellt, womit ich mich an Burkert orientiere, der nach der Vorstellung einiger Mythosdefinitionen bemerkt:

Die einzelnen Erzählungen respektieren die von der Theorie gezogenen Grenzen kaum [...]. Darum empfiehlt sich, die Besonderheiten des Mythos nicht im Inhalt, sondern in der Funktion zu suchen.<sup>53</sup>

1. *Identität.* Die erste Mythe wird erzählt, als Worf, frustriert von seinen vergeblichen Bemühungen um eine Vision, abreisen möchte. In Rede und Gegenrede erzählen Worf und der oberste Priester Koroth die Geschichte von Kahless' Versprechen, eines Tages auf diesem Planeten wiederzuerscheinen.

Es fällt auf, daß es sich hier nicht um einen echten Dialog handelt; man kann im Gegenteil feststellen, daß Worf und Koroth in der Erzählung zu einer ›monologischen Einheit‹ verschmelzen, die sie gemeinsam an das kollektive Gedächtnis der klingonischen Kultur anbindet, wodurch Koroth Worf's Identifikation mit dieser Kultur und damit dessen Glauben stärken möchte.

Die Funktion der Mythe ist somit eine identitätsstiftende und -sichernde. In einer anderen Episode erklärt Worf: »Dies sind unsere Geschichten. Durch sie erfahren wir, wer wir sind.«<sup>54</sup> Assmann erläutert diese in schriftlosen Gesellschaften – zu denen die klingonische in Abschnitt i) strukturell ge-

---

<sup>52</sup> Es soll nur in Parenthese darauf hingewiesen werden, daß in dieser Episode Worf's marginaler Status, wie er in Abschnitt ii) beschrieben wurde, in aller Deutlichkeit zutage tritt, sowohl als inter- wie auch als intrakultureller Konflikt.

<sup>53</sup> Walter Burkert: *Mythos und Mythologie.* In: *Propyläen Geschichte der Literatur. Erster Band: Die Welt der Antike. 1200 v.Chr.–600 n. Chr.* Berlin 1981, S. 12.

<sup>54</sup> Transkription der deutschen Synchronfassung.

zählt wurde – übliche mythische Funktion; demnach zähle für das kulturelle Gedächtnis nicht faktische, sondern erinnerte Geschichte, wobei erstere in letztere durch Mythenbildung transformiert werde und dadurch erst ihre normative und formative Kraft erhalte. Die Gegenwart wird vom (mythischen) Ursprung her erhellt. Des weiteren erzähle man sich mythische Geschichten, um sich über sich selbst und die Welt zu orientieren<sup>55</sup>

Die kollektive Erinnerung ist mithin an bestimmte Elemente gebunden, die ihre Konstitution bedingen. Neben Raum- und Zeitbezug sowie der Rekonstruktivität des Gedächtnisses nennt Assmann – angelehnt an Maurice Halbwachs – in diesem Zusammenhang den Gruppenbezug, die ›Identitätskonkretheit‹:

Die Raum- und Zeitbegriffe des kollektiven Gedächtnisses stehen mit den Kommunikationsformen der entsprechenden Gruppe in einem Lebenszusammenhang, der affektiv und wertbesetzt ist. Sie erscheinen darin als Heimat und Lebensgeschichte, voller Sinn und Bedeutung für das Selbstbild und die Ziele der Gruppe.<sup>56</sup>

Wenn, wie im Fall isoliert aufgewachsener klingonischer Kinder einer anderen Episode, die Mythen nicht bekannt sind, fehlt die gemeinsame Basis, fehlen die gemeinsamen Bezugsgrößen, die bei den Klingonen durch Mythen gestellt werden, weshalb der Aufbau einer gemeinsamen Identität schwerfällt. In dieser Episode hingegen braucht Koroth nur Worf's Anteil am kulturellen Gedächtnis ein wenig aufzufrischen, um dessen Identitätskonkretheit zu stabilisieren.

2. *Legitimation*. Nach seinem Erscheinen erzählt Kahless die Geschichte, wie er einst sein Schwert geschmiedet hatte; diese Erzählung ist, wie man erfährt, nur den höchsten Geistlichen bekannt. Zur identitätsstiftenden Funktion der Mythe tritt nun der Wille, sich durch Kenntnis eines geheimen Wissens über die kulturelle Einheit zu stellen. Mit dem Erzählen der Mythe bringt Kahless seinen Führungsanspruch zum Ausdruck; gleichzeitig soll die Mythe diesen Anspruch legitimieren.

