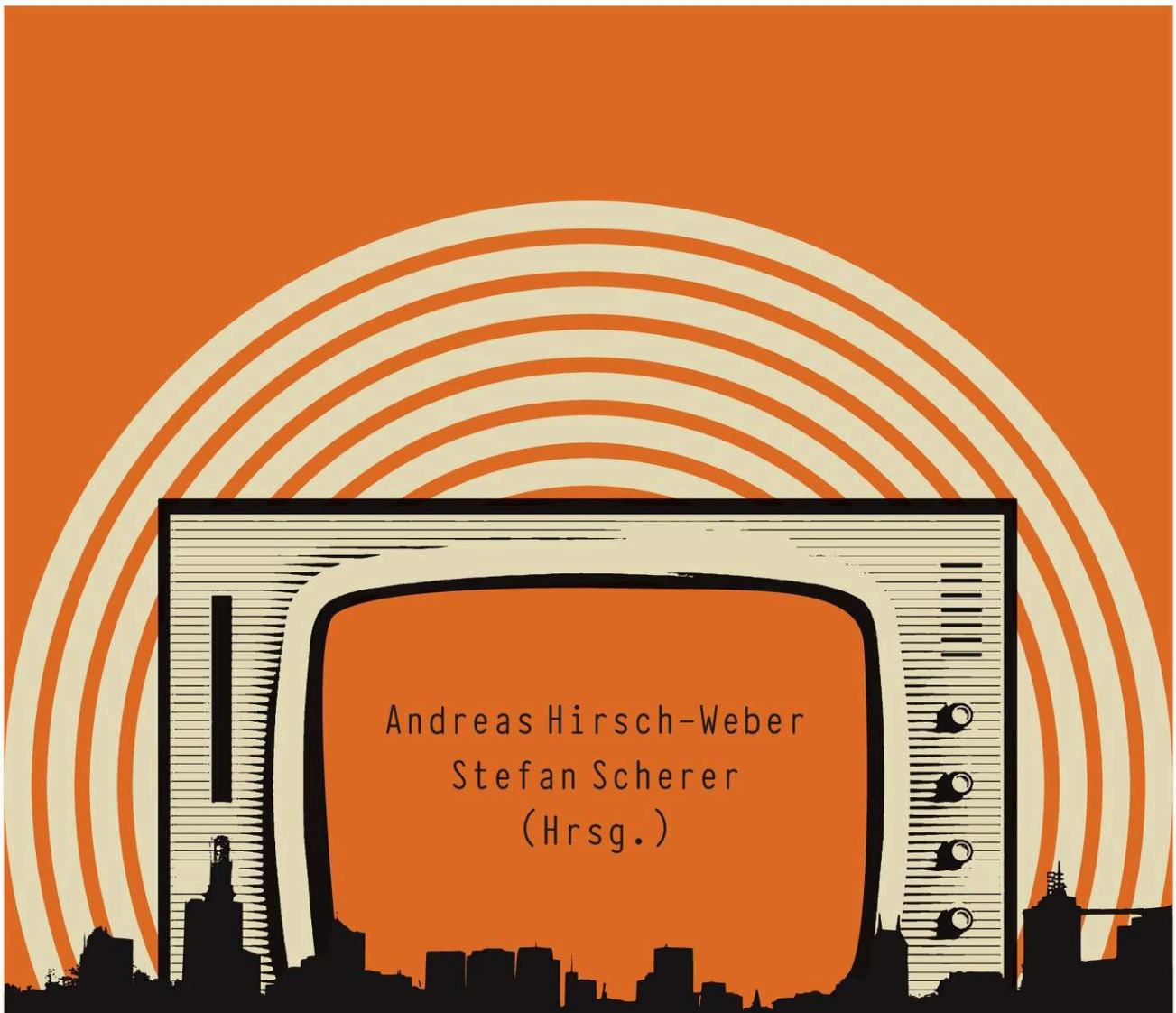


Andreas Hirsch-Weber
Stefan Scherer
(Hrsg.)

TECHNIKREFLEXIONEN

in Fernsehserien

KIT Scientific Publishing

KIT Scientific Publishing

Technikreflexionen in Fernsehserien

Andreas Hirsch-Weber and Stefan Scherer (dir.)

Publisher: KIT Scientific Publishing
Place of publication: Karlsruhe
Year of publication: 2015
Published on OpenEdition Books: 13 septembre 2019
Series: KIT Scientific Publishing
Electronic EAN: 9791036547133

https://books.openedition.org

Printed version
EAN (Print version): 9783731503361
Number of pages: 173

Electronic reference
HIRSCH-WEBER, Andreas (Hrsg.) ; SCHERER, Stefan (Hrsg.). *Technikreflexionen in Fernsehserien.* Neuauflage [Online]. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, 2015 (Erstellungsdatum: 08 septembre 2023). Online verfügbar: <http://books.openedition.org/ksp/5569>. ISBN: 9791036547133.

© KIT Scientific Publishing, 2015
Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International - CC BY-SA 4.0

ABSTRACTS

Serielle Medien wollen massenmedial verstärkte Resonanzen erzielen. Sie generieren ein historisch wandelbares Wissen, das sie für die Selbstverständigungen in Kultur und Gesellschaft relevant, d.h. für Kulturdiagnosen geeignet macht. Diese mediale Spezifik wird im vorliegenden Band systematisch wie historisch auf die Frage nach der Popularisierung und Reflexion von Technikwissen und Technikdiskursen hin untersucht. Fernsehserien bieten sich dafür wegen ihrer eigenen Zeitlichkeit an: Sie können sich narrativ komplex entfalten, auch weil in ihrer Plot-Anlage ein Ende nicht notwendig gesetzt wird. Fernsehserien bilden Technik in ihren Folgen dabei nicht nur thematisch ab, vielmehr organisieren technische Mittel ihre Darstellungsformen selbst. In Fallstudien zu einzelnen Serien dokumentiert vorliegender Band Facetten solcher Technikreflexionen. Abschließend stellt er eine Typologie ihrer Formvarianten zur Diskussion.



Andreas Hirsch-Weber
Stefan Scherer
(Hrsg.)

TECHNIKREFLEXIONEN
in Fernsehserien

KIT Scientific Publishing

Andreas Hirsch-Weber, Stefan Scherer (Hrsg.)

Technikreflexionen in Fernsehserien

Technikreflexionen in Fernsehserien

herausgegeben von
Andreas Hirsch-Weber und Stefan Scherer

KIT Scientific Publishing

Impressum



Karlsruher Institut für Technologie (KIT)
KIT Scientific Publishing
Straße am Forum 2
D-76131 Karlsruhe

KIT Scientific Publishing is a registered trademark of Karlsruhe Institute of Technology. Reprint using the book cover is not allowed.

www.ksp.kit.edu



This document – excluding the cover – is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 DE License (CC BY-SA 3.0 DE): http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/



The cover page is licensed under the Creative Commons Attribution-No Derivatives 3.0 DE License (CC BY-ND 3.0 DE): http://creativecommons.org/licenses/by-nd/3.0/de/

Print on Demand 2015

ISBN 978-3-7315-0336-1
DOI 10.5445/KSP/1000045330

Inhalt

Andreas Hirsch-Weber/Stefan Scherer/Daniel Lutz
Relax-a-Cizor und Karussell.
Fernsehserien und ihre serielle Aneignung von Technik 5

Christian Hißnauer
Ermittlungen in der Vergangenheit.
Life on Mars und ein Technikdiskurs des Abwesenden 21

Oliver Ruf
Technologie, Technikтheorie und Technikdiskurse im populären US-amerikanischen TV-Serienformat *The Big Bang Theory* 41

Sophia Wege
Tod und Technik in *Six Feet Under* 61

Silvia Woll
Cyborgs und Androiden.
Aspekte des Post- und Transhumanismus
in *The Six Million Dollar Man* 87

Katharina Weiss
Deus in Machina.
Posthumanistische Hybris im
Battlestar Galactica-Prequel *Caprica* (2010) 99

Andie Rothenhäusler
Technics-out-of-context?
Die Darstellung von Technik in der
britischen Science-Fiction-Serie *Doctor Who* 123

Jörg Füllgrabe
Von Joghurtbechern und Bügeleisen.
Die Serie *Raumpatrouille* als Projektionsfläche
technischer wie gesellschaftlicher Imagination
(Ein provokantes Plädoyer für die Unzulänglichkeit) 139

Andreas Hirsch-Weber
Formen von Technikreflexionen in
US-amerikanischen Fernsehserien der Gegenwart 157

Beiträger 171

Relax-a-Cizor und Karussell

Fernsehserien und ihre serielle Aneignung von Technik

Andreas Hirsch-Weber/Stefan Scherer/Daniel Lutz

In der elften Folge der ersten Staffel von *Mad Men* (AMC, 2007-2015), die in Deutschland unter dem Titel *Hitzewelle* ausgestrahlt wurde, soll Peggy Olson in der Werbeagentur Sterling Cooper der Männercrew um Don Draper ein weiteres Mal auf die Sprünge helfen: Schon einmal gelang es der naiv scheinenden Sekretärin zur Überraschung der *boy group*, zu zeigen, dass sie texten kann wie ein Mann – und zwar gerade dort, wo es um die Sinnlichkeit von Frauen geht. Jetzt sitzen die Werbe-Profis der Agentur ratlos vor einem elektrischen Schlankheitsgürtel, der ausschaut wie eine fleischfarbene Plastikunterhose mit Kabelfernbedienung. Die Testläufe, zu denen sie ihre eigenen Frauen anheuerten, hätten – so ihr witzelnd sexistischer Small Talk – nun aber gar nichts an Gewichtsverlust gebracht. Vor allem aber wollten die Ehefrauen sich nicht so recht dazu äußern. Den herumalbernden Werbern fällt nun aber auch nichts Rechtes ein, obwohl sie ihre Kennerschaft in Frauensachen wie immer zum Besten geben.

Peggy probiert daraufhin das Gerät zu Hause in ihrem schmalen Single-Bett, nachdem sie vorsorglich ihr Zimmer vor der WG-Nachbarin abgeschlossen hat: Sie schaltet den Schamgürtel mit Kabeln an einen Koffer an. Mit dem Strom kommen sofort die *vibrations*, die Peggy sogleich von sich weist, durchaus empört, indem sie die Plastik-Hose abwirft. Schlank wird man von diesem Gerät auf jeden Fall nicht. Dafür aber stimuliert es den Körper für den Sex alleine zu Hause.

Bei der Präsentation ihres Werbekonzepts vor versammelter Mannschaft in der Agentur schlägt Peggy für das Gerät das Label „The Rejuvenator" vor. Die deutsche Synchronisation macht daraus einen „Regenerator" (01/11, 00:33:13, 00:33:30; vgl. zur Präsentation insgesamt 00:32:15-00:35:37). Und wie es sich für die auch sonst

gern ausgestellten Selbstbezüglichkeiten in *Mad Men* gehört, bringt Peggy damit die Mediologie der Fernsehserie auf den Punkt: Auch die Fernsehserie ist eine Maschinerie, die ihre S(t)imulationen von einer Fortsetzung zur nächsten auf Dauer stellt. Ihre immersive Wirkung und damit Effektivität in der Anschließung ihrer Zuschauer/innen macht süchtig. Mit den je neuen Reizen der Folgen im Gewand einer bekannten Rahmung werden sie stets aufs Neue befriedigt, um dennoch unerlöst die nächste Ausstrahlung zu erwarten. Man will ja die Droge nicht abrupt absetzen. So bleibt diese Maschinerie zur konsumierenden Selbstbefriedigung immer unter Strom, denn die Profite fallen enorm aus.

Ein Generator (aus lat. *generare* ‚hervorholen', ‚erzeugen', wie Peggy selbst bei ihrer Präsentation ausführt; 01/11, 00:33:08: „Rückkehr der Jugend") ist ein Gerät, das mechanische in elektrische Energie verwandelt. Auf die Fernsehserie bezogen: Der ‚Regenerator' elektrisiert den Zuschauer. Und auch die Serie gewinnt als ‚Wiederholungskunst' (vgl. Eco 1988, 155-180) ihre Wirkungen daraus, Versatzstücke (Plot-Elemente, stereotype Schemata nach Format- und Genrevorgaben) auf je neue Weise zu re-generieren. Dass *Mad Men* in der beschriebenen Szene die sexuelle Stimulation durch eine Apparatur ausstellt, bestätigt sich in dieser Folge wenig später, als Drapers Frau Betty am heißesten Tag des *Indian Summer* („Someone hasn't told the sun it's october"[1]) an der vibrierenden Waschmaschine die gleiche Erregung verspürt wie Peggy zuvor mit dem Rejuvenator (01/11, 00:35:38-00:37:03).[2]

Zweck all dieser Alltagstechnik ebenso wie der Werbung selbst ist die Stimulation als Simulation (und umgekehrt). Auch in der Werbung ist der Sachgehalt nachrangig: so etwa bei den krebserregenden Zigaretten, die in *Mad Men* ja ständig tief inhaliert werden. Es geht v.a. um das alles überlagernde Gefühl beim Konsum, um die Wirkung im Inneren, die Werbung unmittelbar ansteuert, ohne

1 So Don Drapers gleichermaßen selbstbezüglicher Kommentar zur Wirkung einer Fernsehserie (Stichwort Hitzewelle), als er am Morgen sein Büro betritt (vgl. 01/11, 00:01:53).

2 Es steigen in ihrem Inneren dabei Bilder vom Sex mit dem Klimaanlagen-Vertreter auf, den sie vorher in ihre Wohnung hereingelassen hatte und der ikonographisch ihrem Mann Don Draper gleicht.

dass man sich so recht dagegen wehren kann. In *Mad Men* äußert sich die Effektivität von Werbung in einem genialen Spruch, den Don Draper für *Lucky Strike* erfindet: „It's toasted" – obwohl doch eigentlich jede Zigarettenfirma auf diese Weise die gleichen ‚Glimmstengel' produziert. So sagt jedes funktionierende Werbekonzept auch dem Zuschauer der Fernsehserie: Es ist okay, fühl dich wohl. Oder in Peggys Worten: „Rejuvenate has a latin root which literally means the return of youth. The Rejuvenator gives you the flush and glow not only that you might have after hours of exercise, but certainly as a young girl." (01/11, 00:33:08-00:33:23) Gefeiert wird so nicht nur die Rückkehr der Jugend durch technische Hilfsmittel, sondern gerade auch die Wiederauferstehung der *sixties* in der Serie *Mad Men* selbst.

Am Ende der ersten Staffel, in der 13. Folge, heißt das Gerät dann „Relax-a-Cizor", weil Draper sogleich ahnt, dass ‚Rejuvenator' doch nicht ganz das rechte Wort ist, obwohl er von Peggy Olsons Vorschlag samt Begründung ihres Konzepts sehr wohl beeindruckt ist.[3] Im neuen Wort kommt eben noch die Engführung von *relax* und *exercise* (Entspannung und Übung/Training) ins Spiel, die sich bei der ersten Besprechung über das Gerät zu Beginn von Folge 11 anbahnt: und zwar als PER, als *Passive Exercise Regime* (vgl. 01/11, 00:02:55; Besprechung: 00:02:19-00:05:28). So kann man Relax-a-Cizor auch als ‚entspann (D)eine Schere' lesen, so dass sich weitere Implikationen anschließen, die den Machern von *Mad Men* zuzutrauen sind. Das Gerät, das damit beworben wird, ist demnach Mittel der Stillhaltung bei gleichzeitiger Stimulation. Damit funktioniert die Werbung ähnlich wie das Fernsehen: als *emotional immersion*. Und genau so arbeitet in *Mad Men* übrigens auch der Psychoanalytiker mit Betty. Schließlich wird auch der/die Zuschauer/in der Fernsehserie im Dasitzen (oder auch Liegen) vor dem Bildschirm stimuliert und (unerlöst) befriedigt, damit er von Folge zu Folge (resp. Therapiesitzung zu Therapiesitzung) bei der Stange bleibt.

