

- Willmann, Urs (2001): Spannung bis zum Abwinken. In Deutschland boomen Science-Center. Anderswo schließen sie. Die große Pleite droht. In: *Die Zeit* 13, 29.03.2001.
- Weil, Stephen E. (1999): From being about Something to Being for Somebody: The Ongoing Transformation of the American Museum. In: *Daedalus* 128, 229–258.
- Wynne, Brian (1995): Public Understanding of Science. In: Jasanooff, Sheila et al. (Hg.): *Handbook of Science and Technology Studies*. London/New Dehli, 361–388.

Andrea zur Nieden

›Menschen‹ und ›Cyborgs‹ im Soap-Format

Biotechnologien in der Fernsehserie STAR TREK

Wenn man Technologien als soziale Technologien begreift und auf ihre gesellschaftliche Vermittlung hin untersuchen will, bieten sich unterschiedliche Felder an, in denen die Diskurse um bestimmte Technologien nachvollzogen werden können. In der »Technikkultur« hat die populäre Science Fiction einen entscheidenden Anteil an der sozialen »Erfindung« von Technologien. Die Gattung Science Fiction hat die sozialen Utopien der klassischen Staatsromane abgelöst, deren Augenmerk auf einer Veränderung der sozialen Verhältnisse lag. Als literarisches Genre im Zuge der industriellen Revolution im 19. Jahrhundert entstanden,¹ ist Science Fiction von der Vorstellung einer Weiterentwicklung der Zivilisation durch *Technik* geprägt. Diese nimmt daher einen zentralen Stellenwert in den Geschichten ein – egal, ob sie als »gute« oder »böse« Technologie auftaucht. Da Science Fiction die gegenwärtigen technologischen Trends in die Zukunft zu verlängern sucht, lassen sich an ihr Visionen und Ideologien ablesen, die zentrale aktuelle technologische Entwicklungen begleiten. Sie ist daher eine ergiebige Quelle, um das »Reden über« (aber auch das »Phantasieren über«) Technologien zu untersuchen. Ich möchte aus dieser Perspektive die Diskursivierung und Verbildlichung von Bio- und Gentechnologien in der Fernsehserie STAR TREK – im Deutschen: RAUMSCHIFF ENTERPRISE – analysieren.

Es geht im Folgenden vor allem darum, wie in dieser Serie angesichts der zunehmenden Biotechnologisierung des Menschen »Subjekt« und »Körper« thematisiert werden. Der Cyborg, Abkürzung für »kybernetischer Organismus« und allgemein verstanden als Hybrid, also Mischwesen aus Mensch und Maschine, ist heute schon möglich: die Entwicklung künstlicher Reproduktion, technischer und »Fremd«-Implantate, die zunehmende Informatisierung des Körpers (genetischer Code) und des Denkens (Gehirnforschung) lassen die menschliche Besonderheit im Gegensatz zu Artefakten fragwürdig werden und bringen – so meine These – eine klassische Subjektvorstellung in Schwierigkeiten. Dies spiegelt sich auch in STAR TREK wider. Ich möchte das an einigen Episoden aus den 80ern und 90ern, also STAR TREK – THE NEXT GENERATION, DEEP SPACE NINE und VOYAGER zeigen.

Das Schöne an der Serie STAR TREK ist, dass in jeder Folge ein kleiner Ethikunterricht geliefert wird. Hier muss nicht zwischen den Bildern gelesen werden; die Moral von der Geschichte wird immer expliziert. Stets wird aufs Neue formuliert, was es dem bürgerlichen Subjekt heißt, »Mensch« in einer technisierten Welt zu sein.

¹ Als erste Science Fiction-Literatur gelten meist Mary W. Shelleys *Frankenstein, or the Modern Prometheus* von 1818 (vgl. z. B. Asimov 1984: 14) und die Romane von Jules Verne und H.G. Wells aus der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts (z. B. Jameson 1982: 149).

Zunächst aber eine kurze Beschreibung des allgemeinen Settings von STAR TREK: Rahmen der Handlung ist die friedlich vereinte Föderation der Planeten, eine Art Mega-UNO im 24. Jahrhundert. Die Raumschiffe Enterprise und später Voyager sind als Forschungsschiffe der Sternenflotte unterwegs, um fremde Welten zu erkunden. Dabei treffen sie auf befreundete und feindliche andere »Rassen« (so werden die Aliens bezeichnet), auf merkwürdige Weltraumphänomene und erleben allerlei Abenteuer. In der Staffel DEEP SPACE NINE ist das Konzept ein wenig anders: die Handlung spielt hauptsächlich auf einer Raumstation am Ende des Föderationsuniversums, auf der sich wiederum die verschiedensten Spezies begegnen.

Bei aller angeblichen Toleranz gegenüber anderen Kulturen wird kaum verhehlt, dass die menschlich dominierte Föderation doch die beste aller Welten ist. Über ihre gesellschaftliche Organisation erfahren wir recht wenig, es ist allerdings klar, dass die Gesellschaft durch ihre moralische Weiterentwicklung die meisten Probleme in den Griff bekommen hat. So erklärt Counsellor Troi in einer Folge von NEXT GENERATION Marc Twain, einem Gast aus dem 19. Jahrhundert, dass »Armut und Mangel abgeschafft« sind und »mit ihnen Elend und Hoffnungslosigkeit«.² An anderer Stelle erklärt Captain Picard Lilly aus dem 21. Jahrhundert:

Die Wirtschaft der Zukunft funktioniert ein bisschen anders. Sehen Sie, im 24. Jahrhundert gibt es kein Geld [...]. Der Erwerb von Reichtum ist nicht mehr die treibende Kraft in unserem Leben. Wir arbeiten, um uns selbst zu verbessern und den Rest der Menschheit. (DER ERSTE KONTAKT)