Diese Form der Legitimation läßt an antike Genealogien denken, mit deren Hilfe sich die Adelsgeschlechter auf mythische Vorfahren beriefen, um ihren Führungsanspruch zu festigen.<sup>57</sup> Auch Kahless legitimiert sich über das mythische Vorbild, das er in diesem Fall allerdings selbst ist.<sup>58</sup>

---

<sup>55</sup> Assmann, a. a. O., S. 52, 76.

<sup>56</sup> Ebd., S. 39.

<sup>57</sup> Zur Legitimationsfunktion der antiken Genealogie vgl. auch ebd., S. 48ff.

<sup>58</sup> Es ließe sich nun darüber streiten, ob die Identität ein Verwandtschaftsverhältnis ist; jedenfalls läßt sich wohl bei positivem Befund kein engeres denken.

Es bleibt festzuhalten, daß die mythische Erzählung hier wie bei der Identitätsfunktion ein konstitutives Element gesellschaftlicher Wirklichkeit ist. Auch Worf zweifelt nicht wegen oder trotz der Mythen an Kahless, sondern an der physischen Echtheit dessen, der sich als Kahless ausgibt. Man könnte sagen, daß die Mythe zum ›Code‹<sup>59</sup> sowohl kultureller Einheitsstiftung als auch religiös-machtökonomischer Legitimation gehört; sie ist eine Chiffre gesellschaftlicher Wahrheit.

3. *Dekonstruktion.* Die dritte Mythe erzählt Kahless im Beisein Kanzler Gowrons, um diesen davor zu warnen, sich seinem Führungsanspruch entgegenzustellen; sie trägt stark gleichnishafte Charakter. Kahless bedient sich dabei der beiden zuvor angesprochenen Funktionen von Mythen.

Gowron macht indes keinerlei Anstalten, sich der Warnung zu beugen. Im Gegenteil: Er fragt Kahless nach Details, die das Aussehen des Protagonisten der Mythe betreffen. Kahless, dessen implantierte ›Erinnerungen‹ lediglich die bekannten Erzählungen der heiligen Texte enthalten – abgesehen von erwähnter geheimer Geschichte –, ist mit diesen Fragen überfordert, da er keine Antworten auf sie zu geben weiß. In diesem Moment ›kippt‹ die Mythe, und ihre von Kahless angestrebte Funktion ist gebrochen.

Offensichtlich legt Gowron einen anderen Maßstab an die Mythe an; er dekodiert sie nicht nach den Regeln, nach denen die bisherigen Mythen im kulturellen Verbund rezipiert wurden. Gowrons Reaktion erinnert damit an Platons Mythoskritik, wie sie bei Brisson dargestellt wird.<sup>60</sup> Er unterscheidet dabei zwei Diskurstypen: den mythischen Diskurs (*mythos*) und den rationalen Diskurs (*logos*).<sup>61</sup> Aufgrund des mimetischen Charakters der Rede – Rede muß immer Rede von etwas sein – bemißt sich nach Platon der Wahrheitsgehalt einer Rede (und des Denkens, worin kein wesentlicher Unterschied besteht<sup>62</sup>) nach deren adäquater Beziehung zu einem real existierenden Denotat. Da sich der Mythos jedoch auf Entitäten bezieht, die weder dem Intellekt noch den Sinnen zugänglich sind, muß der Mythos – als nicht überprüfbarer Diskurs – jenseits von Wahrheit und Falschheit anzusiedeln sein. Aus

---

<sup>59</sup> Mit ›Code‹ sind, grob gesprochen, die kommunikativen Gepflogenheiten einer Kultur oder Gesellschaft gemeint, was die Sprache selbst, aber auch die sie begleitenden nicht-sprachlichen Elemente der Kommunikation einschließt; das, was innerhalb der Kultur als sinnvoll Gesagtes und/oder Sagbares akzeptiert wird. Es wäre eine genauere Differenzierung verschiedener Schichten und Strömungen vonnöten, wenn es sich hier nicht um eine fiktive Kultur handelte, deren Vielschichtigkeitenge konzeptionelle Grenzen gesetzt sind.

<sup>60</sup> Vgl. Luc Brisson: *Einführung in die Philosophie des Mythos. Band 1: Antike, Mittelalter und Renaissance.* Darmstadt 1996, S. 26ff.