3 Es ist eine Fehllektüre, wenn man derartige Szenen als Ausweis der demütigenden Unterdrückung von Frauen mit Karriereabsichten deutet (vgl. Paefgen 2014, 316f.).

Peggy selbst bringt die energetische Effektivität des Geräts bei ihrer Präsentation auf die (im Vergleich zu Don Drapers *Lucky-Strike*-Spruch) nicht minder geniale Formel: „You'll love the way it makes you feel" (01/11, 00:33:33). In der deutschen Synchronisation klingt das einerseits biederer, andererseits kommt darin aber ein weiteres, nicht weniger evidentes Moment zur Geltung: „Sie werden sich von ihm geliebt fühlen." (ebd.) Das Selbstgefühl der Selbstbefriedigung wie das Gefühl des Geliebtwerdens durch ein Gerät bespiegeln sich also in den beiden sprachlichen Varianten zwischen Original und Übersetzung. Technik substituiert hier das weibliche Begehren, von Männern geliebt zu werden. Darüber können sich Drapers Männer in der ersten Staffel noch lustig machen („From what I understand, it provides the pleasure of a man without a man"; 01/11, 00:33:55), weil sie nicht ahnen, was die Emanzipation der Frauen von ihrer Fokussierung auf Männer in den späteren Staffeln der fortschreitenden 1960er Jahre für sie tatsächlich bedeutet. So wird die Semantik der Regeneration (als Erholung von der Arbeit), ja der erfrischenden Verjüngung durch die Sphäre des Konsums, die von der Werbebranche höchst raffiniert emotional bearbeitet wird, als selbstreferentieller Kommentar über Funktionen und Wirkungen von Fernsehserien kenntlich.

Mit Peggys schönem Marken-Wort kommen in *Mad Men* nicht zuletzt die historischen Aspekte ins Spiel, zumal diese Serie mit ihren historisierenden Anmutungen nostalgisch an die ‚Zeiten des Aufruhrs'[4] im Übergang von den 1950er zu den 1960er Jahren erinnert: eines Aufruhrs dessen, was seitdem als Populärkultur dominiert. *Mad Men* führt ja nicht nur die Mechanismen der emotionalen Immersion von Zuschauern durch irgendwelche Dinge vor Augen. Vielmehr zeigt die Serie ganz unverhohlen die dazu nötigen Tricks am Ursprung ihrer industriellen Perfektionierung – eben durch das sich gerade massenhaft durchsetzende Fernsehen. Der Lastwagenfahrer, mit dem sich Peggy zum Rendezvous am Abend trifft, glaubt nicht daran, als sie von ihrem Job in der Agentur erzählt: „Werbung wirkt nicht bei mir. Das sind nur irgendwelche Leute, die einen aus

4 *Zeiten des Aufruhrs* (engl. Originaltitel: *Revolutionary Road*) ist der 1961 erschienene Debütroman des US-amerikanischen Schriftstellers Richard Yates.

dem Fernseher anbrüllen." „Das ist ja das Gute an der Werbung. Niemand glaubt, dass es funktioniert", meint Peggy dazu nur trocken (01/11, 00:29:50-00:30:00), bevor sie sich vorzeitig von diesem Dummkopf verabschiedet.

Wird Werbung gegenüber der technischen Erfindung üblicherweise eine dienende Funktion zugeschrieben, kehrt *Mad Men* dieses Verhältnis um, indem die Serie vorführt, wie die Werber die angebliche Sache erst erfinden. Schlagend formuliert es Don Draper bereits in der ersten Folge: „What you call *love* was invented by guys like me, to sell *nylons*." (01/01, 00:39:25) Diese Effektivität der Werbung, die in *Mad Men* unentwegt ebenso vorgeführt wie ausgeplaudert wird, zeigt sich dann in der letzten Folge der ersten Staffel (*The Wheel*) an Don Draper selbst, als er den neuen Kodak-Diaprojektor mit Drehrad-Mechanismus für den endlosen Kreislauf der Projektionen präsentiert. Bestückt mit Dia-Bildern vom eigenen Leben seit dem Beginn seiner Liebe zu Betty bis hin zur glücklichen Familie mit Kindern, zeigt sich der Werbeprofi ganz plötzlich selbst gerührt von dem, was er gerade mit seiner eignen Werbekampagne für den Auftraggeber inszeniert: Die vorbeiziehenden Bilder aus seinem Leben, die er mit dem Diaprojektor an die Wand projiziert, führen ihn nostalgisch zurück in ein suggeriertes Paradies der Kindheit, ohne dass er sein Gerührtsein durch den eigenen Verstand noch bändigen kann. („Teddy told me that in Greek nostalgia literally means the pain from an old wound"; 01/13, 00:34:45; „It's a twinge in your heart far more powerful than memory alone"; ebd., 00:34:55.) Werbung funktioniert demnach selbst beim Werbeprofi, der all diese Tricks zur Evokation nostalgischer Gefühle bei den Konsumenten ausheckt. Wenn man Kitsch als Rührung vom eigenen Gerührtsein definieren kann, dann zeigt *Mad Men* in dieser bezwingenden Szene (selbst die anderen Anwesenden der Werbeagentur haben Tränen in den Augen), wie sich Kitsch und Werbung verschränken lassen, um möglichst effektiv den Verkauf (im wahrsten Sinne des Wortes) anzukurbeln. Wenn die Werber selbst von ihren eigenen Machinationen überwältigt werden, indem sie der Effektivität ihrer technomedialen *emotional immersion* unterliegen, dann ist der Punkt berührt, an dem auch der Fernsehserienzu-

schauer sich nur noch willenlos fügen muss, will er keine Entzugserscheinungen erleiden.

Die Präsentation des Diaprojektors in der abschließenden Folge der ersten Staffel von *Mad Men* lässt sich insofern konsistent als weitere Selbstreflexion der Serie mittels Medientechnologie lesen: Der Projektor von Kodak, von den dortigen Ingenieuren bis dahin ‚The Wheel' genannt, wird von Don Draper zum ‚Carousel' erklärt, womit es zum seriellen Techniksymbol der Serie wird. Dieses Karussell funktioniert in diesem Sinne über das sequentielle Hintereinanderschalten von Einzelbildern und der damit verbundenen erzählerischen Suggestion, dass das, was aufeinander folgt, auch auseinander hervorgeht. Der Projektor funktioniert mithin wie eine moderne Serienstaffel, wo sich einzelne Episoden zu einer übergreifenden Erzählung fügen – nicht zuletzt, weil der Serienzuschauer geradezu automatisch nach Verbindungen und Mustern sucht. Aus den einzelnen Ereignissen wird eine Geschichte, aus *events* wird eine *story*. Sinnigerweise führte der *Mad Men* ausstrahlende Sender AMC auch den Slogan „Story Matters Here".[5] Verlebendigt wird in Drapers Präsentation wie in der Serie selbst eine vergangene Zeit als Lebensgeschichte, die wiederum aus dem Nebeneinander von alltäglichen, vordergründig austauschbaren Bildern hervorgeht. Nicht zufällig wird die neue Technik als Nostalgie-Maschine verkauft, denn Nostalgie, so erläutert es Draper, erzeugt eine Verbindung zum Produkt, erschafft einen Raum, in den man wieder zurückkehren will.[6] Das Karussell produziert somit jenes nostalgische Ambiente, das *Mad Men* beständig inszeniert. Die Serie selbst operiert wie der Diaprojektor als Zeitmaschine („Around and around and back home again"; 01/13, 00:35:49), indem sie sich sowohl zurück (in die 1960er Jahre) als auch vorwärts (innerhalb der 1960er Jahre) bewegt.

5 Die *Tagline* wurde von AMC zum Finale der zweiten Staffel *Breaking Bad* eingeführt und 2013 durch „Something More" ersetzt. Vgl. dazu The Futon Critic: AMC Introduces „Story Matters Here" (http://www.thefutoncritic.com/news/2009/03/31/amc-introduces-story-matters-here-30868/20090331amc01/; 17.12.2014) und Lesley Goldberg: AMC Rebrands With New Logo, Tagline. In: The Hollywood Reporter, 01.04.2013, (http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/amc-rebrands-new-logo-tagline-431997; 17.12.2014).

6 Vgl. dazu die Kodak-Präsentation (01/13, 00:33:25-00:36:40).

Sie ist der Raum, indem Nostalgie zugleich hergestellt und konsumiert wird.

Mad Men erreicht damit ein Reflexionsniveau, auf dem Technik nicht nur innerhalb der Diegese eine Rolle spielt, sondern nicht zuletzt auch auf die Technik der Erzählung selbst reflektiert: etwa wenn kurz vor dem Kodak-Pitch ein Mitarbeiter der Agentur seine Faszination für die prähistorischen Handabdrücke in den Höhlen von Lascaux erläutert.[7] Obwohl er weiß, dass die Abbildungen durch Auflegen der Hände und anschließendes Übermalen entstanden sind, scheint es ihm dennoch so, als sei die Hand im Gestein selbst vorhanden, als zeige sie sich von innen her in ihrer Realpräsenz (vgl. 01/13, 00:22:25-00:25:25, hier 00:24:15-00:24:50). Wenngleich also die technische Herstellung bewusst gemacht wird, entfaltet das Artefakt trotzdem eine geradezu magische Wirkung, deren Beschwörung sein Produziertsein zurücktreten lässt. In diesem Sinne präsentiert *Mad Men* die Auferstehung einer vergangenen Zeit als Ineinander von Reflexion und Immersion: Die Formen und Mittel der Inszenierung werden zwar beständig herausgestellt, ihre Mechanismen der kritischen Analyse sichtbar gemacht. Figuren wie Zuschauer werden dennoch von dieser Inszenierung gerührt, wie auch immer sie die Machinationen der Serie als medialen Zauber durchschauen.

So kann der Relax-a-Cizor wie das Karussell des Kodak-Diaprojektors dafür einstehen, was vorliegenden Sammelband interessiert: die Rolle von Technik für das Funktionieren einer Fernsehserie zu beleuchten. Diese kann damit zugleich wiederum als Beobachtungsinstrument für Technikfolgenabschätzungen in der alltäglichen Lebenswelt untersucht werden.

Fernsehserien stehen in Deutschland erst seit jüngerer Zeit im Fokus der akademischen Aufmerksamkeit, zumal auch das bundesdeutsche Feuilleton vergleichsweise spät bemerkt hat, dass im US-amerikanischen Raum seit *The Sopranos* (1999-2007) oder *The Wire* (2002-2008) etwas entstanden ist, das eine intellektuelle Herausforderung bereit hält – das man so ohne weiteres nicht mehr unter Tri-

7 Dieser Mitarbeiter, Harry Crane, wird später zum Leiter der neugeschaffenen Fernsehabteilung in der Agentur aufsteigen (vgl. 02/03, 00:33:30-00:35:25).

vialitätsverdacht stellen kann. Denn hier entstehen erzählerisch entfaltete Universen, die in ihrer narrativen Komplexität nicht ohne Grund mit berühmten Großroman-Folgen des 19. Jahrhunderts wie Balzacs *Comédie Humaine* verglichen wurden. Diese narrative Komplexität, von der einer der führenden US-amerikanischen Serienforscher, Jason Mittell, zuerst gesprochen hat (vgl. Mittell 2006), initiierte vor nicht allzu langer Zeit den Diskurs über das sog. Quality-TV (vgl. Hißnauer/Scherer/Stockinger 2014, 247-255): Er steht für eine Tendenz, im Fernsehen ästhetische Qualitäten zu riskieren, die dem anspruchsvollen Film oder avancierter Literatur kongenial ist.[8]

Der Frage nun aber nach der Technik für und in Fernsehserien hat sich bislang keine der uns bekannten Publikationen gestellt. Unser Band will deutlich machen, dass es sich tatsächlich um eine relevante Fragestellung handelt: sowohl im Blick auf allgemeine Aspekte zum semantischen Komplex ‚Mensch und Technik'[9] als auch im Blick darauf, wie Technik Fernsehserien organisiert, so dass wir mit unserem Buch auch einen Beitrag zur Serienforschung selbst leisten wollen. Entsprechend zitieren wir hier den Ankündigungstext zur Tagungsveranstaltung, aus der vorliegender Sammelband hervorgegangen ist: Der Workshop differenziert ein Forschungsprojekt im Rahmen des KIT-Zentrums *Mensch und Technik*. Das dort im Topic *Kultur und Technik* angesiedelte Teilprojekt *Publizität und Popularisierung von Technikdiskursen. Populäre Technikfolgendiagnosen in seriellen Medien*[10] soll damit durch neue Perspektiven im Blick auf die internationale Serienlandschaft ausgeweitet werden. Serielle Medien produzieren aufgrund ihres Anspruchs, massenmedial verstärkte Reso-

8 Diese Aufmerksamkeit hat nun die universitäre Diskussion in Deutschland erreicht: zum einen mit dem von Frank Kelleter herausgegebenen Band *Populäre Serialität*, zum anderen z.B. in einer neuen Reihe im diaphanes-Verlag, die sich monographisch einzelnen dieser Qualitäts-Serien widmet: Diedrich Diederichsen über *The Sopranos*; Dominik Graf über *Homicide* (eine Serie, die Graf sogar gegen *The Wire* ausspielt), Bert Rebhandl über *Seinfeld*, Dietmar Dath über *Lost* und Daniel Eschkötter über *The Wire*; jüngst: Lillge et al. 2014, kritisch zur Roman-Analogie der Fernsehserie äußert sich Simon Rothöhler (2014).

9 Diese Zusammenhänge werden im KIT-Zentrum *Mensch und Technik* erforscht (siehe http://www.mensch-und-technik.kit.edu/; 17.12.2014)

10 Siehe genauer http://www.mensch-und-technik.kit.edu/174.php (17.12.2014)

nanzen erzielen zu wollen, ein spezifisches Wissen, das für die Selbstverständigungen in Kultur und Gesellschaft relevant ist. Fernsehserien tragen zudem einen historischen Aktualitätsindex in sich, der sie für Kulturdiagnosen geeignet macht. Diese mediale Spezifik will der Workshop systematisch und historisch auf die Frage nach der Popularisierung und Reflexion von Technikwissen und Technikdiskursen hin untersuchen. An Formen und Verfahren solcher Technikreflexionen in Fernsehserien sollen neben ihrer Ausdifferenzierung im historischen Verlauf mögliche Resonanz-Muster für Technikfolgendiagnosen auch im interkulturellen Vergleich zwischen US-amerikanischen und europäischen Formaten gewonnen werden.