Auch das Geld – als Wurzel aller kapitalistischen Übel identifiziert – wurde also aus der Föderation verbannt. Trotz angeblicher Abschaffung des Marktes bestehen Arbeitsfetisch, Leistungzwang, Selbstdisziplinierung und Konkurrenz um Posten in der Hierarchie jedoch ungebrochen fort. Den STAR TREK-Machern scheint dies für den Menschen so wesentlich zu sein, dass sie sich gar nichts Schöneres für die Zukunft wünschen können. Auch die strenge militärische Disziplin auf den Raumschiffen wird selten als Zwang thematisiert: im Gegen teil schätzen sich alle Crewmitglieder glücklich, Teil der großen Familie sein zu dürfen. Der bürgerliche Zwangscharakter gilt offenbar so sehr als ahistorisches Wesen des Menschen, dass die STAR TREK-Macher sich gar nichts Schöneres für die Zukunft wünschen können.

Ich werde die STAR TREK-Erzählung hier als eine einheitliche behandeln, obwohl es durchaus Unterschiede zwischen den einzelnen Serien gibt, deren Reflexion in allen Details hier zu weit führen würde. Angedeutet sei nur, dass THE NEXT GENERATION am eindeutigsten die beschriebene Ideologie verkörpert, während DEEP SPACE NINE am ehesten Ambivalenzen zulässt und die Föderation häufig kritisch perspektiviert. VOYAGER vollzieht eine scheinbare »Verreiblichung« des Plots, symbolisiert durch den weiblichen Captain, die auch nicht als autonomes Forschersubjekt hinaus in den Weltraum, sondern wieder nach Hause zur Erde fliegt. Werte wie Fürsorge für Mensch und Natur werden – passend zu den 90ern – wichtiger, ohne dass die aufrichtige Ideologie in den Grundprinzipien erschüttert würde.³

In der beschriebenen Umgebung wird nun das (im Vorspann programmatisch formulierten) Entdecken »unbekannter Lebensformen« stets zum Anlass genommen, ausführlich die Besonderheiten des Menschen zu erörtern. In einer Fortführung des Motivs der klassischen Reise- und Abenteuerromane, die Reise als Prüfung zu begreifen, versichert sich der Mensch durch die Begegnung mit anderen Spezies, sowohl in der Ähnlichkeit als auch in der Differenz zu den anderen, stets seiner Identität. Die Definition des Menschen ist dabei – wie der Verweis auf Arbeit und Leistung bereits andeutet – nichts anderes als die Verallgemeinerung des bürgerlich-kapitalistischen Wesens. Wie schon in der aufklärerischen Erfindung der Menscherechte historisch spezifische ökonomische Verkehrsformen als Quasi-Naturrecht gesetzt wurden, so wird dies bei STAR TREK als Maßstab für die kosmische Weltgesellschaft angelegt. Obwohl die Föderation im 24. Jahrhundert den Kapitalismus längst überwunden haben soll, wird ein Menschenbild fortgeschrieben, das der Zeit der Aufklärung entstammt. Der Mensch gilt als freies, autonomes Subjekt, das seine eigene Geschichte gestaltet, sich ständig fortentwickelt und nach seiner eigenen Perfektionierung strebt – die jedoch nie erreicht wird.

Freiheit, Gleichheit und individuelles Selbstbewusstsein des Menschen resultiert historisch jedoch aus der bürgerlichen Rechtssubjektivität, die die gegenseitige Anerkennung der PrivateigentümerInnen auf dem Markt mit gleichen Rechten und Pflichten garantiert. Der (zunächst männliche, dazu aber später) Bürger muss gleichzeitig sich selbst als Eigentümer seiner Person betrachten, deren körperliche Unversehrtheit staatlich garantiert wird (vgl. Gruber 1998: 6). Er muss sich selbst als sein eigenes Humankapital und seinen Körper als Werkzeug und Arbeitskraftbehälter behandeln können. Im ständigen Streben nach Weiterentwicklung zeigt sich die Notwendigkeit, unter dem Druck allgemeiner Konkurrenz stets einen Schritt weiter als die anderen zu sein. Dieser Prozess darf jedoch nie aufhören: Das wäre sonst das Ende kapitalistischer Akkumulation. Dies betrifft sowohl die unternehmerische Entwicklung von Technologie als auch die Disziplinierung und das Styling des eigenen Körpers. Die Überwindung des Subjekts durch den Techno-Cyborg scheint also schon immer in dieser Subjektform selbst angelegt zu sein. Das per lebenslänglicher Selbstkontrolle erzeugte Selbstbewusstsein gilt dem idealistischen Humanismus als individuelle, je spezifische Subjektivität.

Aus der ideologischen Verallgemeinerung des bürgerlichen Subjekts zum Menschen per se folgt eine Sich-Selbst-Gleichmachung aller anderen: Wie in der bürgerlichen Ethnologie alle anderen Kulturen stets Vorstufen des eigentlichen Menschseins darstellen (Bruhn 1994: 89), so stehen bei STAR TREK die anderen sogenannten »Rassen« meist für frühere Entwicklungphasen dessen, was die Menschheit erreicht hat, und es wird anderen Gesellschaften Hoffnung gemacht, dass sie auch einmal so weit kommen werden. Erst, wenn der Abstand nicht mehr so groß ist, ist ein Volk »reif« für die Aufnahme in die Föderation. Andererseits begegnet die Crew auch Überwesen, die in anderen Dimensionen leben oder aus reinem Geist bestehen, wie zum Beispiel der allmächtige und unsterbliche Q, der mit der Crew aus seiner Langeweile

² THE NEXT GENERATION – Gefahr aus dem 19. Jahrhundert.