<sup>61</sup> Brisson gibt keine genaue Definition des (auf Platon zugeschnittenen) Diskursbegriffs; in Betrachtung des Dialogs Sophistes macht er jedoch drei für den Diskurs konstitutive Elemente geltend: »1. der Diskurs ist eine Zusammenfügung von Haupt- und Zeitwort(en); 2. er bezieht sich immer auf etwas und muß daher 3. wahr oder falsch sein.« (Ebd., S. 27.)

<sup>62</sup> Vgl. ebd., S. 28.

dem Umstand, daß Platon den Mythos dessen ungeachtet bald als wahren, bald als falschen Diskurs betrachtet, folgert Brisson:

Wahrheit und Falschheit hängen nicht länger von der Adäquatheit eines Diskurses gegenüber dem Denotat ab, auf das er sich eigentlich bezieht, sondern von der Übereinstimmung eines Diskurses – wiehier des Mythos – mit einem anderen Diskurs, der zur Norm erhoben wurde[...].<sup>63</sup>

Gowrons Zugriff auf den Mythos ist ähnlich. Er überprüft, ob der Mythe ein existierendes (oder existiert habendes) Denotat entspricht, oder genauer: ob das Denotat, das in diesem Fall verfügbar ist, umgekehrt tatsächlich der Mythe äquivalent ist. Da dies nicht der Fall zu sein scheint, lehnt er die Mythe als Legitimationsfaktor ab.

Um den dargestellten Ansatz zu präzisieren: Gowron legt die Regeln des rationalen Diskurses als Maßstab an die Mythe und ihr Denotat an, wodurch beide Elemente ihre Kopplung aneinander verlieren. Damit wird die Mythe als Legitimation funktionslos, degeneriert zu einer märchenhaften Erzählung, die im Kontext weder Nutzen noch Wahrheitsanspruch besitzt.

Seitens der Sternenflotten-Offiziere wäre dies ein erwartbares Verhalten gewesen, und auch einem Klingonen steht die Möglichkeit prinzipiell offen, an Basiselementen der Gemeinschaft zu zweifeln. Hingegen ist weniger die Tatsache von Gowrons Zweifel selbst, sondern der Grund von Interesse.

#### v) *Realpolitik*

Gowrons unerwartetes Verhalten gegenüber Kahless führt zu einem dritten thematischen Schwerpunkt, der, neben Technologie und Kommunikation, ST:TNG motivisch durchläuft

Betrachtet man in dieser Serie die politische Führungselite der Sternenflotte (als exekutiver Föderationsinstitution), deren höchste Vertreter die gelegentlich auftretenden Admiräle sind, ergibt sich ein merkwürdiges Bild: Die Admiräle sind – sofern sie nicht lediglich die Funktion besitzen, Befehle des Sternenflottenhauptquartiers weiterzuleiten – korrupt, gefährlich und inkompetent, im besten Fall aber ignorant und schlecht informiert.<sup>64</sup>

Pauschal gesagt: Wann immer in ST:TNG ein Admiral in Erscheinung tritt, ist Vorsicht geboten. Was Richards für die Originalserie Star Trek feststellt, gilt auch für die nachfolgende Serie:

---

<sup>63</sup> Ebd., S. 33. Überhaupt wäre zu untersuchen, ob nicht der ›Gang‹ der mythischen Erzählungen in dieser Episode einer Art Kurzdarstellung der Geschichte des Mythos selbst im antiken Abendland entspricht.

<sup>64</sup> Man stellt sich in Anbetracht der so konzipierten Admiralität der Sternenflotte nicht selten die Frage, wie eine solchermaßen geleitete Organisation tatsächlich Bestand haben könnte.

Als Gene Roddenberry die Serie Mitte der sechziger Jahre plante, entschied er, daß die Enterprise niemals zur Erde zurückkehren sollte, und zwar aus einem guten Grund: die Führung von Starfleet [der Sternenflotte] ist keineswegs eine ideale Organisation. Je weiter wir uns von der Erde entfernen, desto besser wird sie.<sup>65</sup>

Es sind offensichtlich die ›Außendienstmitarbeiter‹, die den Geist der Föderationsgesetze und -ethik aufrecht halten<sup>66</sup>; in der Realpolitik auf der Erde herrschen gänzlich andere Regeln. Richards bemerkt hierzu:

Aus der Perspektive der Enterprise scheinen die Klingonen, Romulaner und Cardassianer häufig in der Eigendynamik der Realpolitik gefangen zu sein, in der alles erlaubt ist, was möglich ist. Doch sobald wir über die Enterprise hinausgehen, stellen wir fest, daß die übrige Föderation genauso wie die meisten derartigen Organisationen in unserer Geschichte dazu neigen[sic!], so sehr auf Selbsterhaltung zu achten, daß sie den Zweck ihrer Existenz aus den Augen verliert.<sup>67</sup>

In der umgekehrten Richtung stellt man fest: Die Regeln der Politik, die sich für Star Trek auf simple Weise in der Formel ›Macht korrumpiert die Mächtigen‹ zusammenschließen lassen, bilden ein eigenes ›System‹, wenn man System hier als implizites Regelwerk des organisierten Verhaltens verstehen möchte, womit der Begriff in die Nähe der Kultur, wie sie für diesen Beitrag definiert wurde, rückt.

Auch wenn in Star Trek ein detaillierteres, komplexeres politisches Modell als in vielen anderen Serien geboten wird, bleibt die Aussage einfach, den politisch Mächtigen zu mißtrauen, da sie leicht zum Machtmißbrauch neigen.

Die Gründe für diese Konzeption sollen nicht untersucht werden; es genügt festzuhalten, daß hier ein möglicher Erklärungsansatz für das im dritten Punkt von Abschnitt iv) aufgeworfene Problem zu finden ist: Die machtpolitischen Interessen Gowrons sind stärker als seine Eingebundenheit in religiöse Normen und Sichtweisen. Man kann die Realpolitik innerhalb von Star Trek in gewissem Sinne als ein eigenes ›Weltanschauungskonzept‹ begreifen. Somit ist Gowron auch für Kahless' Legitimation seines Führungsanspruchs mit dem traditionell religiös besetzten Wahrheitsträger der mythischen Erzählung nicht empfänglich.

---

<sup>65</sup> Richards, a. a. O., S. 48.

<sup>66</sup> Auch die Offiziere der Enterprise verstoßen gelegentlich gegen die Regeln der Sternenflotte, namentlich die Oberste Direktive der Nichteinmischung in die natürliche Entwicklung und inneren Angelegenheiten anderer Spezies. Dies geschieht jedoch nicht aus Eigensinn oder -nutz, sondern weil die ›Oberste Direktive‹ letztlich mehr eine Leitlinie darstellt als ein einzuhaltendes Gesetz; tatsächlich gibt es Gründe, aus denen es unmöglich ist, die Direktive konsequent zu befolgen. (Merkwürdigerweise scheint den Offizieren der Enterprise dieser Aspekt der Obersten Direktive jedoch nichtbewußt zu sein.)

<sup>67</sup> Ebd., S. 49f.

vi) *Die Darstellung des Mythos mit filmischen Mitteln*

In diesem Abschnitt soll noch gezeigt werden, wie die Funktionen der Mythen, die bislang eher allgemein und zum Teil abstrakt erläutert wurden, in dieser Episode filmisch unterstrichen wurden. Zu diesem Zweck lohnt es sich, die Geometrie der Körper, ihre Anordnung im filmischen Raum näher in Augenschein zu nehmen.

Wie bereits gesagt, bilden Koroth und Worf bei der Erzählung der Mythe eine kommunikative Einheit. Bemerkenswerterweise wurde diese Sequenz in einer einzigen Einstellung<sup>68</sup> aufgenommen, anstatt des sonst üblichen ›Schuß-Gegenschuß-Verfahrens‹ (nach einem ›establishing shot‹), was die Einheit von Erzählinhalt und Darstellung betont. Der Bildraum wird zur monologischen Einheit, in der die kulturelle Identifizierung und Anbindung durch eine Mythe stattfindet. Die leichte Aufsicht der Kamera verstärkt den Eindruck einer Vortrags- oder Aufführungssituation.

Im Zusammenhang der zweiten Mythe erfährt die Szenerie eine Zweiteilung. Auf der einen Seite befindet sich Kahless, leicht erhöht, und erzählt die Mythe; auf der anderen Seite stehen (später knien) die Anwesenden, um sich von der Erzählung überzeugen zu lassen. Zwar steht Worf ein wenig abseits, ist aber auf seiten der Gruppe, die den Anspruch von Kahless (im Gegensatz zu Worf unkritisch) prüft

Die dritte Mythe spaltet ein weiteres Mal den Bildraum, so daß nun eine ternäre Konfiguration zu sehen ist. Die drei Punkte des Dreiecks – die sich auf gleicher Höhe befinden, da Kahless auf seinem Thron sitzt, die beiden anderen hingegen stehen – sind Kahless als Erzähler, Gowron, der seine rationalistische Skepsis an ihn heranträgt, und Worf als Beobachter, später als synthetisierendes Element.