Vorliegender Band dokumentiert in Fallstudien zu einzelnen Serien, was hier noch allgemein prospektiert wurde: Christian Hißnauer beleuchtet in seinem Beitrag die britische Serie *Life on Mars* (2005-2006), die das Science-Fiction-Konzept ins Gegenteil verkehrt. Der Protagonist Sam Tyler, ein Polizist aus dem Jahr 2006, ermittelt in der Vergangenheit im Jahr 1973. Tyler, der den technologischen Fortschritt seiner Zeit ständig vor Augen hat, kann in dieser Vergangenheit aber nicht darauf zugreifen. Lediglich auditiv werden punktuell Verbindungen in die Gegenwart gelegt, meist über Technik mittels eines Fernsehers oder Radios. Während zu Beginn der Serie das Gegenwärtige als die lebenswertere Zeit erscheint, gibt es im Verlauf der Serie eine Verschiebung zugunsten der 1970er Jahre. Mit einem unverklärten wie nostalgischen Blick zeigt *Life on Mars* Ermittlungstechniken aus diesem Jahrzehnt: Insbesondere bei forensischen Untersuchungen wird die Diskrepanz zwischen den Methoden der beiden Zeitebenen (bisweilen auch durch komische Effekte) sichtbar. Im Umgang mit Zeugen, Verdächtigen und Tätern steht Tyler als politisch korrekt handelnder Polizist Kollegen gegenüber, die es mit gesetzlichen Regeln nicht so genau nehmen, damit aber teilweise erfolgreicher sind. *Life on Mars* spielt mit Krimi-Klischees und setzt – beispielsweise hinsichtlich des Profilings – bei den Zuschauern ein rudimentäres Wissen um Kriminaltechnik bzw. ihre mediale Darstellung voraus. Dennoch ist diese Serie als Gegenentwurf zu anderen zeitgenössischen Krimiserien wie *CSI* anzusehen, gerade auch, weil wiederholt veraltete Technik gezeigt und

diese mit der Gegenwart kontrastiert wird. Die Gegenwart verliert dabei jedoch zusehends an Attraktivität, so dass sich Tyler in der letzten Folge der Serie für die Vergangenheit und gegen die technologisierte digitale Gesellschaft des Jahres 2006 entscheidet.

Oliver Ruf untersucht die US-Sitcom *The Big Bang Theory* (2007-) sowohl auf Technik- bzw. Technologieprinzipien als auch auf ihre prognostischen Visionen und fiktiven Utopien. Im Mittelpunkt seiner Beobachtungen stehen dabei die vier Hauptfiguren, durch deren berufliche Anbindung an die theoretische über die experimentelle bis hin zur astronomischen und industriellen Physik Technikdiskurse je verschieden aus Sicht der unterschiedlichen methodischen Zugänge perspektiviert werden. Auf diese Weise können etwa Fragen der theoretischen Erklärbarkeit von Weltstrukturen divergierend beantwortet werden. Die zumeist ironisch eingeleiteten Kulturdiagnosen funktionieren im Erzählsystem der Serie insbesondere durch die Konfrontierung der vier männlichen Protagonisten mit einer weiblichen, technisch naiven, jedoch sozial intelligenten Hauptfigur. Um dies zu verdeutlichen, verfolgt der Beitrag im weiteren Verlauf die Frage nach einer Phänomenalität von Technik und Technologie unter den Bedingungen TV-serieller Narration. Abschließend erfolgt eine Einordnung der Serie unter Aspekten von TV-Genres und der Fernsehtradition.

Sophia Wege diskutiert in ihrem Beitrag zu *Six Feet Under* (2001-2005) den Nutzungsaspekt von Technik im sozialen System. Es geht ihr darum, zu zeigen, wie die HBO-Serie soziale, psychische und ästhetische Funktionen ausgewählter Techniken (Automobile, Einbalsamierung, Fernsehen) mit der Alltagswelt der Figuren in Beziehung setzt. Dabei diskutiert sie die biologisch-körperliche Dimension von Technik nicht zuletzt auch unter Einbezug der Rezipienten. Das Automobil ist in *Six Feet Under* eine zentrale Technik mit Charakterisierungsfunktion. Es wird dazu genutzt, das Stereotypenhafte von Figuren zu zeichnen oder ihr Eigenbild zu plausibilisieren. Darüber hinaus werden (kulturhistorisch bedingte) Lebens- und Identitätsprobleme der Figuren leitmotivisch in einen Zusammenhang zu ihrem Mobilitätsverhalten gesetzt. Ein wichtiges Thema der Serie ist der Umgang mit dem Tod und mit den Toten: Im Zentrum der Handlung steht das tägliche Geschäft eines Bestattungsunterneh-

mens. Einbalsamierung als technisches Handeln und als besondere Form des Umgangs mit einem Leichnam wird dabei durchaus dokumentarisch gezeigt. *Six Feet Under* zeigt aber auch die Grenzen von Technik, die den biologischen Verfall eines Toten lediglich durch Konservierung aufhalten, aber nicht aufheben kann. Wichtig für Technikreflexionen in *Six Feet Under* ist darüber hinaus das Fernsehen, das als soziales Phänomen den Alltag der Protagonisten bestimmt. In einer Art Metadiskurs über Film, Fernsehen und TV-Serie wird auf einer selbstironischen Reflexionsebene gezeigt, wie Fernsehen vorübergehend die Lebensrealität der Figuren aussetzt, soziale Interaktion ersetzt und temporäre Illusionen spendet. Gerade solche Diskurse bieten die Möglichkeit, *Six Feet Under* auf Technikmotive unter Berücksichtigung werkästhetischer Gesichtspunkte zu untersuchen.

Silvia Woll behandelt in ihrem Beitrag eine US-Fernsehserie der 1970er Jahre: *The Six Million Dollar Man* (1974-1978) serialisiert Technik als Element zur Darstellung einer möglichen zukünftigen Realität. In der Serie um den Cyborg Steve Austin werden Aspekte des Transhumanismus und Ideen des Posthumanismus vorweggenommen. Insbesondere die Verschmelzung von Mensch und Maschine geht über eine affirmative Technikdarstellung hinaus. Vielmehr wird eine Utopie gezeichnet, welche die Möglichkeit bietet, Menschen durch fehlerlose Technik zu heilen und zumindest in (Körper-)Teilen effizienter zu konstruieren. Über diese transhumanistische ‚Cyborgisierung' hinaus zeigt die Serie Androide als Umsetzung von technikutopischen Vorstellungen der 1970er Jahre, deren Einbettung in die Serie bis zur Aussetzung bzw. Ausschaltung des Todes (durch Kryonik) reicht. Die Engführung der Serie mit zeitgenössischen und auch weiterführenden (teils wissenschaftlichen) Debattenäußerungen aus den späten 1980er Jahren über die Entkoppelung von biologischem Körper und Gehirn bzw. Geist machen schließlich den Befund einer Vorwegnahme posthumanistischer Ideen plausibel.

Katharina Weiss untersucht die Serie *Battlestar Galactica* (2004-2009) und deren Prequel *Caprica* (2010). Sie beschreibt dabei, wie die beiden Serien gängige Science-Fiction-Elemente weiterentwickeln. Im Mittelpunkt steht die Binäropposition zwischen Mensch/Orga-

nik und Maschine/Technik, die sich über die Dauer der Serie *Battlestar Galactica* hinweg auflöst und sich am Ende zu einer kybernetischen Mensch=Maschine-Metapher entwickelt. Dabei bestreitet die Serie alle normativen Zuschreibungen bzw. dualistischen Konstellationen, die an den Antagonismus zwischen Mensch und Maschine gekoppelt sind. *Caprica* erschafft schließlich ein Szenario, in dem die Maschine in Form eines sich selbst reduplizierenden Avatars auch an einen Gott glauben kann. Der Mensch wiederum wird, vom Avatar aus gesehen, kommunikationstechnologisch, also als Muster, das bloß auf Informationen zurückgeht, gesehen. Dies führt dazu, dass die Serie ein reichhaltiges Portfolio an trans- und posthumanistischen Fragestellungen anlegen kann: Dazu gehören Überlegungen zum Identitätsstatus von kybernetischen Kopien bzw. zu einem Begehren nach postmortaler Identität. Durch das konsequente Durchspielen dieser Szenarien kommt *Caprica* schließlich an den Punkt, an dem die Maschine nach einem göttlichen Zustand wiederum zum Menschen wird und damit den Kreislauf des *Galactica*-Universums wieder an den Ausgangspunkt zurückführt.

Andie Rothenhäusler führt in seinem Beitrag in das erfolgreichste Exportprodukt der BBC ein: Die britische Science-Fiction-Fernsehserie *Doctor Who* (1963-1985 und 2005-) mit ihrer 50 Jahre andauernden Laufzeit bietet sich einerseits dazu an, britisches Fernsehen (auch in Bezug und im Gegensatz zu amerikanischen TV-Formaten wie *Star Trek* [1966-1969]) zu beobachten, andererseits serielle Reflexionen gesellschaftspolitischer Entwicklungen in Großbritannien über einen langen Zeitraum nachzuvollziehen. Das Serienkorpus aus nahezu 800 Einzelepisoden von knapp 100 Autoren ermöglicht es darüber hinaus, das kulturelle Gedächtnis Großbritanniens – gerade aufgrund starker selbstreferentieller und selbstironischer Bezüge – im Blick auf Technikdiskurse zu untersuchen: *Doctor Who* zeigt dabei eine ganze Palette an Technikdarstellungen, deren wissenschaftliche Plausibilität die Serie selbst mitunter in Frage stellt, wobei der Einzug neuer Techniken durchaus auch aus alltäglichen Situationen der Zuschauer stammt. Somit passt sich die Serie – überwiegend affirmativ – kontinuierlich an den Stand der Technik an; z.T. führen solche Erneuerungsprozesse dazu, dass sich das Serienuniversum dekonstruiert und neu erfindet. So ist es auch im-

mer wieder Technik mit Zerstörungspotenzial, die in *Doctor Who* verwendet wird, um ein Bedrohungsszenario zu erzeugen, insbesondere dann, wenn Technik in neue – bisweilen übernatürliche oder historisch weit entfernt liegende – Kontexte eingeführt wird und dadurch außer Kontrolle gerät. So reflektiert *Doctor Who* ab den späten 1970er Jahren auch diejenigen technikkritischen Diskurse, welche die Verselbstständigung, die Autonomisierung oder den Missbrauch von Technik bis hin zu Szenarien enttechnologisierter Gesellschaften beklagen.

Der Beitrag von Jörg Füllgrabe wählt ein Beispiel aus der bundesrepublikanischen Fernsehgeschichte der 1960er Jahre: Während die sieben Einzelfolgen umfassende Science-Fiction-Serie *Raumpatrouille* (1965) von der zeitgenössischen Kritik nur mäßig besprochen wurde, ist sie bis heute ein großer Zuschauererfolg. Füllgrabe begründet dies mit einer gelungenen Verbindung zwischen Realität und Phantastik, die die Serie insbesondere dadurch beglaubigt, dass sie ihre Gemachtheit (bisweilen auch ironisch) ausstellt. Es geht also auch darum, Alltagstechnologie oder den Grad der Technisierung futuristischer Technologie retrospektiv und im Detail zu untersuchen, um daraus Rückschlüsse ziehen zu können, ob die Serie in dem Sinne zukunftsweisend ist, dass sie technischen Entwicklungen bereits vorgreift. Im Vergleich zur amerikanischen Fernsehserie *Star Trek* steht die deutsche Serie der US-Produktion in ihren visionären Einfällen dabei kaum nach. *Raumpatrouille* ist daher sowohl in einen Zusammenhang mit technologischen Entwicklungstendenzen in den 1960er Jahren als auch mit entsprechenden Utopien zu stellen. Darüber hinaus wird in der Serie eine Gesellschaft skizziert, die hinsichtlich der Auflösung ethnischer Ressentiments oder im Blick auf Gender-Fragen entwickelter zu sein scheint als die Alltagsrealität der 1960er Jahre.

Der abschließende Beitrag von Andreas Hirsch-Weber resümiert den Stand der Fragestellung nach den Formen und Verfahren der Technikreflexionen in Fernsehserien und schlägt eine Typologie zur genaueren Unterscheidung ihrer Möglichkeiten vor. Der Zusammenhang zwischen Technik und Fernsehserie wird über thematische und formale Zugänge aufgefächert und anhand von Fallbeispielen erörtert. Die Bandbreite der Reflexion reicht dabei von der histori-

schen Einordnung über die Figurencharakterisierung bis zur narrativen Organisation mit und durch Technik. Im Bewusstsein der methodischen Schwierigkeiten einer qualitativ wie quantitativ umfassenden Erschließung von Serien versteht sich die vorgestellte Typologie als integrativer Ansatz, um die technikspezifischen Reflexionen der US-amerikanischen Serienlandschaft in ihrer ganzen Breite in den Blick nehmen zu können. Der Beitrag zeigt schließlich einen Ausblick auf weitergehende Forschung zum Zusammenhang zwischen Technikreflexion und Fernsehserien.

Vorliegender Band geht auf einen vom KIT-Zentrum *Mensch und Technik* und von der KIT-Fachschaft für Geistes- und Sozialwissenschaften geförderten Workshop in Karlsruhe (16./17.11.2012) zurück. Wir möchten uns auch an dieser Stelle nochmals für die ebenso großzügige wie unkomplizierte finanzielle Unterstützung bedanken, ohne die dieses Projekt nicht möglich gewesen wäre. Für die tatkräftige Hilfe bei der Organisation und Durchführung der Tagung danken wir Jennifer Brune und Kristina Kapitel. Sarah Gari danken wir für die sorgfältige redaktionelle Mitarbeit an diesem Band.

Zitierte Filme, Mehrteiler, Serien und Reihen

Aronsohn, Lee/Lorre, Chuck/Prady, Bill: *The Big Bang Theory*. 159+ Episoden à 21 Min., US 2007-.

Aubuchon, Remi/Eick, David/Moore, Ronald D.: *Caprica*. 17 Episoden à ca. 42 Min. (Pilot 88 Min.), US/CA 2010.

Ball, Alan: *Six Feet Under*. 63 Episoden à 55 Min., US 2001-2005.

Bennett, Harve/Johnson, Kenneth: *The Six Million Dollar Man*. 108 Episoden à 48 Min., US 1974-1978.

Chase, David: *The Sopranos*. 86 Episoden à ca. 55 Min., US 1999-2007.

Eick, David/Moore, Ronald D.: *Battlestar Galactica*. 75 Episoden à ca. 42 Min., US/CA 2004-2009.

Honold, Rolf et al.: *Raumpatrouille – Die phantastischen Abenteuer des Raumschiffes Orion*. 7 Episoden à 60 Min., DE 1965.

Newman, Sydney et al.: *Doctor Who*. 800+ Episoden à ca. 25-45 Min., GB 1963-1989 und 2005-.

Parker, Claire: *Life on Mars*. 16 Episoden à ca. 58 Min., GB 2005-2006.
Roddenberry, Gene et al.: *Star Trek: The Original Series*. 79 Episoden à 51 Min., US 1966-1969.
Simon, David: *The Wire*. 60 Episoden à 60 Min., US 2002-2008.
Weiner, Matthew: *Mad Men*. 92 Episoden à 47 Min., US 2007-2015.

Literatur

Dath, Dietmar: *Lost*, Berlin 2012.
Diederichsen, Diedrich: *The Sopranos*, Berlin 2012.
Eco, Umberto: Die Innovation im Seriellen. In: Ders.: Über Spiegel und andere Phänomene, aus dem Italienischen von Burkhart Kroeber, München/Wien 1988, 155-180.
Eschkötter, Daniel: *The Wire*, Berlin 2012.
Goldberg, Lesley: AMC Rebrands With New Logo, Tagline. In: The Hollywood Reporter, 01.04.2013, http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/amc-rebrands-new-logo-tagline-431997 (17.12.2014)
Graf, Dominik: *Homicide*, Berlin 2012.
Kelleter, Frank (Hg.): Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert, Bielefeld 2012.
Lillge, Claudia et al. (Hgg.): Die neue amerikanische Fernsehserie. Von *Twin Peaks* bis *Mad Men*, Paderborn 2014.
Mittell, Jason: Narrative Complexity in Contemporary American Television. In: The Velvet Light Trap 58 (2006), 29-40.
Paefgen, Elisabeth K.: Sad Men and Women. *Mad Men* als Studie von Traurigkeiten. In: Die neue amerikanische Fernsehserie, hg. von Claudia Lillge et al., Paderborn 2014, 303-330.
Rebhandl, Bert: *Seinfeld*, Berlin 2012.
Rothöhler, Simon: Content in Serie. Filmkolumne. In: Merkur 68 (2014), H. 3, 231-235.
Hißnauer, Christian/Scherer, Stefan/Stockinger, Claudia: Bildästhetik und Selbstreferentialität. In: Dies.: Föderalismus in Serie. Die Einheit der ARD-Reihe *Tatort* im historischen Verlauf, Paderborn 2014, 245-320.