³ Auf das veränderte Verhältnis der Geschlechtercharaktere im Kontext bürgerlicher Subjektivität bei VOYAGER gehe ich an anderer Stelle genauer ein (Nieden 2001).

seine Späße treibt und dabei sogar Menschenleben opfert. An ihnen wird demonstriert, wie die Abstreuung der bürgerlichen Subjektform zur Degeneration führen kann: Ohne das ständige Lernen und Streben verkommt die Moral.

Andere Spezies dienen zugleich als konstitutives Außen, als Projektionsfelder dessen, was das Subjekt in sich bekämpfen muss, um überhaupt zu einem zu werden: So gelten z. B. die Klingonen als impulsive, halbwilde Kämpferrasse, deren mangelnde Triebkontrolle häufig Anlass zu Kritik ist. Von früheren Erzfeinden sind sie inzwischen aber zu einigermaßen verlässlichen Alliierten der Föderation gewachsen. Neben der evolutionären Stufenleiter existiert in der Föderation ein multikulturelles System. Selbst auf der Kommandobrücke haben andere Spezies mit speziellen Fähigkeiten ihren Platz. In entscheidenden Momenten ist aber stets menschliche Rationalität das Beste. Captain Picard holt in *NEXT GENERATION* oft die Ratschläge des ultrarationalen Androiden Data oder von Counsellor Troi, die wegen ihrer »Betazoiden«-Mutter besondere empathische Fähigkeiten hat, ein, um sich letztlich doch für einen »menschlichen«, »goldenen Mittelweg« zu entscheiden.

Allgemein gilt für die bürgerliche Identität als negative, dass sie in der Krise in hysterische Aggression umschlagen kann: Das bürgerliche Subjekt hat zwar formal seine Identität als Rechtssubjekt und idealisiert sich als unverzichtbare einzigartige Person, weiß jedoch nie, ob es tatsächlich auf dem Markt verwertbar und nicht vielmehr überflüssig, austauschbar und unnütz ist. Das hysterisierte Subjekt reagiert im Rassismus und Antisemitismus seine eigene Angst vor der Überflüssigkeit ab (vgl. Bruhn 1994: 98ff.): das abgespaltene Projektionsbild des faulen, schmarotzenden und daher minderwertigen Ausländer dient der Versicherung, dass man selbst – als sein Gegenteil – verwertbar, also wertvoll sei. Folglich kann z. B. am »Neger« das bekämpft werden, was man sich selbst nicht eingestehen darf: das Bedürfnis, völlig unproduktiv zu sein und trotzdem versorgt zu werden. Im Bild des zersetzen Juden wird auf der anderen Seite das Leiden unter den Zwängen des allgegenwärtigen Marktes verarbeitet. Das unverstandene Marktgeschehen, das sich gerade durch indirekte, sachlich über den Tauschakt vermittelte Herrschaft auszeichnet, wird personalisiert und der »schmarotzenden Judenherrschaft« zugeschrieben.⁴

Eine ähnliche hysterische Projektion kann man m. E. bei *STAR TREK* angesichts des Cyborg beobachten. Im Lichte der neuen Biotechnologien wird jeder Mensch zum Cyborg. Verwertungslogisch gesehen, ist damit eine Überflüssigkeit des alten Rechtssubjektes angezeigt, denn der Cyborg kann seinen Körper und Geist direkt an die Maschinerie anschließen, ohne dass subjektive »freie« Entscheidung zwischen Menschenmaterial und Maschinen vermitteln müsste. Schon die frühe Vorstellung eines Prothesencyborg birgt, indem der Körper technologisch gestählt wird, die Möglichkeit, die Grenzen des Fleisches zu überwinden, die den Verwertungsprozess hemmen. Der neuere informierte Cyborg ermöglicht eine unmittelbare Vernetzung mit anderen und mit der Maschinerie durch direkten Anschluss der Nervenbahnen. Die Vermittlung in der Zirkulationssphäre, die bürgerliche Subjektivität prägte, wird überflüssig. In letzter Konsequenz, beim genetisch verstandenen Cyborg, entspricht

⁴ Das kann hier nur sehr skizzenhaft ausgeführt werden, ausführlich nachzulesen ist es aber z. B. bei Claussen (1987: 28ff.) oder Bruhn (1994).

der Körper gar körperloser Information, die als solche produktiv gemacht und verwertet werden kann. Wenn die schwitzenden menschlichen Körper immer mehr aus der Produktion freigesetzt werden, scheint die Angleichung des Menschen an die Maschine eine logische Konsequenz (vgl. Spreen 1998: 81f.). So kann die noch nutzbare menschliche Wetware effektiver verwertet werden.

STAR TREK bemüht sich fast schon verzweifelt, an einem klassischen Humanismus festzuhalten, gerade weil das bürgerliche Subjekt heute im Cyborg als besserem Arbeitstier seiner eigenen Überflüssigkeit angesichtig wird. Wie der Rassismus die Grenze zwischen Mensch und Untermensch festlegt, und damit die unberechenbare Bewertung der Subjekte durch den Markt zu rationalisieren und die eigene Wertigkeit zu legitimieren versucht, wird in den Science-Fiction-Erzählungen von Cyborgs die Grenze zwischen Mensch und Maschine konsolidiert, die dem Markt heute offensichtlich immer mehr egal zu werden scheint. Obwohl das Subjekt sich selbst immer mehr zum unendlich fitten Cyborg machen muss, um verwertbar zu sein, versucht es seinen Anspruch auf Behandlung als Rechts-Subjekt gerade durch einen weiterhin behaupteten Unterschied zu Maschinen zu begründen. Dabei wird in *STAR TREK* eine willkürliche Trennung vorgenommen: in der Föderationswelt gibt es Cyborgisierung, die jedoch meist als unproblematisch und dem Subjekt dienlich gezeigt wird. Dass aber gleichzeitig große Ängste bestehen, wird am Feindbild der Borg, die in *THE NEXT GENERATION* zum neuen Hauptfeind avanciert sind, offensichtlich. Mit ihnen als Projektionsflächen wird der Cyborg uns zum abgespaltenen gänzlich »Anderen«, in dem letztlich – ähnlich wie in den antisemitischen Vorstellungen einer jüdischen Allmacht und Überlegenheit – ein Teil des unverstandenen bedrohlich-übermächtigen kapitalistischen Fortschritts personifiziert wird. Die Borg sind eine totalitäre Cyborgspezies, die völlig miteinander vernetzt sind und auf nichts anderes aus, als sich möglichst viele andere technologisch interessante Rassen einzuverleiben. (Dieser Prozess wird Assimilierung genannt.) Die Borg werden zu unwerten Dingen gestempelt, deren Bedrohung man nur durch Vernichtung begegnen kann.⁵ Wie diese willkürliche Trennung in den Geschichten funktioniert, wird im Folgenden ausführlich beschrieben.