Wir haben also eine Segmentierung des Bildraums, die mit Fortschreiten der Handlung an Komplexität zunimmt, bis die beiden extremen Spannungspole Rationalität und Mythos, Realpolitik und Tradition von einem triangulierenden Moment aufgehoben werden, um die anfängliche Ausgeglichenheit der Umstände wiederherzustellen.<sup>69</sup>

---

<sup>68</sup> In allen konkret filmtechnischen Belangen richte ich mich nach Knut Hickethier: *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart, Weimar <sup>2</sup>1996, sowie James Monaco: *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien. Mit einer Einführung in Multimedia*. Reinbek 1995. Außerdem Werner Faulstich: *Die Filminterpretation*. Göttingen <sup>2</sup>1995.

<sup>69</sup> Zur Bedeutung des (besonders politischen) ›Gleichgewichts der Kräfte‹, das am Schluß der Episode wiederhergestellt werden muß, vgl. Richards, a. a. O., S. 36ff.

## Quapla<sup>70</sup>

Welches Verhältnis zum Mythos läßt sich nachdiesen Ausführungen nun für *Star Trek: The Next Generation* feststellen?

In *Der rechtmäßige Erbe* wird der Mythos von Kahless – und mit ihm der Kreis der gesellschaftsfundierenden Mythen – durch besondere Umstände aus seinem funktionellen Umfeld gelöst, sein ›Wahrheitswert‹ zur Disposition gestellt, um schließlich in neu synthetisierter Form von Mythe und Denotat in eine gesellschaftliche Funktionsstelle reintegriert zu werden. Man erlebt nicht das Verschwinden, sondern die Transformation eines Mythos.

In *Darmok*, wo kein Bezug zu einer manifesten Symbolgestalt expliziert wird, zeigt sich darüber hinaus, daß Mythen auch dort, wo sie nicht ausdrücklich thematisiert werden, immer schon vorhanden sind: als integraler Bestandteil der Sprache selbst.<sup>71</sup>

Diese Tendenz der impliziten Gegenwart mythischer Erzählungen ist eines der wesentlichen Elemente von Star Trek nicht nur dort, wo Mythen intern in der beschriebenen Weise zur Sprache gebracht werden, sondern auch extern in der ständigen Bezugnahme der Serienkonzeption auf mythische Stoffe.

Daher bildet Star Trek keinen Anschluß an den Aufruf nach einer neuen, möglicherweise vernunftnahen Mythologie<sup>72</sup>, mit der die ›alten‹ Mythen überwunden und neuartige in der Kultur installiert werden sollen, sondern arbeitet in einer fruchtbaren Auseinandersetzung mit dem in vielerlei Weise transformierten, auf uns gekommenen und präsenten Schatz der Mythen, der weder obsolet ist noch unbrauchbar für die Auseinandersetzung mit aktuellen Problemstellungen der Moderne.

---

<sup>70</sup> Wörtl. ›Erfolg‹; wird vorwiegend zur Begrüßung und zum Abschied gesagt.

<sup>71</sup> Man fühlt sich als Bild, mit umgekehrtem Vorzeichen allerdings, an die metaphysischen Spuren in der Sprache bei Derrida erinnert: »Die ›Alltagssprache‹ aber ist weder harmlos noch neutral. Sie ist die Sprache der abendländischen Metaphysik und schleppt eine Reihe von Voraussetzungen mit sich, die verschiedenster Art sind, insbesondere auch solche, die untrennbar miteinander verbunden sind und sich bei näherem Hinsehen als verwickeltes System erweisen.« (Jaques Derrida: *Semiotologie und Grammatologie. Gespräch mit Julia Kristeva*. In: Peter Engelmann (Hrsg.): *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*. Stuttgart 1990, S. 140–164; hier: S. 142.

<sup>72</sup> Wie er hierzulande etwa seit dem *Ältesten Systemprogramm des deutschen Idealismus* in verschiedener Form skandiert wird.