Ermittlungen in der Vergangenheit

Life on Mars und ein Technikdiskurs des Abwesenden

Christian Hißnauer

Take a look at the lawman
Beating up the wrong guy.
Oh man! Wonder if he'll ever know
He's in the best selling show.
Is there life on Mars?

David Bowie (*Life on Mars*)

Sam Tyler (John Simm) kommt sich zwar vor wie auf einem anderen Planeten, doch *Life on Mars* (2006-2007) ist keine Science-Fiction-Serie. Die fremde Welt, in der Detective Chief Inspector Sam Tyler nach einem Unfall erwacht, ist die seiner eigenen Kindheit: des Jahres 1973.[1]

Life on Mars ist eine Mischung aus Krimi- und Mystery-Serie,[2] bei der bis zum Schluss unklar bleibt, ob Sam Tyler im Koma liegt

1 Nach 16 Folgen in zwei Staffeln wurde *Life on Mars* beendet. Zwischen 2008 und 2010 lief die Nachfolgeserie *Ashes to Ashes* in drei Staffeln. Im Mittelpunkt steht hier die Polizeipsychologin Alex Drake (Keeley Hawes), die im Dienst angeschossen wird und daraufhin im Jahr 1981 ‚erwacht' (wo sie auf Gene Hunt [Philip Glenister] und dessen Kollegen aus *Life on Mars* trifft, jedoch nicht auf Sam Tyler). Aufgrund ihrer Arbeit ist sie mit dem ‚Fall' Sam Tyler vertraut: Am Ende der zweiten Staffel von *Life on Mars* sieht man, dass Sam Notizen und Bandaufzeichnungen an eine Psychologin weiterleitet. In *Ashes to Ashes* spielt daher die Täterpsychologie oftmals eine größere Rolle. Zu beiden Serien siehe auch Lacey/McElroy 2012.

2 Richard Kilborn (2013, 223) bezeichnet *Life on Mars* als „Fernsehdramaserie […], die eine wiederbelebende Wirkung auf die breite Tradition des Kriminaldramas gehabt" hat. Die Serie sei dabei „als ein bahnbrechendes und innovatives Werk" (ebd.) rezipiert worden. Für Kilborn (ebd., 224) ähnelt sie, „soweit es den grundsätzlichen Handlungsaufbau betrifft, […] ebenfalls den Erzählungen in klassischen Westernfilmen, in denen ein geheimnisvoller Fremder in die Stadt reitet und den Status quo in einer Weise stört, die viele

und sich nur in einer Traumwelt bewegt, ob er tatsächlich eine Zeitreise erlebt oder schlicht verrückt geworden ist. Warum auch immer: Der Polizist, der im Jahr 2006 seine Kollegin und Freundin Maya Roy (Archie Panjabi) noch im Büro zurechtweist („Look around you! What's the use of feelings in this room?", 01/01, 00:03:50-00:03:52), muss sich in einem Alltag zurechtfinden, in dem Instinkt und Bauchgefühl mehr zählen als sorgfältige Ermittlungen und gerichtsfeste Beweise. Dies nutzt die Serie immer wieder dazu, quasi *ex negativo* Techniken und Methoden ‚moderner' Polizeiarbeit zu reflektieren – und deren Überlegenheit zu zeigen –, auch wenn Sam durchaus

> Gefallen an der unerwarteten Freiheit, die das Leben als Polizist im Jahr 1973 bietet[, findet]. Nicht mehr der Belastung durch Papierkram, Arbeitstreffen und Kommissionen ausgesetzt, steht mehr Zeit zur Verfügung, um auf der Straße Verbrechen zu bekämpfen und Kriminalität zu verhindern (Irwin 2012, 320).

Zukunft vs. Vergangenheit

Der Zeitsprung eines Protagonisten in die Vergangenheit – unabhängig davon, ob dieser im Rahmen der narrativen Wirklichkeit als reales oder als imaginiertes Ereignis erzählt wird – führt zu einem anderen Modus der Technikreflexion als dies in ‚klassischen' Science-Fiction-Zukunftsszenarien oder innerhalb historischer Settings möglich ist.

Science-Fiction-Serien wie *Star Trek* (1966-1969) und ihre vielfältigen Spin Offs reflektieren mögliche – zukünftige – Techniken. Die wöchentliche Erkundung neuer Welten bietet aufgrund der seriellen Struktur die Chance, immer wieder – auch unterschwellig –

Stadtbewohner als ausgesprochen bedrohlich empfinden". – Formatadaptionen wurden in den USA (*Life on Mars*, 2008-2009), Spanien (*La Chica de Ayer*, 2009) und Russland (*Обратная сторона Луны*, 2012) realisiert. Vgl. Irwin 2012; [Anon.]: „Russia's version of *Life on Mars* is a huge hit.", 28.12.2012, http://blogs.bbcworldwide.com/2012/12/28/russias-version-of-life-on-mars-is-a-huge-hit/; zur Adaption fiktionaler Programmangebote allgemein siehe auch Didier 2014, Schrader/Winkler 2014, Weber 2012.

einem Technikdeterminismus zu wehren. Jede neue Welt, die entdeckt und erforscht wird, stellt *eine* mögliche Ausformung einer technologisch geprägten Kultur dar – bis hin zum freiwilligen Verzicht auf technologischen Fortschritt bei den Ba'ku in dem Kinoabenteuer *Star Trek: Insurrection* (1998). *Star Trek* macht damit immer wieder deutlich, dass die eigentliche Gefahr nicht in (neuen) Techniken besteht, sondern in dem Umgang mit ihnen – sei er individuell oder kulturell. *Star Trek* fokussiert dabei weniger Technik als Ethik.

Ein vergleichbares serielles Muster – allerdings bezogen auf historisch reale aber vergangene Techniken und/oder Kulturen (nicht auf imaginierte) – nutzt *Life on Mars* nicht, weil Sam Tyler im Jahre 1973 verweilt. Anders ist dies in der amerikanischen Serie *Quantum Leap* (1989-1993). Dort springt der Wissenschaftler Dr. Samuel „Sam" Beckett (Scott Bakula) aufgrund eines missglückten Zeitreiseexperiments unkontrolliert Folge für Folge in einen anderen Körper und in ein anderes Jahr – wobei diese Zeitsprünge sich fast ausschließlich auf die Zeit seit 1950 beziehen. Jede Folge zeigt somit ein anderes Bild, eine andere Wahrnehmung von Amerika, da Beckett immer wieder unterschiedliche gesellschaftliche Konflikte und zeithistorische Ereignisse aus der Sicht verschiedener Milieus wahrnimmt. Obwohl Beckett für den Zuschauer dabei stets die Gestalt des Schauspielers Scott Bakula hat, ist seine Wahrnehmungsposition immer eine andere. So werden z.B. durch Becketts Perspektive die Demütigungen eines Vergewaltigungsopfers erfahrbar oder der alltägliche Rassismus in den 1950er und 1960er Jahren, wenn er in den Körper eines Afroamerikaners springt; mal ist er ein Kind, mal ein Greis im Rollstuhl. In einer Folge ist Beckett sogar ein Schimpanse.

Life on Mars hingegen spielt nahezu ausschließlich im Jahr 1973. 2006 ist – mit Ausnahme des Serien-Beginns und einer Sequenz am Ende der Serie (s.u.) – als zweite Zeitebene zumeist nur auditiv präsent (z.B. wenn Sam im Jahr 1973 Geräusche rund um sein Krankenbett im Jahr 2006 hört) oder in Form von alptraumhaften Visionen. Oft, aber nicht ausschließlich, ist diese auditive Präsenz auch technisch-medial geprägt: Ein Wissenschaftler aus einer Art Schulfernseh-Sendung referiert plötzlich Sams Gesundheitszustand, Sam hört seine Mutter im Radio oder er bekommt Anrufe seines behan-

delnden Arztes.[3] In den beiden letzten Serienfolgen taucht dann die Figur des Chief Inspector Frank Morgan (Ralph Brown) auf, die sich als Sams Chirurg aus der narrativen Gegenwart entpuppt.

2006 kann für Sam allerdings auch Auswirkungen im Jahr 1973 haben – beispielsweise wenn seine Beatmungsmaschine abgestellt werden soll (vgl. 01/06). In solchen Fällen werden die Ereignisse auf beiden Zeitebenen parallel zueinander dramaturgisch zugespitzt, indem z.B. das Ultimatum eines Geiselnehmers im Jahr 1973, zu dessen Geiseln auch Sam Tyler sowie sein Vorgesetzter und Antagonist DCI Gene Hunt (Philip Glenister) gehören, mit dem Zeitpunkt zusammenfällt, an dem die Ärzte 2006 die lebenserhaltenden Apparate abschalten wollen. Sams Überleben in der Vergangenheit sichert ihm demnach auch sein Weiterleben im Jahr 2006 (01/06). Panisch kämpft er in der Vergangenheit gegen seine ohnmächtige Bewegungs- und Handlungsunfähigkeit in der Gegenwart an. In ähnlicher Weise reagiert Sam auf eine versehentlich verabreichte Medikamentenüberdosis im Jahr 2006 mit entsprechenden Auswirkungen im Jahr 1973 (z.B. Taubheitsgefühl im Arm, verzerrte Wahrnehmung etc.) – und die Therapie dagegen behindert Sams Ermittlungen in der Vergangenheit (02/05).[4] Dennoch:

> Obwohl diese Verflechtung von Vergangenheit und Gegenwart ein fester Bestandteil des *Life on Mars*-Textes wird, erhält sie nie den zentralen Stellenwert, den sie vielleicht in einem experimentelleren dramaturgischen Werk gehabt hätte. (Kilborn 2013, 227)

Der Zuschauer erlebt die 1970er Jahre aus Sams Perspektive. Seine Wahrnehmung – und auch sein Handeln – ist aber geprägt von Bewertungsmaßstäben, die aus einer völlig anderen Zeit kommen.

3 In der ersten Folge von *Ashes to Ashes* wird darauf angespielt, wenn Alex Drake beim ersten Klingeln eines Telefons nach ihrem ‚Erwachen' im Jahr 1981 fest davon ausgeht, ihre Gegenwart 2008 am Ende der Leitung zu hören (00:16:34-00:16:42). Später testet sie sämtliche Funkgeräte und Rundfunkempfänger, doch wie bereits in *Life on Mars* ist die Kontaktaufnahme mit 2008 für sie nicht kontrollierbar – und nicht wechselseitig.

4 Untätig kann er dabei die weiteren Ereignisse am Fernseher beobachten, wobei er durch einfaches Umschalten zwischen den Erlebnisperspektiven von Hunt und WPC Annie Cartwright (Liz White) wechseln kann.

Damit ist 2006 immer als Abwesendes präsent, denn Sam repräsentiert stets ein Wissen um 2006. Er weiß, dass und wie die Welt sich verändern wird, in die er geraten ist.[5] Als Figur verkörpert Sam damit – aus Sicht der übrigen Figuren – das Zukünftige bzw. aus Sicht der Zuschauer das Gegenwärtige. Dieses Gegenwärtige – v.a. hinsichtlich der Schlagworte Rationalität, Effizienz und Objektivität – wird durch die Erzählhaltung normalisiert. Mit Sam Tyler wird also nicht nur der kritische Blick der Zuschauer auf die 1970er Jahre legitimiert, sondern gleichzeitig implizit (und wiederholt) eine Fortschrittsbotschaft vermittelt, die (zunächst) an keiner Stelle hinterfragt wird. Das Gegenwärtige ist die positive Folie, vor der sich das Negative der 1970er abzeichnet. Das Gegenwärtige – so wirkt es – erscheint als gesellschaftlicher Zustand, wie er sein sollte.

Hierin unterscheidet sich *Life on Mars* deutlich von Serien wie *Mad Men* (2007-2015), die – zumindest oberflächlich betrachtet – hermetisch in der Zeit, in der sie spielen, abgeschlossen sind. *Mad Men* beschreibt dabei eine Gesellschaft im Umbruch, ohne vordergründig eine Haltung zu den 1960er Jahren einzunehmen. In solchen Serien gibt es keine Figur, die durch ihre bloße Präsenz fortwährend auf das Abwesende verweist und es damit aktualisiert. Sie spielen zwar genauso mit dem Wissen der Zuschauer um die Veränderungen (und mit ihrem Wissen um das Vergangene), doch die Zuschauer müssen ihr Wissen selbst aktivieren.

5 Das hilft ihm immer wieder bei der Lösung der Fälle, so z.B. wenn er aufgrund der sich 1973 noch nicht ereigneten Geschichte weiß, dass für einen vermeintlichen IRA-Anschlag andere Täter in Frage kommen müssen (02/03). Hier adressiert *Life on Mars* aber auch das historische Wissen der Zuschauer, wenn Hunt bei der obligatorischen Zusammenkunft am Ende der Folge im Pub diesen als „the one safe place the IRA will never touch" bezeichnet (00:54:51-00:55:06): Bereits 1974 explodieren mehrere IRA-Bomben in britischen Pubs. Hunts Fehleinschätzung ist also nur für diejenigen Zuschauer ersichtlich, die zumindest rudimentäre zeithistorische Kenntnisse haben.

Ein unsentimentaler Blick zurück

Der Blick auf die 1970er Jahre ist in *Life on Mars* nicht verklärend. Gleichwohl zeichnet sich die Serie – so Richard Kilborn – durch eine doppelte Strategie aus:

> Ein Teil der Anziehungskraft des *Life on Mars*-Textes liegt zweifellos in der Art, in der er Elemente der Gesellschaftssatire mit einem freundlicheren, nostalgischeren Blick auf die Vergangenheit kombiniert. (Kilborn 2013, 229)

„[G]efühlsduselige Sentimentalität" werde aber vermieden (ebd., 230). Dieser ‚freundlichere, nostalgischere Blick' bezieht sich in erster Linie auf intermediale und popkulturelle Anspielungen, z.B. auf die britische Krimiserie *The Sweeney* (1975-1978) – und natürlich auf den Soundtrack, der viele Pop- und Rocksongs der frühen 1970er Jahre umfasst:

> Die unsentimentale Repräsentation vieler unangenehmer Aspekte der Polizeiarbeit in jener Zeit läuft einer 70er-Jahre-Nostalgie zuwider. *Life on Mars* erlaubt es dem zeitgenössischen Zuschauer, über die zahlreichen positiven Veränderungen in der britischen Gesellschaft der letzten Jahre nachzudenken. (Irwin 2012, 322)[6]

Und so reibt sich Sam Tyler immer wieder an den Strukturen, die er vorfindet (Rassismus, Frauenfeindlichkeit, Polizeigewalt etc.).

Life on Mars lässt sich als *workplace*-Serie sehen, die sich weniger für die einzelnen Kriminalfälle interessiert als für das soziale Gefüge Polizei im Jahr 1973. Immer wieder spielen dabei Ermittlungstechniken eine Rolle, an denen sich die unterschiedlichen Selbstverständnisse von Polizeiarbeit brechen. Zugleich zeigt sich, wie und welches (Genre-)Wissen die Serie beim Zuschauer voraussetzt. Dies macht *Life on Mars* bereits in den ersten beiden Folgen an drei Aspekten überdeutlich: Forensik, Umgang mit Zeugen, Verdächtigen und Tätern sowie Profiling.

6 *Ashes to Ashes* scheint hier deutlich stärker auf Nostalgie zu setzen. Dies ändert sich aber in der vergleichsweise düsteren dritten Staffel deutlich.