⁵ Die Bekämpfungsmethoden widersprechen völlig den sonstigen Prinzipien der Föderation: so wird in einer Folge der »Sinn für Individualität« bei den Borg eingeschleust, um ihr Kollektivbewußtsein zu zerstören. (*THE NEXT GENERATION*: »Ich bin Hugh«) Damit handelt Captain Picard gegen die »oberste Direktive«, die einen Eingriff in fremde Kulturen verbietet. Vereinzelt ist auch eine Re-Assimilation durch die Menschen möglich. Vor allem in der Figur von *Seven of Nine* wird in der Serie *VOYAGER* die Wieder-Individualisierung einer Borg durchgespielt, die ebenso unter Zwang stattfindet, wie die Borg-Assimilierung: Da Seven als Kind ein Mensch gewesen sei, als überformte Borg aber nicht zurechnungsfähig, bestimmt Captain Janeway, was für sie richtig ist. Nach und nach wird Seven zum akzeptablen Crewmitglied, je mehr sie »menschliche« Qualitäten lernt. Cyborgs scheinen also in der letzten Serie der *STAR TREK*-Familie nicht mehr als das absolut Bedrohliche, sondern integrierbar. An Seven werden sogar die Stärke und Faszination des Cyborg-Seins immer wieder vorgeführt. Gleichzeitig muss sie sich immer wieder menschlichen moralischen Vorstellungen unterwerfen. Die Borg als *Spezies* werden im Übrigen weiterhin bis aufs Messer bekämpft. Mit der schillernden Figur Seven habe ich mich ausführlicher in einem anderen Aufsatz auseinander gesetzt (vgl. zur Nieden 2001).

Biotechnologie in der Föderation: die Barbiesierung des Menschen

Im 24. Jahrhundert sind die Menschen mit derartiger medizinischer Technologie ausgerüstet, dass die meisten Krankheiten mühelos bekämpft werden können: Gegen jeden Virusbefall kann spätestens innerhalb der Sendezeit einer Folge ein Antikörper hergestellt werden, Wunden und Knochenbrüche lassen sich durch bloß oberflächliche Behandlung mittels Zellregeneratoren heilen. Der Körper soll nicht mehr altern, ewig fit und schön bleiben. Gerburg Treusch-Dieter hat die Figur Barbie als Verkörperung des Ziels heutiger Körperdiskurse beschrieben (Treusch-Dieter 1995). In der unbegrenzt reproduzierbaren Puppe zeigt sich das Endstadium einer langen Geschichts- und der Körpermodellierung: Nach der Normierung der Körper durch die Militärdisziplin und der Produktivierung der Kräfte im Industriezeitalter verwirklicht sich in Barbie die reine zeitlose Information des Genotyps, wie sie heute anhand der DNA entschlüsselt wird, im Phänotyp. Barbie hat jene abwaschbare Oberfläche ohne Öffnungen, die das Idealbild einer neuen Körperllichkeit ist. Sie ist das Gegenbild zu gegenwärtig explodierenden Körperdiskursen, die einen Körper umkreisen, der veraltet scheint, der überall Missbrauch und Verfall, Organraub und hochinfektiösen Seuchen ausgesetzt ist. Ihr Körper ist in einem doppelten Sinne abgeschlossen (im Sinne von „zum“ und „beendet“). Die Geschlechtsorgane selbst scheinen angesichts einer möglichen technologischen Reproduktion, die ohne verschmutzende Säfte auskommt, Zeichen des Missbrauchs zu sein. Barbie hat deshalb keine Geschlechtsorgane. Ihr Körper ist makellos, obwohl er kein Körper im alten Sinne mehr ist. Das Fleisch ist entsymmetriert, verweist nicht mehr auf den sündigen Leib. Stattdessen performiert Barbie Geschlechtsidentität (Gender) als reine Äußerlichkeit ohne Geschlecht(sorgane). Sie trägt spezifisch weibliche Attribute, ist eine Blondine mit idealen Maßen. Ihr großer Busen dient jedoch eher als Büste für Kleidung als reproduktiven Funktionen. Nie haben wir Barbie als Mutter gesehen.⁶