Sam Tyler ist mit forensischen Ermittlungsmethoden vertraut, die seinen Kollegen unbekannt sind, die sie als unwichtig erachten – oder die 1973 noch nicht entwickelt sind.[7] So findet er Fasern an einer Leiche (siehe Abb. 1) oder fragt nach deren Mageninhalt (01/01). Sein Interesse für die Leiche wirkt auf die anderen bestenfalls sonderbar (beispielsweise wenn er an einer Leiche riecht; 02/04), während Detective Constable Chris Skelton (Marshall Lancaster) nicht einmal weiß, welche Angaben er dem Obduktionsbefund entnehmen kann. Letztendlich führen die Fasern zur Lösung des Falles. Immer wieder besteht Sam im Laufe der Serie darauf, dass die kleinen, unscheinbar erscheinenden Details wichtig sind (das gilt nicht nur für forensische Spuren, sondern auch für Informationen, die sich in den Akten ‚verbergen'; s.u.). Das führt nicht nur zu regelmäßigen Konflikten mit Hunt, sondern spielt mit den Sehgewohnheiten der Zuschauer, die mit Serien wie *Quincy, M.E.* (1976-1983), *Silent Witness* (1996-), *Der letzte Zeuge* (1998-2007) oder *CSI* (2000-; s.u.) gelernt haben, wie wichtig die Forensik für die Tataufklärung ist. Die Verständnislosigkeit, mit der die Kollegen Sam in solchen Situationen begegnen (und zuweilen auch ihre eigene Unbeholfenheit, mit der sie eher Spuren vernichten als sichern),[8] führt hier immer wieder auch zu komischen Effekten, die den ernsten Ton der Serie auflockern.

7 Beispielsweise ist es noch nicht möglich, Fingerabdrücke auf einer Leiche zu sichern (01/01).

8 In der zweiten Folge von *Ashes to Ashes* wird darauf ironisch angespielt, wenn plötzlich Gene Hunt zu Alex Drake, die von der Schuld eines Täters überzeugt ist, ohne Beweise dafür zu haben, sagt: „I can not believe I am about to say this, but we need evidence!" (00:34:32-00:34:36)



Abb. 1: Sam Tyler untersucht einen Leichnam (01/01)

Auch der Umgang mit Zeugen, Verdächtigen und Tätern entspricht nicht dem, was man sonst aus aktuellen Serien kennt – von *24* (2001-2010) einmal abgesehen. Political Correctness findet in *Life on Mars* nicht statt: Verdächtige werden notorisch beleidigt, unter Druck gesetzt, drangsaliert und geschlagen. Beweise gegen sie werden bei ungenügender Indizienlage gefälscht (vgl. 01/02). Auch hier ist es Sam, der immer wieder auf die Rechte der Verdächtigen hinweist – allerdings nicht immer konsequent: Hin und wieder schlägt er selbst zu. Der Ton gegenüber Zeugen ist ebenfalls eher ruppig (v.a. wenn sie – was in *Life on Mars* die Regel ist – aus sozial schwachen oder kriminellen Milieus stammen). Oft werden sie mit Drohungen zu Aussagen gezwungen. Hier unterscheidet sich Sam von seinen Kollegen durch seine emphatischeren Befragungen. Allerdings vergisst er zuweilen, in welchem Jahr er sich befindet, und geht dabei von anderen methodischen Standards aus. Dies wird insbesondere in der zweiten Folge deutlich, die in der deutschen Übersetzung entsprechend *Zeugenschutz (New Alliances)* betitelt ist: Vor einer Gegenüberstellung sichert Sam einem Zeugen zu, dass der Verdächtige ihn nicht sehen könne, weil dieser hinter speziellem Glas stehen werde. – Die irritierten Blicke seiner Kollegen hätten ihn vorwarnen können, denn die Gegenüberstellung findet bei laufendem Betrieb schlicht in der Kantine statt; natürlich identifiziert der Zeuge den Täter nicht (Abb. 2):



Abb. 2: Gegenüberstellung anno 1973

Venezianische Spiegel sind dem heutigen Zuschauer aus zahlreichen Filmen und Serien bekannt. Es gibt kaum noch eine in der Gegenwart angesiedelte Produktion, in der es nicht eine Identifizierungs- oder Verhörszene gibt, bei der Verdächtige durch einen solchen Spiegel betrachtet werden (sei es von Zeugen oder von anderen Ermittlern). *Life on Mars* spielt mit diesem Krimi-Klischee ein weiteres Mal am Ende der Folge, als Sam eine Möglichkeit findet, wie der Zeuge unerkannt den Täter identifizieren kann: Er lässt starke Scheinwerfer aufbauen, hinter denen der Zeuge steht. Der geblendete Verdächtige kann ihn so nicht sehen (Abb. 3):



Abb. 3: Innovative technische Lösung

Spätestens seit *The Silence of the Lambs* (1991) sind die meisten Fernsehkommissare auch Laienpsychologen.[9] Eine psychologisch orientierte Herangehensweise – insbesondere bei Serientätern – ist in Fernsehserien üblich. Auch hier unterstellt *Life on Mars* ein wenigstens rudimentäres Wissen um die Technik bzw. ihre mediale Darstellung des Profilings. Die Serie suggeriert, dass Profiling – zumindest für einen britischen Inspektor aus dem Jahr 2006 – eine ‚normale' kriminalistische Praxis ist und dass der Zuschauer darum weiß.

In Kriminalserien (z.B. *Criminal Minds*, 2005-) wird die operative Fallanalyse oftmals als eine Art Brainstorming inszeniert; so auch in einer Szene aus der ersten Folge von *Life on Mars*: Sam bittet WPC Annie Cartwright (Liz White) vor allen Kollegen, ihm dabei zu helfen, die Psyche des Mörders zu verstehen. Wechselseitig äußern sie ihre Gedanken über die Gefühlswelt des Mörders und ermitteln damit seine Motivation. Annie wird als offen für neue Ideen und Ansätze gezeigt – sie hat immerhin einen Bachelor-Abschluss in Psychologie (wird aber nur von Sam ernst genommen). Die männlichen Kollegen hingegen werden in ihrem Sexismus, in ihrer Überheblichkeit und in ihrer eher ‚handfesten' Art der polizeilichen Ermittlungsarbeit charakterisiert und darüber abgewertet. Zudem werden Sam und Annie als Unverstandene, Ausgegrenzte dargestellt und darüber aneinander herangeführt. Die Annäherung der beiden Figuren wird auch filmisch inszeniert: Jeweils im Gegenschnitt ist zu sehen, wie sie sich anschauen (ihre Blicke fixieren den jeweils anderen), die Kamera zoomt langsam auf ihre Gesichter, sphärische Musik ist leise zu hören. Es entsteht eine intime Spannung zwischen ihnen, die dann durch eine unangemessene, sexistische Bemerkung von PC Chris Skelton (Marshall Lancaster) gelöst wird (01/01, 00:38:03-00:38.34).

Sam zeigt nicht nur in dieser Szene – verglichen mit den Kollegen – eine andere Art von Männlichkeit (vgl. z.B. auch in 02/04, in der die von Sam vorgestellte ‚neue' Methode der Observation von Hunt explizit als unmännlich bezeichnet wird: „Doesn't sound very

9 In anderen Folgen wird zudem deutlich, dass Sam über ein gewisses psychologisches Grundwissen verfügt. So erkennt er z.B. bei einem Kollegen eine posttraumatische Belastungsstörung (02/03).

manly"; 00:17:35-00:17:37). Diese wird hier zwar stärker zum Weiblichen gerückt, aber diese andere (‚neue') Form der Männlichkeit bleibt positiv konnotiert (vgl. zur Männlichkeitskonstruktion in audiovisuellen Texten sowie zu männlich bzw. weiblich konnotierten Eigenschaften Hißnauer/Klein 2002). Mit dem Wissen der Zuschauer spielend, werden die Machos aufgrund ihrer obsoleten Weltanschauung und ihrer Haltung gegenüber anderen Ermittlungsansätzen und -methoden als nicht zukunftsfähig inszeniert. Der Sexismus, der Annie immer wieder trifft, wird durchaus als (noch) zeittypisch dargestellt, aber nicht normalisiert, da sie sich – im Unterschied zu den Kollegen – als offen für das ‚Neue' erweist und (daher) von Sam akzeptiert wird. Gleichzeitig wird Sams Männlichkeit normalisiert. Er ist das positive männliche Rollenmodell, auch weil er die ‚normalen' bzw. als normal erachteten (zukünftigen bzw. zukunftsfähigen) Ermittlungstechniken anwendet und eine Haltung zeigt, die man *heute* erwartet: sei es im Umgang mit Zeugen und Verdächtigen oder im Umgang mit Frauen. Insofern wird auch eine Vorstellung über Männlichkeit durch einen Technik- und Methodendiskurs etabliert, der sich v.a. am Abwesenden festmacht. Diese Abwesenheit wird permanent – wenn auch immer nur in kurzen Szenen – thematisiert, weil Sam eben nicht auf die aus seiner Sicht bewährten Techniken und Methoden der Polizeiarbeit zurückgreifen kann. Damit wird diese Abwesenheit auch immer wieder in das Bewusstsein der Zuschauer gehoben.

Indem *Life on Mars* wiederholt zeigt und explizit betont, dass Sam alles – aus heutiger Sicht – ‚richtig' machen will und sich an die polizeilichen Grundsätze hält, die er in seiner Zeit verinnerlicht hat, eröffnet die Serie einen Normalisierungsdiskurs. Aber die Serie zeigt zunehmend auch, dass die Spürnase des altgedienten Detective Chief Inspector Gene Hunt oftmals gar nicht so verkehrt liegt. Sams Beharren auf vorschriftsmäßigem Vorgehen führt zuweilen dazu, dass Verdächtige laufen gelassen werden müssen und weitere Verbrechen begehen – i.d.R. behält er aber recht und der Verdächtige erweist sich als unschuldig. Obwohl Sam eigentlich an seinen rechtstaatlichen Grundsätzen nicht zweifelt, lässt er sich gleichwohl bereits in der ersten Folge korrumpieren; allerdings aufgrund seines Wissens um die Zukunft: Sam weiß, dass der gefasste Mörder im

Jahr 2006 seine Freundin Maya Roy töten wird. Indem er Beweise für dessen psychische Erkrankung verschwinden lässt, hofft er, Maya in der Zukunft zu retten, da der Täter dann zu lebenslanger Haft und nicht zur Unterbringung in die Psychiatrie verurteilt wird, aus der er nach 30 Jahren entlassen wird (in 02/06 zeigt sich, dass er damit Erfolg hat, denn er hört Maya mit seinem komatösen Ich reden – aber sie verlässt ihn). – Hier deutet sich bereits an, dass *Life on Mars* immer wieder die binäre Gegenüberstellung zwischen dem ‚fortschrittlichen' Heute und dem ‚rückständigen' Gestern in Frage stellt (s.u.).

Life on Mars, *CSI*-Klone und *Mad Men*

Von vielen aktuellen Krimiserien in der Zeit nach *CSI* unterscheidet sich *Life on Mars*, weil Evidenz nicht technisch-visuell hergestellt wird. Fingerabdrücke werden noch zum Scotland Yard geschickt – und man hofft, in einigen Wochen ein Ergebnis zu bekommen. Es gibt keinen ‚Schnelldurchlauf' auf einem Bildschirm, bis ein identischer Vergleichsabdruck gefunden wird, es gibt keinen Schusswaffenvergleich anhand von Patronenhülsen und Kugeln am Mikroskop oder visuelle DNA-Übereinstimmungen. ‚Evidenz' ist das Wissen der Ermittler, vielleicht eine Aussage, ein Geständnis. Es sind nicht die mit technischen Mitteln ‚objektiv' erschlossenen Fakten, die darüber entscheiden, welcher Verdächtige unschuldig ist und welcher nicht. Ermittlungsarbeit ist hier nicht wissenschaftlich fundiert. Die Serie stellt sich damit auch gegen eine Veränderung im Krimi-Genre.

In *Life on Mars* dominiert oftmals ein Technikdiskurs des Zeigens. So muss ein Kollege alte Akten durchgehen, weil es keine Datenbank gibt (01/01, 00:35:59-00:36:40). Sam lässt ihn diese händische Suche durchführen, ohne es zu begründen. Das verweist wiederum darauf, dass die Serie davon ausgeht – und darauf vertraut –, dass dem Zuschauer Datenbankabfragen zur Ermittlung von Querverweisen und Verbindungen zwischen unterschiedlichen Fällen vertraut sind. Daher muss der Sinn der Aktensuche in der Serie nicht diskutiert werden, er bedarf keiner Begründung. Sam – und damit auch der Zuschauer – weiß, dass die aufwendige Suche nach

Verbindungen richtig ist (und natürlich wird so die entscheidende Spur gefunden; 00:46:23-00:46:56). Gleichzeitig entsteht der Witz der entsprechenden Szene dadurch, dass der Zuschauer eben auch weiß, dass eine Datenbankabfrage heute eine Frage von Sekunden ist. *Ex negativo* wird damit – quasi in Abwesenheit – die Leistungsfähigkeit heutiger Technik demonstriert, indem der Aufwand der händischen Suche ausgestellt wird.

Die Serie arbeitet i.d.R. damit, dass aus heutiger Sicht völlig überholte Methoden und Techniken dargestellt werden. Auch wenn Sam immer wieder versucht, etwas zu verändern, wird nicht die Einführung neuer Techniken und Methoden inszeniert, wie es z.B. in *Mad Men* öfter der Fall ist (z.B. das erste Kopiergerät in der Agentur). Aufgrund der seriellen Form wird die Auseinandersetzung mit den 1970er Jahren dabei komplexer. Sie berührt nicht nur fehlende und mangelnde Kriminaltechnik, die subjektive Ermittlungen und Polizeibrutalität fördert. Thematisiert wird auch der politisch wenig korrekte Umgang mit Zeugen, Minderheiten, Frauen. Was jedoch kaum eine Rolle spielt: die Erkundung von Milieus. *Life on Mars* bleibt nahezu ausschließlich im Polizei- und Kriminellenmilieu angesiedelt. Erzählt wird dabei fast ausschließlich aus Sams Wahrnehmungsperspektive heraus.

Genauso wenig spielen gesellschaftliche oder technische Veränderungen eine Rolle. Während *Mad Men* das Vergangene in seiner Vergänglichkeit zeigt, indem die Serie die Transformationsprozesse der 1960er Jahre miterzählt und reflektiert, beschreibt *Life on Mars* einen Zustand. Die gesellschaftlichen Prozesse sind nicht als Veränderungsprozesse präsent, werden durch Sam aber immer aktualisiert, da diese Figur das Ergebnis gesellschaftlicher Veränderungen (z.B. ein egalitäres Rollenverständnis) impliziert. Es geht hier also nicht um einen medialen Gestus des Miterlebens von Geschichte in dem Moment, in dem sie sich ereignet, wie es bei *Mad Men* durchaus der Fall ist. (Entsprechend werden dort auch vielfältige zeithistorische Verweise und Anspielungen verwendet.) Vielmehr wird ein Zustand immer wieder implizit mit einem anderen kontrastiert. Die Prozesse dazwischen interessiert *Life on Mars* nicht. – Lediglich in den letzten beiden Folgen wird deutlich, dass DCI Gene Hunt schon 1973 (fast) ein Anachronismus ist. Die Veränderungen hin zu einer Polizei, wie

Sam sie kennt, haben schon eingesetzt, und es gibt Versuche der Polizeiführung, Hunt aus dem Dienst zu entfernen.

Nicht Technik wird in *Life on Mars* als Bedrohung oder Zumutung empfunden, sondern ihr Fehlen. Immer wieder wird implizit der Gedanke nahe gelegt, dass die modernen Ermittlungstechniken die Polizei humaner machen werden.

„You know when you're alive: Because you can feel." – Zurück in und aus der Zukunft

I remember doing the Time Warp
Drinking those moments when
The blackness would hit me
And the void would be calling
Let's do the Time Warp again!
Let's do the Time Warp again!

Richard O'Brien (*The Time Warp*)

Die – indirekte – normative Stützung des realen Jetzt durch den kritischen Blick auf das fiktive 1973 wird in der letzten Folge von *Life on Mars* (02/08) gebrochen. Heißt es in der ersten Folge noch „What's the use of feelings in this room?" (00:03:50-00:03:52), stellt der ins Jahr 2006 zurückgekehrte Sam Tyler fest, dass er gar nichts mehr fühlt. Gelangweilt nimmt er an einer Besprechung teil, in der es um Verwaltungsfragen geht.[10] 2006 ist hier nicht mehr der abwesende, aber stets mitgedachte positive Gegenentwurf zu 1973. Vielmehr wird 1973 jetzt zur Folie, vor der ein in kühlen Farben gezeichneter moderner Polizeiapparat erkennbar wird, der von jungen, eigenschaftslosen Beamten in grauen Anzügen und Kostümen geprägt ist. Sauber, ordentlich und steril wird hier offenkundig mehr verwaltet als ermittelt – der Apparat dreht sich nur noch um sich selbst.

10 Die US-amerikanische Adaption endet – m.E. wenig überzeugend – hingegen damit, dass Sam und seine Kollegen sich als Astronauten auf dem Weg zum Mars entpuppen – im Jahr 2035.

Sam verlässt die Sitzung und springt mit einem Lächeln vom Dach. Damit kehrt er ins Jahr 1973 zurück. In der letzten Szene sitzt Sam mit seinen Kollegen im Auto. Im Autoradio ist die Stimme eines Arztes zu hören, der offenbar im Jahr 2006 um Sams Leben kämpft. Besorgt warnt sie davor, dass man Sam verliere. Sam wechselt den Sender. Der habe ihm eh nie gefallen („I gotta hate that show"; 02/08, 00:52:01f.).

Die Schlusswendung der Serie irritiert. Sams freiwillige Rückkehr in das Jahr 1973 verschiebt plötzlich – und unerwartet – das komplette Gefüge der Serie. So wird in der letzten Folge auch mit der Möglichkeit gespielt, dass im Sinne der narrativen Wirklichkeit 1973 die ‚reale' Zeitebene darstellt und 2006 von Sam imaginiert wird – als Jenseitsvorstellung.[11] Beispielsweise wird der Sprung zurück ins Jahr 2006 als symbolisch markanter, geradezu klischeehafter Übergang inszeniert: Sam muss auf das Licht am Ende eines Tunnels zulaufen, im Gegenlicht von seinem Chirurgen bzw. von Chief Inspector Morgan dazu aufgefordert (Abb. 4):

11 Auch Alex Drake gelingt am Ende der zweiten Staffel von *Ashes to Ashes* die Rückkehr ins Jahr 2008, als sie von Hunt versehentlich angeschossen wird. Allerdings sieht sie plötzlich ihre Kollegen aus den 1980er Jahren auf allen möglichen Bildschirmen. Sie kehrt wie Sam zurück (indem sie in den 1980er Jahren aus einem Koma erwacht), auch weil sie die 1980er Jahre realer empfindet als ihre Wirklichkeit im Jahr 2008. Am Ende entpuppt sich die Vergangenheit als eine Art Vorhölle oder Fegefeuer für unter tragischen Umständen verstorbene Polizisten, die sich mit ihrem Tod nicht abfinden wollen. Erlösung finden sie am Ende im Pub The Railway Arms (eine Anspielung auf das Ende von *Life on Mars*). Warum aber nur Sam und Alex dabei Erinnerungen an ihr ‚echtes' Leben haben und es zurück haben wollen, bleibt ein Geheimnis – eine Erklärung wäre, dass sie jeweils im Koma liegen und noch nicht ‚wirklich' tot sind.



Abb. 4: Licht am Ende des Tunnels

Zurück in ‚seiner' Gegenwart sagt Sam gegenüber seiner Mutter:

> A barman once told me, that you know when you're alive: Because you can feel. And you know when you're not, because you don't feel anything. (02/08, 00:50:14-00:50:33)

Fühlen kann Sam 2006 aber nicht (mehr), wie er selbst feststellt, als er sich versehentlich und unbemerkt in den Finger schneidet: „I can't feel it." (02/08, 00:51:37f.)[12] Als er das sagt, setzt extradiegetisch David Bowies Song *Life on Mars* ein, der in diesem Moment für Sams Sehnsucht nach 1973 steht; Sam lebt 1973 (unabhängig davon, ob dies für ihn ein Leben im Dies- oder im Jenseits bedeutet).

Die bis dahin unhinterfragt als positive Hintergrundfolie und Bewertungsmaßstab fungierende Zeitebene 2006 wird damit gleich zweifach beschädigt (was – wie rückblickend betrachtet erkennbar wird – bereits in der ersten Folge angelegt ist[13]). Am gravierendsten ist, dass 2006 am Ende nicht mehr der positive Gegenentwurf zu

12 Immer wieder geht es in den Folgen auch darum, inwiefern Sam seinen Gefühlen vertrauen kann bzw. muss, um Fälle zu lösen (z.B. 02/03).

13 Maya folgt dort ihrem Gefühl. Weil Tyler den Gefühlen (seinen und ihren) aber nicht (mehr) traut, muss sie ohne sein Wissen alleine ermitteln. Da sie deshalb ohne Rückendeckung ist, kann der Täter sie überwältigen und entführen.

1973 ist. Sam entflieht einer durchtechnisierten sterilen Welt und entscheidet sich für seine Gefühle. Er entscheidet sich damit ebenso – jenseits der Frage, ob das Serienende seinen Tod symbolisiert[14] – für eine Art der Ermittlungsarbeit, die er immer abgelehnt hatte. Auch wenn es mehr der Verwaltungsapparat ist, gegen den sich Sam entscheidet, er entscheidet sich damit auch gegen Ermittlungstechniken und -methoden, die bis dahin immer als fortschrittlich dargestellt und normalisiert wurden. Es ist eine bewusste Ablehnung von Rationalität, Effizienz und Objektivität; eine Abkehr von technischen bzw. modernen Prinzipien – inszeniert als Sams Erlösung. 1973 erscheint plötzlich fast als eine Zeit, in der die Welt noch ‚in Ordnung' war. – Vielleicht macht *Life on Mars* mit der Schlusswendung aber auch nur deutlich, dass es ein Irrglaube ist, wenn wir denken, dass unsere Welt, so wie wir sie kennen, immer die bessere ist.

Sam werden durch eine weniger technologisch geprägte Zeit gewissermaßen die Augen dafür geöffnet, welche Auswirkungen die hoch technologisierte digitale Kultur auf unsere Gesellschaft hat. Am Ende entscheidet er sich dagegen, die Welt von Gene Hunt zu zerstören. Auf eine sehr ambivalente Art und Weise wird diese Welt plötzlich als die humanere dargestellt, eine Welt, in die er zurückkehren will. Damit aber lösen sich die Eindeutigkeiten des Technikdiskurses in *Life on Mars* auf. Es entstehen am Ende überraschende Widersprüchlichkeiten, mit denen der Zuschauer alleine gelassen wird.

Wenn Mary Irwin (2012, 322) also schreibt, *Life on Mars* erlaube „es dem zeitgenössischen Zuschauer, über die zahlreichen positiven Veränderungen in der britischen Gesellschaft der letzten Jahre nach-

14 In der ersten Folge von *Ashes to Ashes* wird explizit gesagt, dass Sam (nach seiner ‚Rückkehr' ins Jahr) 2006 bei dem Sprung vom Dach des Präsidiums gestorben ist. Alex Drake erfährt jedoch (00:35:00-00:35:26), dass er auf der zweiten Zeitebene erst 1980 bei einer Verfolgungsjagd tödlich verunglückte. Sie geht daher davon aus, dass die Zeit unterschiedlich schnell vergeht: Sekunden im Koma (oder zwischen Leben und Tod) in der Gegenwart können mehreren Jahren Leben in der Vergangenheit entsprechen. – In der dritten Staffel etabliert sich ein übergreifender Handlungsbogen, in dem sie den Tod Tylers untersucht: Sie verdächtigt Hunt, Sam ermordet zu haben.

zudenken“, so geht dies an der Schlusswendung vorbei, in der eine deutliche Modernisierungskritik erkennbar wird.

Abbildungen

Abb. 1: *Life on Mars* 01/01, 00:21:21.
Abb. 2: *Life on Mars* 01/02, 00:37:35.
Abb. 3: *Life on Mars* 01/02, 00:51:05.
Abb. 4: *Life on Mars* 02/08, 00:45:54.

Zitierte Filme, Mehrteiler, Serien und Reihen

Alejos, Pablo: *La Chica de Ayer*. 8 Episoden à 60 Min., ES 2009.
Barker, Mike/Bolt, Ben: *Silent Witness*. 152+ Episoden à 90 bzw. 120 Min., GB 1996-.
Bellisario, Donald P.: *Quantum Leap*. 97 Episoden à 45 Min., US 1989-1993.
Cekalo, Alexander/Sorokin, Ruslan/Anurov, Peter: *Обратная сторона Луны*. 16 Episoden à ca. 50 Min., RU 2012-2013.
Bruckheimer, Jerry: *CSI: Crime Scene Investigation*. 317+ Episoden à ca. 41-45 Min., US 2000-.
Davis, Jeff: *Criminal Minds*. 210+ Episoden à ca. 42 Min., US 2005-.
Demme, Jonathan: *The Silence of the Lambs*. DVD, 114 Min., US 1991.
Edelmann, Gregor: *Der letzte Zeuge*. 73 Episoden à ca. 45 Min., DE 1998-2007.
Frakes, Jonathan: *Star Trek: Insurrection*. 103 Min., US 1998.
Larson, Glen A.: *Quincy, M.E*. 148 Episoden à 46 Min., US 1976-1983.
Martin, Ian Kennedy: *The Sweeney*. 53 Episoden à 60 Min., GB 1975-1978.
Parker, Claire: *Life on Mars*. 16 Episoden à ca. 58 Min., GB 2005-2006.
Raab, Jane et al.: *Life on Mars*. 17 Episoden à 43 Min., US 2008-2009.
Roddenberry, Gene et al.: *Star Trek: The Original Series*. 79 Episoden à 51 Min., US 1966-1969.
Surnow, Joel/Cochran, Robert: *24*. 192 Episoden à ca. 45 Min., US 2001-2010.
Weiner, Matthew: *Mad Men*. 92 Episoden à 47 Min., US 2007-2015.
Willis, Beth: *Ashes to Ashes*. 24 Episoden à ca. 60 Min., GB 2007-2010.

Literatur

Didier, Aliénor: Fernsehformat-Adaption interkulturell: Theorieansätze und empirische Untersuchungen am Beispiel des R.I.S.-Formats, dem ‚europäischen CSI', in Italien, Frankreich und Deutschland, Würzburg 2014.

Hißnauer, Christian/Klein, Thomas: Visualität des Männlichen. Skizzen zu einer filmsoziologischen Theorie von Männlichkeit. In: Männer – Machos – Memmen. Männlichkeit im Film, hg. von dens., Mainz 2002, 17-48.

Irwin, Mary: Life on Mars – Gefangen in den 70ern. In: Klassiker der Fernsehserie, hg. von Thomas Klein und Christian Hißnauer, Stuttgart 2012, 319-325.

Kilborn, Richard: Zurück aus der Zukunft: wechselnde Zeitebenen in *Life on Mars*. In: Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien, hg. von Susanne Eichner, Lothar Mikos und Rainer Winter, Wiesbaden 2013, 223-232.

Lacey, Stephen/McElroy, Ruth (Hgg.): *Life on Mars*: From Manchester to New York, Cardiff 2012.

Schrader, Sabinde/Winkler, Daniel (Hgg.): TV Glokal. Europäische Fernsehserien und transnationale Qualitätsformate, Marburg 2014.

Weber, Tanja: Kultivierung in Serie: Kulturelle Adaptionsstrategien von fiktionalen Fernsehserien, Marburg 2012.

Technologie, Technikdiskurse im populären US-amerikanischen TV-Serienformat *The Big Bang Theory*

Oliver Ruf

> Die ‚Frage nach der Technik' ist nichts anderes als die an ihre Grenze getriebene Frage nach dem Sinn.
>
> Jean-Luc Nancy

Mediengeschichte – Storytelling – Fernsehtheorie

Zu einer Zeit, als das Fernsehen längst zur „Schaltstelle der Alltagskultur und des Alltagswissens" bzw. zur „Sinnstiftungsmaschine" (Kreimeier 2003, 177) sowie zum „Transmissionsriemen" (Hickethier 1998, 1) sozialer Umschichtungen geworden ist und es dazu seit jeher als „medialer Kulturspeicher" (Bleicher 2001, 491) fungierte, nur 15 Jahre nachdem Vilém Flusser vorschlug, die technischen Bilder nach „Abbildern" (der empirischen Realität) und „Modellen" (vorgestellter, fingierter, inszenierter Wirklichkeiten) zu differenzieren (Flusser 1992, 47), knapp zehn Jahre nach Friedrich Kittlers Berliner Vorlesung über Optische Medien, in der es heißt, Fernsehen bedeute, „alle Komplexitäten des Bildes nicht bloß wie der Film als Anhängsel mitzuschleppen, sondern zur Sache einer Hochtechnologie zu machen" (Kittler 2011, 270), und etwa 130 Jahre nachdem die Fernsehentwicklung u.a. damit begann, dass am 09.12.1878 ein von Georges du Maurier für das englische Satire-Magazin Punch entworfener Cartoon ein von Thomas Edison entworfenes ‚Telephonoscope' als Darstellung einer Rezeptionsdisposition zeigte, die auch bereits – interaktive – Bild- und Tonübertragung aufwies und so eine „Art Zweiweg-Fernsehen" darstellte, „das aus einer elektri-

schen Camera Obscura und einem Telephon zusammengesetzt ist" (Zielinski 1989, 33), werden in Chuck Lorres und Bill Pradys seit dem 24.09.2007 auf CBS ausgestrahltem US-amerikanischem TV-Serienformat *The Big Bang Theory* (2007-)[1] sowohl zentrale Technik- und Technologieprinzipien als auch deren prognostische Visionen und fiktive Utopien auf überaus erfolgreiche Weise[2] auf den Punkt gebracht.[3]

Besondere Aufmerksamkeit liegt darin auf einer Ästhetik der theoretischen Erklärbarkeit von Weltstrukturen und Weltfunktionszusammenhängen, wie sie aus einer medientheoretischen Perspektive erkennbar wird und die sowohl Erscheinungen aus offen fiktional markierten, technisch dominierten Narrativen wie solchen der eigenen Realität der TV-Fiktion mit naturwissenschaftlichen Hypothesen zu erklären versucht: Einerseits geht es hier immer wieder um die berufliche Provenienz der einzelnen Serien-Charaktere, die von der theoretischen über die experimentelle bis hin zur astronomischen und industriellen Physik reicht und die deren je individuelles Handeln leitet und provoziert. Andererseits wird ebenso häufig die erzählerische Inszenierung zukünftiger Technologie und Techniken (etwa in Action-Comics, Computerspielen und Science-Fiction-Filmen)[4] thematisch, die auf ihre Plausibilität innerhalb der entsprechenden Erzähllogik hin überprüfbar wird, wodurch *The Big Bang Theory* auch mit Jean-Luc Nancys These der „Kunst-als-Technik" (Nancy 1999, 44) lesbar ist. Außerdem kann damit verhandelt

1 Im Folgenden zitiert unter Angabe von Staffel, Episode, Time-Code.

2 Zum kommerziellen Erfolg von *The Big Bang Theory* siehe etwa Jurgensen 2008: A Nerdy Comedy's Winning Formula. As sitcoms wane, The Big Bang Theory has become an unlikely ratings hit. In: The Wallstreet Journal, 12. Dezember 2008; http://online.wsj.com/news/articles/SB122904206389400209 (23.06.2014): „The show, which revolves around two socially challenged physicists and their comely female neighbor, has sprouted into a hit. Among viewers ages 18 to 49, Big Bang currently outranks all comedies launched in the last two years, according to the Nielsen Company."