Auch die STAR TREK -Figuren haben jene saubere Glätte, sind athletisch, sexy, sogar der Android Data beherrscht »multiple Sexualtechniken« (in DER ERSTE KONTAKT), aber niemand würde es wagen, Kinder zu zeugen. Wenn es doch passiert, wirkt es grotesk: Bei den Geburten sehen wir kein Blut, hören keine Schreie, und es kommt ein sauberes Baby heraus. Meist sind bei Zeugungen auch Verschiebungen im Spiel: In einer Folge von THE NEXT GENERATION (»Das Kind«) bekommt beispielsweise Deanna Troi ein Kind von einem Energiewesen, das wissen wollte, wie die Menschen leben, und sich als rasant wachsender Embryo materialisierte. Die Befruchtung überkommt sie des nachts wie ein Geist. »Befruchtungstechnik ohne Körper« (Treusch-Dieter 1995: 150) ist bei Star Trek schon längst Realität, die Körpertechnik ohne Befruchtung ebenfalls. Bei den Raumschiff-Crews handelt es sich um Single-Gesell-

schaften, Beziehungen sind meist von kurzer Dauer und klassische Familienstrukturen gibt es kaum.⁷

Der angestrebte Barbekörper im Föderationsuniversum ist eine saubere Variante des Cyborgs, denn der Körper gilt als Maschinen-Organismus. Hatte Descartes den Körper schon als Gliedermaschine verstanden, so ist diese Maschine inzwischen informatisiert, gleicht einem kybernetischen Computersystem. Auch das Gehirn ist als Wissensobjekt vollständig entschlüsselt, Geist erscheint als Programmierung. Schon im »Beamen« drückt sich aus, dass man jeden Menschen ohne Verluste in informationsgeladene Energie und zurück verwandeln kann. So können auch Körperteile problemlos durch Implantate ersetzt und Gehirninhalte digital gespeichert werden. In einer Folge von DEEP SPACE NINE werden gar die gesamten Offiziere der Raumstation als Not-Back-Up in den Computern gespeichert, weil sie beim Beamen durch einen Unfall nicht materialisiert werden konnten. Längst hat Captain Picard ein künstliches Herz, Commander La Forge sieht mit einem künstlichen Visor, der direkt an seine Nervenbahnen angeschlossen ist. Die Organe von Commander Worf wurden einmal komplett durch genetisch replizierte ersetzt. Die Selbstwahrnehmung des Körpers orientiert sich an messbaren Daten, an Anzeigen auf Monitoren und sogenannten medizinischen »Trikordern« (kleine handliche Universal-Analyse-Geräte.) Die Frage danach, wie es einem geht, beantwortet am besten die fachkundige Ärztin oder der Zentralcomputer mittels Hologramm-Interface: In VOYAGER ist der Doktor durch ein holographisches »medizinisches Notfallprogramm« ersetzt.⁸

Angesichts der äußersten Monitore, in denen sich der Mensch erkennen soll, scheint auf die Spitze getrieben, was Jürgen Link als typische Form der Subjektivität in der Normalisierungsgesellschaft seit dem 19. Jahrhundert beschreibt: Jedes Subjekt versucht sich selbst zu normalisieren, als ob es einen inneren Monitor hätte, auf dem die eigene Abweichung von einer »Normalskala« ständig überprüft und sofort ärztlich korrigiert werden kann. Individuen haben sich laut Link »selbst bis zu einem gewissen Grade in orientierungsfähige Homöostaten und steuerbare Techno-Vehikel verwandelt« (Link 1997: 25).

Auch Genomanalysen sind in der Föderation eine Selbstverständlichkeit. Mit ihrer Hilfe wird zum Beispiel die Rassenzugehörigkeit festgestellt. Schon durch einfaches Scannen mit einem Trikorder lässt sich erkennen, ob DNA einer bestimmten Spezies vorhanden ist. Die DNA der verschiedenen Lebewesen ist im 24. Jahrhundert offensichtlich schon vollständig entschlüsselt. Selbst Charakterdispositionen wie »erhöhte Aggressivität« lassen sich daran ablesen. Ich möchte anhand der Episode »VOYAGER – Lebensanzeichen« zeigen, wie das Verhältnis von krankem und gesunden Körper sich auf ein Verständnis vom genetischen Code als genotypischem Ideal des

⁶ Steff, eine Konkurrentin von Barbie auf dem Ankleidepuppenmarkt, gibt es allerdings als Schwangere. An ihr wird aber ebenfalls die Herausnahme der Lebensproduktion aus dem Körper der Frau demonstriert: »Soweit sie allerdings eine sterile, und eine enttabuisierte Schwangere ist, kann ihr Bauch aufgeklappt und das ungebohne Leben herausgeholt werden, wobei Bauchdeckel und -vertiefung wie zwei Eihälften im Längsschnitt funktionieren« (Treusch-Dieter 1995: 153).

⁷ Die Söhne von Dr. Crusher und von Worf müssen jeweils mit einem Elternteil oder bei Pflegedatern auswachsen, weil der andere gestorben ist. Worf und Jetsia, das Traumpaar von DEEP SPACE NINE, dürfen zwar heiraten, aber als sie beschließen, Kinder zu bekommen, stirbt Jetsia durch die Hand eines Fanatikers.

⁸ Er beherrscht eine Vielzahl von Behandlungsmethoden der verschiedensten Kulturen der Föderation und wurde mit optimalen taktilen Fertigkeiten programmiert. Er wird bei medizinischen Notfällen aktiviert.

Körpers stützt. Außerdem wird hier offensichtlich, dass Geist als digitalisierbare Programmierung gilt.