3 Einführende Lektüren u.a. zu Technologie, Ästhetik und Ontologie des Fernsehens (etwa mit Bezug auf die Überlegungen von Nipkow, McLuhan, Eco, Baudrillard oder Virilio) bietet Engell 2012, insbesondere 25-43, 69-88.

4 Siehe dazu auch die erzähltheoretischen Erläuterungen in Mahne 2007, 44-76 (zu Comics), 77-103 (zu Filmen), sowie in Backe 2008 (zu Computerspielen).

werden, wie sehr dieses Format aktuelle Kulturdiagnosen spiegelt, wenn darin eine vorwiegend geschlechtlich konnotierte Technikutzung bzw. Technikpräferenz ironisierend in Szene gesetzt wird, indem eine Gruppe männlicher, technisch ambitionierter,[5] aber sozial deprivierter Protagonisten permanent mit einer weiblichen, technisch naiven, jedoch sozial intelligenten Hauptfigur konfrontiert wird – was, so meine These, die Fernseherzählung[6] letztendlich überhaupt erst in Gang setzt.

The Big Bang Theory[7] ist eine TV-Serie, in der Formen des Technischen und Technologischen bzw. Technikbegriffe in einem nominalistischen Verständnis ausfindig zu machen sind, wie es Günter Ropohl vorstellt und das „gleichermaßen die künstlichen Sachen und das sachbezogene Handeln einschließt" (Ropohl 2010, 42). Derartige technische bzw. technologische Formen sind dort in Anlehnung an die filmwissenschaftlichen Überlegungen von Grampp (2012, 47f.) grundsätzlich in dreifacher Weise auszumachen:

- Erstens werden sie adaptiert. *The Big Bang Theory* ist offensichtlich eine audio-visuelle Mimikry technisch-technologischer Prozesse, im Besonderen in der Inszenierung natur- und ingenieurwissenschaftlicher Forschung.
- Zweitens sind technische und technologische Formen in *The Big Bang Theory* in jeder einzelnen Folge verdichtet erfahrbar. *The Big Bang Theory* ist demnach ein komprimiertes Archiv technischer und technologischer Formenvielfalt.

5 Zur Authentizität und Repräsentativität der hier fernseh-fiktiv verhandelten Technik und Technologie siehe Rebecca Milzoff: Six Physicists Walk Into a Room... CBS's *The Big Bang Theory* hopes to milk laughs from science. Our expert panel's first suggestion: Cut the Stephen Hawking jokes. In: New York Magazine, 24.08.2007; http://nymag.com/guides/fallpreview/2007/television/36554 (23.06.2014): „*The Big Bang Theory* is a new CBS sitcom about the world of physics grad students – so who better, we thought, to sit in judgement of it than a roomful of Columbia physics grad students? We screened the show for a roundtable of real-life experts and collected their responses. The verdict? As it turns out, making a great sitcom may be rocket science after all."

6 Siehe dazu die Ausführungen in Burton 2000.

7 Eine populäre Übersicht zu Inhalt und Struktur der Serie bietet Rickman 2012.

- Drittens erzählt *The Big Bang Theory* aber auch eine Geschichte technischer und technologischer Formen, die – und hier geht die Serie über die reine Adaption und Verdichtung technischer und technologischer Formen hinaus – auch etwas über aktuelle Diskurse von Technik und Technologie weiß. Durch Einschreibungsmechanismen werden auf der Ebene der Figuren und der Ereignisse vermeintliche Technik- und Technologierealitäten aufgerufen, wie sie innerhalb der Alltagskultur anzutreffen sind, nicht ohne aus Gründen der Authentizitätsauszeichnung permanent entsprechendes Spezialwissen abzurufen und damit Expertentum und Deutungshoheiten über technische und technologische Abläufe zu demonstrieren.

The Big Bang Theory spiegelt somit, wie sich näher erweisen wird, Technik- und Technologie-Negoziationen, verdichtet diese und entwirft deren absolute Formszenarien, d.h. verhandelt wird die Inszenierung von Technik und Technologie in einer formalen, in die Diegese eingeschriebenen Ordnung. Nochmals im Transfer der Befunde Grampps (2012, 48) auf das vorliegende Thema gesagt: *The Big Bang Theory* funktioniert als TV-serielle Reflexion, Komprimierung und Projektion einerseits grenzenlos gedachter, andererseits kulturell begrenzter Technikwissenschaft.

Diese phänomenologische Beobachtung möchte ich im Folgenden anhand einer im Rahmen dieses Beitrags möglichen Analyse von *The Big Bang Theory*, komplettiert um kleine Exkurse in die Populärkulturgeschichte, verdeutlichen. Zu diesem Zweck diskutiere ich *The Big Bang Theory* mit der Brille des Technikertheoretikers, indem die Frage nach einer Phänomenalität von Technik und Technologie unter den Bedingungen TV-serieller Narration gestellt wird. Dieser nähere ich mich in drei Schritten an: Zunächst stehen exemplarische Szenen der TV-Serie im Mittelpunkt, die die genannten Ausgangsüberlegungen als *story* ausbuchstabieren, wobei auch zweckmäßige Kurzporträts der Hauptcharaktere wie des Charakters der Serie erfolgen. Das ist der Ausgangspunkt für die Herleitung einer Technikästhetik von *The Big Bang Theory*, die in diesem Zusammenhang mindestens ansatzweise in einem zweiten Schritt skizziert werden soll. In einem dritten Schritt erfolgt abschließend deren kurze Ein-

ordnung unter Aspekte des TV-Genres bzw. der Fernsehtradition, nicht ohne stets ein Augenzwinkern mitzudenken und insgesamt zu berücksichtigen, was Jochen Hörisch über das Fernsehen ausgeführt hat, dass dieses nämlich mitunter vorführt, dass „Realität konstruierte Realität ist und dass diese Konstruktionen real sind" (Hörisch 2001, 354f.).

Diskurse technologischen Sinns

Erster Ausgangspunkt ist der Ausschnitt aus einer beispielhaften Folge: In der zweiten Episode der ersten Staffel wird deutlich, wie sehr Technologie, Technikdiskurse und Technikdiskurse von Anfang an Teil der Figurenkonstellation in *The Big Bang Theory* sind: Nachdem eine als attraktiv präsentierte Kellnerin und scheiternde Schauspielerin, Penny, in das Nachbarapartment der Wohngemeinschaft von Dr. Leonard Hofstadter und Dr. Dr. Sheldon Cooper einzieht, ändert sich deren soziales Leben: Es wird in dem ihnen eigenen, ebenso technisch wie technologisch geprägten und routinierten Verlauf empfindlich gestört, genauer mit dem ihnen fremden ‚normalen' Leben konfrontiert und so in einer Art Experiment auf die Probe gestellt. In einer Zeitungskritik heißt es:

> Wenn man sich die Hauptcharaktere von *The Big Bang Theory* anschaut, werden sie diesen Klischees auch im Berufsleben noch voll gerecht. Die Serie bringt damit eigentlich alles mit, um als ödeste Sitcom der Welt nach kürzester Zeit wieder in der Versenkung zu verschwinden – tut sie dann aber doch nicht. Denn genauer betrachtet ist *The Big Bang Theory* mehr als ein bloßer Abgesang auf ausgelutschte Wissenschaftsklischees.
>
> Vordergründig ist die Handlung der Serie recht einfach. Hauptcharaktere sind Dr. Sheldon Cooper und Dr. Leonard Hofstadter: beide Mitte 20, beide Physiker am California Institute of Technology und beide unter dem selben Dach als WG-Genossen. Sheldon ist mit einem IQ von 187 zwar ein brillanter Wissenschaftler, aber mindestens so sozial inkompetent wie klug. Leonard ist nur geringfügig besser. Deswegen ist ihr Freundeskreis auch sehr beschränkt: Ihre besten und eigentlich einzigen Freunde sind der Inder Rajesh Koothrappali und Howard Wolowitz, die ebenfalls als Dauer-

> mieter im Elfenbeinturm der Wissenschaft wohnen und nur wenig vom Leben außerhalb mitbekommen.
>
> Eigentlich könnte ihr Leben so bleiben, wie es ist: Die Jungs könnten munter Comics sammeln, jeden Montag Thai-Essen holen und nächtelang Videospiele spielen. Könnten sie. Doch dann kommt es zum Urknall, der die Welt der Physiker verändert und der Serie Leben einhaucht: Penny [...] zieht in das Apartment gegenüber ein und sorgt für viel Trubel. Zwar versteht die Blondine anfangs kein Wort von dem, was Sheldon, Leonard und die anderen beiden sagen, aber trotzdem schließt sie die Jungs in ihr Herz. Leonard, der am wenigsten nerdy von den Vieren ist, ist besonders von ihrer Schönheit angetan – es kommt es zur amourösen Verstrickung.[8]

Man hat es also mit einer Experimentalanordnung zu tun: Ein bestehender Zustand wird durch das Hinzufügen einer neuen Komponente getestet; beobachtet wird, ob und wie sich etwas dadurch verändert. Dies betrifft sowohl die beiden genannten männlichen Protagonisten als auch die zu dieser Gruppe gehörenden ‚besten' Freunde Dr. Rajesh ‚Raj' Koothrappali und Howard Wolowitz. Gemeinsam verbringen sie, wie gesehen, ihre Zeit mit Videospielen, Essensritualen, Science-Fiction-Filmen, Besuchen eines Comicbuch-Ladens und ostentativ gepflegten Diskursen, die stets einer Kultur der strengen Wissenschafts-Diskussion folgen.

Thema von *The Big Bang Theory* ist damit die klischeehafte Kontrastierung typisierter, sozial reduzierter, aber als hochintelligent gezeichneter Wissenschaftler (sog. ‚Nerds')[9] durch eine ebenfalls

8 Stefan Lakeband: Ein Herz für Nerds. Comics, Videospiele und Physik: *The Big Bang Theory* zeigt die nerdige Welt der Wissenschaft – und warum es knallt, wenn Frauen diesen Kosmos betreten. In: Süddeutsche Zeitung, 27.10.2010; http://www.sueddeutsche.de/medien/lieblingsserie-the-big-bang-theory-ein-herz-fuer-nerds-1.981477 (23.06.2014).

9 „*The Big Bang Theory* [...] setzt auf ungewöhnliche Helden. Nämlich auf jene Sorte junger Männer, die in den USA ‚Nerds' genannt werden und bei denen hohe Intelligenz mit der Unfähigkeit zusammenfällt, die einfachsten Aufgaben des Alltags zu meistern. [...] Sie schreiben komplexe Formeln und lesen Comic-Hefte. Sie wissen alles über den Ursprung der Welt, sind aber ausserstande, auf Menschen und vor allem Frauen zuzugehen." (Jean-Martin Büttner: *The Big Bang Theory*. Sie wissen alles und verstehen nichts. In: Tages-An-

typisierte, als bauernschlau, aber wissenschaftlich ungebildet gezeigte junge Frau als ‚Blondine', die keinen Nachnamen erhält. Ihren Hausnachbarn erscheint sie, was ihre sexuelle Attraktivität angeht, geradezu als unerreichbar.[10] Formal wird die Handlung der Serie weder in rein abgeschlossenen Folgehandlungen noch als reine Fortsetzungsgeschichte erzählt: In einer mehrsträngigen Mischform ändert sich der jeweilige Handlungsverlauf wiederholt; die Handlungsstränge sind in- und miteinander verflochten.[11] Ein charakteristisches und damit auch wiederkehrendes Handlungselement stellt die Betonung eines geradezu zwanghaften Diskursbedürfnisses über die Voraussetzungen, Funktionsweisen und damit auch Möglichkeiten von Technik und Technologie dar, anders gesagt: über den technologischen Sinn,[12] der etwa im angesprochenen Ausschnitt deutlich wird:

> [Penny] Yeah, I do like the one where Lois Lane falls from the helicopter and Superman swooshes down and catches her. Which one was that?
>
> [Sheldon, Leonard, Raj, Howard] One.
>
> [Sheldon] You realize that scene was rife with scientific inaccuracy?

---

zeiger, 09.02.2010; http://www.tagesanzeiger.ch/The-Big-Bang-Theory/story/10565073?track; 23.06.2014)

10 „Außenseiter, die sich in eine scheinbar unerreichbare Frau verlieben – neu ist das nicht. Das eigentlich Interessante an *Big Bang Theory* ist denn auch eher die Zelebrierung des Nerdtums. Die vier Freunde bewegen sich in einem eigenen Mikrokosmos: Sie lachen über physikalische Witze, haben Spaß an mathematischen Aufgaben und Probleme, Sarkasmus zu erkennen." (Stefan Lakeband: Ein Herz für Nerds. Comics, Videospiele und Physik: *The Big Bang Theory* zeigt die nerdige Welt der Wissenschaft – und warum es knallt, wenn Frauen diesen Kosmos betreten. In: Süddeutsche Zeitung, 27.10.2010; http://www.sueddeutsche.de/medien/lieblingsserie-the-big-bang-theory-ein-herz-fuer-nerds-1.981477 (23.06.2014.)

11 Zur Erzählweise in Fernsehserien siehe die frühe Studie von Mikos 1987; zudem Hickethier 2003, 400-402; wo unterschiedliche „Formen der Fernsehserie" unterschieden werden: „1. Das Modell der Serie mit abgeschlossenen Folgehandlungen. [...] 2. Das Modell der Fortsetzungsgeschichte. [...] 3. Neben diesen beiden Grundtypen sind Serienformen entstanden, die im Rahmen der Fortsetzungsgeschichte unterschiedliche Elemente mischen." (401)

12 Siehe dazu insbesondere die Arbeiten von Hörl 2005, 2010, 2011a.

> [Penny] Yes, I know, men can't fly.
>
> [Sheldon] No, no. Let's assume that they can. Ahem. Lois Lane is falling, accelerating at an initial rate of 32 feet per second. Superman swoops down to save her by reaching out two arms of steel. Miss Lane, who is now traveling at approximately 120 miles an hour, hits them and is immediately sliced into three equal pieces. (01/02, 00:02:19-00:02:46)

Anschaulich wird die Argumentation Sheldons, der Supermans Flug als „das Unmögliche, das glaubwürdig ist",[13] akzeptiert, nicht aber die in der Bezugsfiktion (der Verfilmung des Superman-Comics) dargestellte Rettung Lois Lanes, indem er die Grenzen innerhalb der naturwissenschaftlichen Gesetze der Fiktion hervorhebt. Gegen ihn argumentieren die drei anderen männlichen Protagonisten; Penny quotiert dagegen die in ihren Augen deutliche Sinnlosigkeit dieses Unterfangens und verlässt kommentarlos die Szene. Die „Menge der nutzorientierten, künstlichen, gegenständlichen Gebilde (Artefakte oder Sachsysteme)" wie die „Menge menschlicher Handlungen und Einrichtungen, in denen Sachsysteme entstehen" und die „Menge menschlicher Handlungen, in denen Sachsysteme verwendet werden" (Ropohl 2010, 42f.), werden zum Motiv eines interdisziplinären Schlagabtauschs, bei dem die Beteiligten je aus der Provenienz der durch sie verkörperten Wissenschaft argumentieren. Die zur Schau gestellte Technologie einschließlich ihrer je divergenten Theorie wird an bzw. zwischen den Figuren ver- und ausgehandelt. Dabei prallen unterschiedliche technische und technologische Erkenntnisverfahren zwangsläufig aufeinander. Ausgehend von einer Ausgangsfrage werden Lösungsmöglichkeiten in eine konkurrierende Relation zueinander gebracht und damit diskursiv ausbuchstabiert.[14]

13 „Was die Erfordernisse der Dichtung betrifft, so verdient das Unmögliche, das glaubwürdig ist [...] den Vorzug vor dem Möglichen, das unglaubwürdig ist [...]." (Aristoteles 1994, 50)

14 Siehe dazu die Angaben in Merel Neuheuser: The Big Bang Theory: Die Charaktere und ihre Berufe. In: Unicum, 23.01.2013; http://www.unicum.de/abizeit/leben/filme/the-big-bang-theory-die-charaktere-und-ihre-berufe/ (23.06.2014).