Dr. Danara Pell, eine Vivianerin, die kurz vor dem Tode steht, wird aufgrund eines Noisignals an Bord gebeamt. Ihre Rasse ist von einer Seuche befallen, die nach und nach alle Organe des Körpers zerstört. Die Vivianer brauchen daher ständig Ersatzgewebe und haben sich auf Organraub spezialisiert. Auch Danara hat sichtbar verschie- denartige Hautteile im Gesicht und sieht dementsprechend verunstaltet aus. Dem Holo-Arzt gelingt es, die synaptischen Muster ihres Gehirns kurz vor dem Hirntod in einen holographischen Körper zu transferieren. Er entnimmt dafür eine Chromosomenprobe aus ihren unbeschädigten Zellen, rekonstruiert daraus die ursprüngliche DNA und erschafft auf dieser Basis den Körper. Der Holo-Körper ist völlig gesund: er ist das genotypische Ideal, von dem der kranke Phänotyp abweicht. Trotzdem bleibt sie in ihrem Holokörper dieselbe Person: der Inhalt ihres Gehirns wurde per Datentransfer übertragen. Danara kann nun als holographisches Programm in bestimmten Räumen (mit sogenannten Holoemittoren) herumlaufen und sogar bei der Behandlung ihres – anderen – Körpers assistieren. Als gesunder Körper gilt also das genotypische Ideal, während jede phänotypische Abweichung als Krankheit erscheint. An Danaras Leib zeigen sich die gegenwärtigen Diskurse von Seuchen und Verfall, Organraub und Verwesung, die den veralteten Körper zerfressen. Sie möchte am Ende auch nicht mehr in ihren verwesenden organischen Körper, diese lebende Leiche, zurück. Zu sehr ist ihr bewusst, dass der Phänotyp die »Grundschatz«, mit dem der Genotyp ihn belastet, niemals abtragen kann. Niemals wird er das Versprechen der ewigen Jugend einlösen, das die körperlose Information birgt (Treusch-Dieter 1995). Der Doktor überredet sie jedoch, den Ballast des veralteten, aber inzwischen wieder funktionsfähigen Körpers auf sich zu nehmen, da ihre Gehirnmuster sonst verfallen und sie endgültig sterben würde.

Zwei Dinge werden hier deutlich: Grundsätzlich nimmt der genetische Code den Platz einer neuen Metaphysik ein, die sich in der Produktion des Genoms positiviert hat: der vom Code hervorgebrachte Genotyp bestimmt vor jeder Subjektivität die Idealform jedes Menschen, an der sich auch die medizinische Technologie orientiert. Barbies ewiges Leben ist einerseits ein Phantasma, das die Biotechnologie antreibt; seine Machbarkeit rückt in greifbare Nähe. Gleichzeitig werden derartige Möglichkeiten partiell zurückgewiesen, und zwar im Namen der oben beschriebenen Definition des Menschen als selbstbestimmtes Subjekt. So soll auch Danara weiterhin ihre Arbeitssame Pflicht als Ärztin im alten Körper tun, anstatt eine kurze Existenz in ihrem Ideal-Barbie-Körper zu genießen. Es besteht also ein offensichtlicher Widerspruch zwischen der technologischen Ausrichtung an vorsubjektiver Information und der formulierten Ethik eines selbstschöpferischen und selbstverantwortlichen Subjekts.

Der Cyborg, der Technokörper war einst als Stähling des Subjekts geträumt. Im Zuge der Genetifizierung aber wird seine Codierung immer mehr zum vorsubjektiven Risikofaktor, dem jede Selbst-Normalisierung (im Sinne von Link) und Selbst-Cyborgisierung nur hinterherhinken kann. Denn die körperlose Information, die die genetische Codierung als Ideal ausspricht, kann vom lebendigen Körper weder wahr gemacht (als ewige Jugend) noch korrigiert werden (im Falle von genetischen Anomalien). Wenn mit dem Genom schon das Schicksal über jedes Leben ausgesprochen

ist, kann die Arbeit des Subjekts an Körper und Charakter nur noch ein hoffnungsloses Nachlaufen sein.⁹ Barbie wäre den heutigen Körperdiskursen das Paradies, in dem die körperlose Information verwirklicht ist. Das Paradies darf aber auch in der Science Fiction nie wirklich werden, denn das Subjekt muss schließlich weiterhin zur Arbeit angehalten werden.

Die Borg – das totale Cyborg-Kollektiv

Trotzdem ist die Cyborgphantasie präsent. Sie ermöglicht die vollständige Auflösung des Subjekts in eine Mega-Maschinerie. Auch wenn die STAR TREK-Crew-Mitglieder noch als individuelle Info-Körper behandelt werden, kann jede Selbststeuerung (wegen der potenziellen Vernetzbarkeit der Informationseinheiten) doch zur direkten Fremdsteuerung werden. Die damit verbundenen Ängste werden, wie schon erwähnt, bei STAR TREK an Feindbolidern lebendig. Die Klingonen, der alte Hauptfeind, sind in THE NEXT GENERATION von einem ganz anderen Todfeind abgelöst: den Borg, einer total vernetzen Cyborgspezies, die »wie ein einziger Computer« oder eben »Organismus« operiert.

Die Borg bilden in vieler Hinsicht eine Projektionsfolie, ein Gegenbild zum idealen Föderationsmenschen: sie können nicht lernen und entwickeln sich nicht fort. Um Vollkommenheit zu erlangen, »assimilierten« sie in blindem Automatismus »Informationen ohne Rücksicht auf Leben«, wie es Seven of Nine ausdrückt (VOYAGER – Inhumane Praktiken); de facto integrierten sie andere Spezies mitsamt ihrer Technologie gewaltsam in ihr Kollektiv.¹⁰ Als maschinelle Untote sind sie geschichtslos, weil sie sich nicht an ihre individuelle Vergangenheit erinnern. Sie sind keine autonomen Individuen, sondern funktionieren im totalitären Kollektiv. Und sie bekennen sich zu ihrer hybriden Cyborg-Körperlichkeit, deren artifizieller Charakter offensichtlich ist. Sie werden biologisch geboren, aber innerhalb eines hochtechnologischen Kontextes, der keine geschlechtliche Fortpflanzung mehr kennt. Oder sie werden assimiliert bis hin zur Umschreibung der Gene. Sie sind gänzlich Produkte einer Biotechnologie und verwirklichen die Konsequenz des Codes als universale Programmiersprache aller Lebewesen: Sie ignorieren die Grenzen zwischen den Arten. Die Borg sind am gesamten Körper von Anschlussstellen und Implantaten penetriert. Sie zeigen offen die Vermischung von Biologie und Technologie, statt sie mit einer glatten Barbieoberfläche kaschierend zu ästhetisieren. Gegen diese Techno-Zombies muss sich die Föderation in mehreren Folgen und im Kinofilm DER ERSTE KONTAKT verteidigen. Die Gefahr gipfelt in der Entführung des Raumschiff-Captains Picard. In einer Doppelfolge THE NEXT GENERATION (»In den Händen der Borg« / »Angriffziel Erde«) kommt es zur Gegenüberstellung von Föderationssubjekt und Cyborgkollektiv:

⁹ Auch das von Andreas Lösch in diesem Band beschriebene Risikenmanagement scheint mir ein solches Nachlaufen zu sein.

¹⁰ Individuen einer anderen Spezies werden bei der »Assimilation« durch einen Einstich im Hals selbst in Borg verwandelt. Dabei wird die DNA des Lebewesens »umgeschrieben« zu Borg-DNA.

Picard: Ich werde mich Ihnen mit all meiner Kraft entgegenstellen.

Borg: Kraft ist irrelevant. Wir wollen uns weiter entwickeln. Wir werden ihre biologischen und technologischen Besonderheiten unserer Kultur hinzufügen. Sie werden sich daran gewöhnen, uns zu dienen.

Picard: Unmöglich. Unsere Kultur basiert auf Freiheit und Selbstbestimmung.

Borg: Freiheit ist irrelevant. Selbstbestimmung ist irrelevant. Unterwerfen sie sich.

Picard: Lieber sterben wir.

Borg: Der Tod ist irrelevant. Ihre archaische Kultur wird durch Autorität gelenkt. Um es ihnen zu erleichtern, sich uns zu unterwerfen, haben wir beschlossen, dass eine menschliche Stimme alle Botschaften der Borg übermitteln wird. Sie wurden ausgewählt, diese Stimme zu sein.

Die Irrelevanz des Todes verweist auf das Ende des alten Körpers, das bei den Borg schon Realität ist. Picard wird gewaltsam in das Kollektiv integriert, er wird damit selbst zum Borg. Er kann schließlich gerettet, von den Borg-Implantaten befreit und seine Individualität wiederhergestellt werden. Die Assimilierung ins Cyborg-Kollektiv erscheint als bedrohliche Depotentierung des Subjekts.



Die Borg mit Captain Picard als Borg

Und so ist nicht verwunderlich, dass für den Kinofilm DER ERSTE KONTAKT, in dem sich die Föderation wieder einmal gegen die Borg verteidigen muss, die *weibliche* Figur der »Borg« eingeführt wird. Sie outlet sich als Verkörperung des Kollektivs, das also im Kern weiblich ist. Bei ihrem ersten Auftritt sehen wir ihren Torso mit einem metallenen Rückgrat, das sich schlängenartig hin und her windet, an Lianendrähten heran-

schweben. Seufzend verbindet er sich mit einem weiblich geformten Rumpf und erklärt, sich im wörtlichen Sinne verkörpernd:

Ich bin der Anfang. Das Ende. Die eine, die viele ist. [...] Ich bin die Borg. [...] Ich bin das Kollektiv. [...] Ich bringe Ordnung in das Chaos.

Das verkörperte, zur Erscheinung gekommene Wesen der Borg ist gleichzeitig Königin und Gesamtes des Ameisenkollektivs. Personalisiert als femme fatale, führt sie die Föderationsmänner in Versuchung. Weil das bürgerliche Subjekt historisch als männliches auftrat (was nicht heißt, dass es inzwischen nicht auch für Frauen zum Teil zutrifft), war das Weibliche Projektionsfläche des Anderen, Sinnlichen, das versucht, den Mann in den Abgrund zu ziehen und seine Selbstkontrolle zu unterlaufen. Eine ähnlich ambivalente Sirenengestalt verkörpert die Borg hier: sie macht deutlich, welche Verlockungen die Einspeisung ins symbiotische Kollektiv birgt: Die Überwindung des Fleisches und der individuellen Disziplinierung in der totalen Gemeinschaft der Technokörper. Bei den Männern Data¹¹ und Captain Picard siegt schließlich aber die Selbstkontrolle – die Angst vor der Verführung kann dafür in der hasserfüllten Vernichtung der Borg ausgelebt werden: Data und Picard zer setzen ihren organischen Teil mit giftiger Säure und zertreten das übrigbleibende Metallrückrat voller Verachtung. Eine solche Brutalität hat man bei dem stets beherrschten Captain Picard noch nie gesehen. In diesem gemeinschaftlichen Vernichtungsakt wird die Grenze zwischen Mensch und Maschine abermals symbolisch konsolidiert: auch Data von den Borg applizierte Haut zerfällt in der Säurewolke, er verzichtet darauf, »menschlicher« zu werden und ordnet sich als loyale Maschine unter.

In den Borg wird die Totalisierung eines automatischen Subjekts¹² vorweggenommen, dessen menschliche Anhänger zu reinen Techno-Zombies geworden sind. Hier existiert keine Differenz zwischen Individuum und Gesellschaft mehr, keine vermittelnde Subjektivität, alle bürgerlichen Kategorien sind außer Kraft gesetzt. Die Borg sind aber eben nicht irgendeine totalitäre Angstphantasie, wie sie im Hollywood-film üblich ist, sondern gleichzeitig Cyborgs. Da auch die Föderationssubjekte einer Logik der zunehmenden Technologisierung des Körpers und des Geistes gehorchen, lassen sich die Borg als bekämpftes Spiegelbild des Eigenen analysieren: die eigene »Geschichte« ist eher automatischer technologischer Fortschritt, als von Männern aus hehren Idealen gemacht. Die behauptete »Menschlichkeit« gegenüber dem Cyborg ist ein verzweifelter Versuch, den informatisierten Geist im Techno-Körper weiterhin als Subjekt zu definieren und dessen potenzielle Überwindung zu leugnen.

11 Dem Androiden, der so gerne menschlich werden würde, bot die Borg die Vermischung mit dem Organischen an. Obwohl Data für den Bruchteil einer Sekunde zögert, unterstützt er schließlich doch die Beibehaltung der Trennung zwischen Organischem und Technischem.

12 Als solches bezeichnet Marx den sich selbst verwertenden Wert, das Kapital, und drückt damit dessen Parodoxie aus: es ist gleichzeitig automatisch ablaufender Prozess und subjektiver Akteur, der seine Zwecke selbst setzt und seine Geschichte selbst schafft (siehe MEW 23: 169). An anderer Stelle beschreibt er die *kapitalistische Maschinerie* in ähnlicher Weise: »[...] ist der Automat selbst das Subjekt, und die Arbeiter sind nur als bewußte Organe seinen bewußtlosen beigeordnet und mit denselben der zentralen Bewegungskraft untergeordnet« (MEW 23: 442). Hier wird schon imaginiert, was mit dem Cyborg erst materiell werden kann.

Ich habe versucht, die Diskursivierung von Biotechnologien in STAR TREK als Symbol der »sozialen Technologie« Biotechnologie zu beschreiben. Biotechnologie wird hier als eine »erfunden«, die beherrschbar und in ein aufklärerisches Menschenbild integrierbar ist. So werden wir einerseits daran gewöhnt, den Menschen als zunehmend den Cyborg zu sehen, andererseits mit dem abgespaltenen Feindbild »Borg« beruhigt, dass jede Gefahr für das Subjekt bekämpft werden kann. Gerade weil einer kritischen Rezeption deutlich wird, dass der humanistische Diskurs und die Figur des Menschen in diesem Feld zwar permanent angerufen wird, letztlich zum Scheitern verurteilt ist, bedarf es erheblichen erzählerischen Aufwands, um die fragwürdig gewordene Grenze zwischen Menschen und Maschinen auf der narrativen und symbolischen Ebene zu konsolidieren. Ob die »Fans« daran glauben, kann ich nicht beantworten, darum soll sich die Rezeptionsforschung kümmern.

Literatur

- Asimov, Isaac (1984): Isaac Asimov über Science Fiction. Berlin.
- Boyd, Katrina (1996): Cyborgs in Utopia. The Problem of Radical Difference in Star Trek: The Next Generation. In: Harrison, Taylor / Projansky, Sarah / Ono, Kent A. / Helford, Elyce Rae (Hg.): Enterprise Zones. Critical Positions on Star Trek. Boulder, 95-113.
- Bruhn, Jochen (1994): Unmensch und Übermensch. Über Rassismus und Antisemitismus. In: ders.: Was deutsch ist. Zur kritischen Theorie der Nation. Freiburg.
- Claussen, Detlev (1987): Vom Judenhass zum Antisemitismus. Einleitungsseray. In: ders.: Vom Judenhass zum Antisemitismus. Darmstadt, 7-46.
- Gruber, Alex (1998): Totale Vergleichbarkeit. Eine Kritik der bürgerlichen Subjektivität und der Menschenehre. In: Streifzüge 2/1998, 4-7.
- Haraway, Donna (1995): Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften. In: dies.: Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen. Frankfurt a.M.
- Janeson, Fredric (1982): Progress Versus Utopia. Or, Can We Imagine the Future? In: Science-Fiction Studies, H.9, 1982, 147-158.
- Link, Jürgen (1997): Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird. Opladen.
- Marx, Karl / Engel, Friedrich (1962) Werke. Bd.23 (=MEW 23). Berlin.
- Nieden, Andrea zur (2001): »Schönheit ist irrelevant? Die Sexualisierung von Cyborgs in Star Trek. In: Giselbrecht, Karin / Hafner, Michaela (Hg.): Data / Body / Sex / Machine. Technoscience und Sciencefiction aus feministischer Sicht. Wien, 97-124.
- Seeflein, Georg (1980): Kino des Utopischen. Geschichte und Mythologie des Science-Fiction-Films. Reinbek bei Hamburg.
- Spreen, Dietk (1998): Cyborgs und andere Techno-Körper. Ein Essay im Grenzbereich zwischen Science und Fiction. Passau.
- Treusch-Dieter, Gerburg (1995): Genfiktion. In: Kubin-Projekt. Die andere Seite der Wirklichkeit. Bd. 5, Linz, 146-155.

Filmographie

- THE NEXT GENERATION - Das Kind (Folge 27). USA 1989, Regie: Rob Bowman, Drehbuch: Jaron Summers, Jon Povil, Maurice Hurley.
- THE NEXT GENERATION - In den Händen der Borg / Angriffsziel Erde (Folge 74/75). USA 1990, Regie: Cliff Bole, Drehbuch: Michael Piller.
- THE NEXT GENERATION - Ich bin Hugh (Folge 123). USA 1992, Regie: Robert Ledermann, Drehbuch: René Echevarria.
- THE NEXT GENERATION - Gefahr aus dem 19. Jahrhundert (Folge 127). USA 1992, Regie: Les Landau, Drehbuch: Jeri Taylor.
- VOYAGER - Lebensanzeichen. USA 1996, Regie: Cliff Bole, Drehbuch: Kenneth Biller.
- DER ERSTE KONTAKT. USA 1997, Regie: Jonathan Frakes, Drehbuch: Brannon Braga, Ronald D. Moore.