Leonard figuriert als hochbegabter Experimentalphysiker, während Sheldon als ein noch begabterer theoretischer Physiker auftritt, der seinen ersten Doktortitel im Alter von 16 Jahren erworben hat. Beide damit aufgerufenen Wissenschaftssysteme – etabliertes, handfestes Experiment versus ambitionierte, nicht greifbare Theorie – werden nicht nur dem Denken der Figuren, sondern auch ihrem Handeln zugewiesen. Insbesondere Sheldon vertritt vehement einen Absolutheits- und damit auch Welterklärungsanspruch:

> [Sheldon] Penny. I'm a physicist. I have a working knowledge of the entire universe and everything it contains. (02/18, 00:04:05-00:04:15)

Zu einem Spielfeld für das jeweils thematisierte wissenschaftstheoretische Verfahren wird auf einer übergeordneten Ebene der Serie die zwischenmenschliche Beziehung zwischen Leonhard und Penny. Ein Beispiel hierfür gibt Episode 17 der ersten Staffel, in der es um die Befürchtung beider geht, eine romantische Beziehung würde die Freundschaft zwischen ihnen belasten. Sie bitten daraufhin unabhängig voneinander Sheldon um Rat, der auf ein Gedankenexperiment der Physik Bezug nimmt, das 1935 von Erwin Schrödinger vorgeschlagen wurde und das die Unvollständigkeit der Quantenmechanik demonstrieren sollte, indem quantenmechanische Gesetzmäßigkeiten von atomaren Objekten auf makroskopischer Ebene veranschaulicht werden.[15] Es geht hier darum, dass sich in einem geschlossenen Raum ein instabiler Atomkern befinden soll, der innerhalb einer bestimmten Zeitspanne mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit zerfällt, während dies von einem Geigerzähler detektiert wird. Im Falle einer Detektierung wird Giftgas freigesetzt, das eine sich ebenfalls im Raum befindliche Katze tötet. Gemäß der Quantenmechanik befindet sich der Atomkern nach Ablauf der Zeitspanne im Zustand der Überlagerung (noch nicht zerfallen und zerfallen). Demnach sollte sich, wenn die Quantenphysik auf makroskopische Systeme anwendbar wäre, auch die Katze im (para-

15 Siehe dazu einführend etwa Gribbin 2011.

doxen) Zustand der Überlagerung befinden – also lebendig *und* tot sein.[16]

Aus diesem Beispiel physikalischer Theorie leitet Sheldon seinen Rat für Penny und Leonhard ab: Deren Beziehung sei zum aktuellen Zeitpunkt einer solchen Überlagerung gelungen *und* gescheitert; das Paradoxon werde sich erst im Moment der tatsächlichen Aufnahme einer romantischen Beziehung auflösen und diese als gelungen oder gescheitert herausstellen. Ein physikalisches Theorem wird so auf die Alltagswelt übertragen und angewendet. In diesem Sinn werden in der Serie naturwissenschaftliche Problemdiskurse überhaupt handlungsleitend und handlungsmotivierend, ohne jedoch die sozialen und (unvorhersehbaren) emotionalen Konsequenzen in der Gleichung zu berücksichtigen. Die erste Staffel endet nach einem Kuss zwischen Leonhard und Penny mit den Worten: „[Penny] All right, the cat's alive. Let's go to dinner." (01/17, 00:19:09-00:19:11)

16 Siehe dazu die Ausführungen in Schrödinger 1935, 807: „Man kann auch ganz burleske Fälle konstruieren. Eine Katze wird in eine Stahlkammer gesperrt, zusammen mit folgender Höllenmaschine (die man gegen den direkten Zugriff der Katze sichern muß): in einem Geigerschen Zählrohr befindet sich eine winzige Menge radioaktiver Substanz, so wenig, daß im Laufe einer Stunde vielleicht eines von den Atomen zerfällt, ebenso wahrscheinlich aber auch keines; geschieht es, so spricht das Zählrohr an und betätigt über ein Relais ein Hämmerchen, das ein Kölbchen mit Blausäure zertrümmert. Hat man dieses ganze System eine Stunde lang sich selbst überlassen, so wird man sich sagen, daß die Katze noch lebt, wenn inzwischen kein Atom zerfallen ist. Der erste Atomzerfall würde sie vergiftet haben. Die Psi-Funktion des ganzen Systems würde das so zum Ausdruck bringen, daß in ihr die lebende und die tote Katze (s.v.v.) zu gleichen Teilen gemischt oder verschmiert sind. Das Typische an solchen Fällen ist, daß eine ursprünglich auf den Atombereich beschränkte Unbestimmtheit sich in grobsinnliche Unbestimmtheit umsetzt, die sich dann durch direkte Beobachtung entscheiden läßt. Das hindert uns, in so naiver Weise ein ‚verwaschenes Modell' als Abbild der Wirklichkeit gelten zu lassen. An sich enthielte es nichts Unklares oder Widerspruchsvolles. Es ist ein Unterschied zwischen einer verwackelten oder ein unscharf eingestellten Photographie und einer Aufnahme von Wolken und Nebelschwaden."

Technik-Frage(n) nach dem Sein

Der Clou solcher Handlungsmotivationen ist es, dass die einzelnen Figurenhandlungen nicht einem gesellschaftlich normierten Verhalten entsprechen.[17] Sie laufen dem Ideal ‚normaler' sozialer Interaktionstechniken zuwider. Zu dem Experimentalphysiker Leonhard und dem theoretischen Physiker gesellen sich der indische Astrophysiker Raj und der nicht promovierte jüdische Ingenieur Howard, von denen der eine aufgrund einer psychischen Disposition keine direkte verbale Kommunikation zu Frauen aufnehmen kann und der andere umso vehementer um deren Aufmerksamkeit bemüht ist (jedoch ohne Erfolg).

Abseits des so den Figuren zugewiesenen kulturell-religiösen Kontexts, der immer wieder thematisiert wird, bildet also zum einen der jeweilige wissenschaftliche Schwerpunkt der Protagonisten (Experimentalphysik gegenüber theoretischer Physik gegenüber Astrophysik gegenüber Ingenieurswissenschaften) den Ausgangspunkt der Serie, indem die Besonder- und Verschiedenheiten dieser verwandten Disziplinen immer wieder gegeneinander ausgespielt werden; es entsteht dadurch fast immer ein Diskussionsstreit über den Grad der jeweiligen wissenschaftlichen Expertise, wobei die theoretische Physik (also die Figur Sheldon) einen Anspruch als ‚Super-

17 „Vier hochgebildete Irre, eine frische Kellnerin und dazu assortiertes Personal: Das klingt nicht besonders verheissungsvoll, vor allem nicht für eine Sitcom, bei denen die Dialoge flach gehalten werden und die Physik höchstens als Schwerkraft vorkommt. Wie ist dann zu erklären, dass *The Big Bang Theory* mittlerweile in fünfzig Ländern ausgestrahlt wird, im Internet auf allen möglichen Sites diskutiert wird und die Schauspieler zu Helden stemmte? Weil die Serie brillant mit der Fallhöhe von Abstraktion und Alltag spielt, mit Intelligenz und Sehnsucht, Bildung und Banalität, Galaxien und Hormonen. Weil sie die Figuren gern hat, die sie ironisch vorführt. Weil die hochgestochenen Dialoge auf hinreissend komische Art mit den Banalitäten des Lebens kollidieren. Und weil die jungen Wissenschaftler immer wieder realisieren müssen, dass sie zwar alles wissen, aber nichts verstehen. Für die Hochbegabten erweist sich das als ernüchternde Erkenntnis. Für uns bleibt es ein ziemlicher Trost." (Jean-Martin Büttner: *The Big Bang Theory*. Sie wissen alles und verstehen nichts. In: Tages-Anzeiger, 09.02.2010; http://www.tagesanzeiger.ch/The-Big-Bang-Theory/story/10565073?track; 23.06.2014.)

Disziplin‘ erhebt, die über allen anderen thront und insofern auch vor kulturellen Explikationen nicht zurückschreckt (Sheldon unterrichtet Raj z.B. in indischen Gepflogenheiten und Howard im jüdischen Glauben).

Zum anderen sprechen die Figuren, meist ausgehend von derselben allgemeinen technisch und technologisch geleiteten Basis, miteinander auf eine Weise, zu der ihr Umfeld, das Penny vertritt, keinen Zugang hat. Sie suchen dabei nach Erklärungsmodellen für die Welt, in der sie selbst als soziale Aktanten scheitern, behalten aber das ihnen zugeschriebene technische bzw. technologische Register bei. Dies deutet zu Beginn jeder Episode der stets gleiche Vorspann an.

Gezeigt wird hier der titelgebende *Big Bang*, der Urknall, aus dem die Welt, die Atome, die Sonnensysteme, der Planet Erde, die Elemente, die Lebewesen, der Mensch, seine Kultur und seine Geschichte einschließlich seiner Erkenntnisse und dann auch seiner Techniken und Technologien entstanden sein soll, bis schließlich die Sozialgruppe fokussiert wird, die gemeinsam asiatisches Essen verspeist. Der Zuschauer sieht also, wie die gesamte Evolution auf diese Figuren zuläuft, dass diese gleichsam aus den Bestandteilen dieser Evolution bestehen und jene gleichzeitig mitbestimmen, weiterführen – und buchstäblich weiter denken.[18] Jedem ist seine hierzu signifikante Rolle zugewiesen. Daran wird sehr anschaulich, dass erstens jede mit der Figur kurzgeschlossene Technik- bzw. Wissenschaftsdisziplin sich von den je anderen unterscheidet und zweitens eine Priorisierung zwischen ihnen in den verschiedenen Episoden (insbesondere anhand der Übertragung auf die Probleme der alltäglichen Welt) zur Diskussion steht. Der Ingenieurwissenschaftler wird beispielsweise aufgrund seines fehlenden Doktortitels immer wieder diskriminiert; im weiteren Verlauf der Serienstaffeln leistet er durch seine Tätigkeit für die US-amerikanische Luft- und Raum-

18 Gleichzeitig wird so demonstriert, dass das Auftreten von Penny in das Leben der vier Wissenschaftler-Freunde wie ein Urknall auf sie wirkt.

fahrtbehörde NASA aber den praktisch relevantesten Wissenschaftsbeitrag.[19]

So erweist sich mit der Vorspann-Sequenz die Technik-Frage als Frage nach dem Sein: *The Big Bang Theory* erzählt die Geschichte des Seins als eine Geschichte der Technik, als ein Technisch-Werden der Welt. Laut Jean-Luc Nancy gibt es diese Frage

> einzig von dem Augenblick an, in dem die Technik als Fertigstellung des Seins (finition de l'être) und nicht als Mittel für irgendeinen anderen Zweck (Wissenschaft, Beherrschung, Glück usw.) betrachtet wird. Und infolgedessen als ein Zweck an sich sui generis. Die Technik ist eine ‚Zweckmäßigkeit ohne Zweck' (d.h. einen ihr äußerlichen, einen extrinsischen Zweck), von einer Art, die vielleicht zu entdecken bleibt. Und unsere Geschichte setzt uns einer solchen Entdeckung aus, als Technologisch-Werden des Seins und seiner Fertigstellung. (Nancy 1991, 44)

Im Episodenverlauf von *The Big Bang Theory* finden sich zahlreiche Verhandlungen einer Technik als Zweckmäßigkeit ohne Zweck, indem gefragt wird, was der tatsächliche Nutzen aus dem technisch-technologischen Wissen von Protagonisten abseits des Systems ihrer Wissenschaften ist. Gewinnt diese Frage in dem gezeigten Gespräch über *Superman*-Filme und damit innerhalb fiktiver Welten weitgehend noch an Evidenz, geraten die Handlungen immer dann an die Grenzen eines bestimmten Zwecks, wenn sie sich an ‚natürlichen' Handlungsweisen, die in erster Linie Penny repräsentiert, reiben. So wird etwa der unterstellt simplifizierte Aufbau eines *Ikea*-Regals als Ausweis einer solchen Alltags-Untauglichkeit in Szene gesetzt (vgl. 01/02, 00:18:47-00:20:38).

19 Andererseits wird diese Zuschreibung ironisierend gebrochen, da Howard als Ingenieur für die Konstruktion einer Weltraum-Toilette verantwortlich ist (vgl. 02/22), bei einem Aufenthalt im All an Bord eines Space-Shuttles von den anderen Astronauten des Öfteren auf den Arm genommen wird (vgl. 05/15) und er zuvor, um eine Frau zu beeindrucken, von der Erde trotz Verbot und angedrohter Sanktionierung ein Weltraumfahrzeug auf dem Mond per Fernsteuerung lenkt, jedoch dieses auch währenddessen beschädigt (vgl. 02/08), was ihm zu einem späteren Zeitpunkt – im Zuge der Überprüfung seiner Tauglichkeit als Astronaut – einen Konflikt mit dem FBI beschert (vgl. 04/07).

Gerade darin zeigt sich aber die eigentliche, hier zur Schau gestellte Zuweisung von Technik und Technologie im Sinne Nancys. Demzufolge sei die Welt der Technik und die technisierte Welt nicht die der Ausbeutung ausgesetzte Natur, sondern eine *Welt* werdende Welt, d.h. weder Natur noch Universum noch Erde. Diese seien die Namen von gegebenen Gesamtheiten und von kontrollierten, gezähmten, angeeigneten Bedeutungen. *Welt* dagegen sei der Name einer Fügung oder eines Zusammen-Seins, das zu einer Kunst im Sinne einer *techné* gehöre und dessen Sinn identisch sei mit der Ausübung dieser Kunst: So sei eine *Welt* immer eine Schöpfung, eine *techné* ohne Prinzip noch Zweck noch Stoff außer ihrer selbst. Auf diese Weise sei die Welt Sinn außerhalb des Wissens, Sinn außerhalb des Werks, Sinn außerhalb des Gehäuses der Präsenz, noch genauer: die Entwerkung des Sinns bzw. der zu jedem Sinn dazukommende Sinn – die künstliche Intelligenz des Sinns, der durch Kunst und als Kunst begriffene und gefasste Sinn, also das, was die Physis bis an die Grenzen der Welt verräumlicht und ausdifferenziert (vgl. Nancy 1993, 66).

Maßgeblich für die in *The Big Bang Theory* ausgestellten Technik- und Technologienegoziationen sind für diese Serie die in Nancys Überlegung aufgerufenen ästhetischen Dimensionen, die künstlich hervorgebracht werden. Dies geschieht innerhalb des Genre-Rahmens einer TV-Sitcom, der diese Serie derart auch unterhaltsam und komisch macht.

‚Techniker seiner selbst' – ‚Selbsttechniker'

Das Komische begründet, auch im fernsehgeschichtlichen Kontext, eine Grenzauflösung der Dichotomie zwischen ‚legitimer' und ‚populärer' Kultur (vgl. Maase 1994, 30). Sie bewirkt eine eigene Fernsehästhetik bzw. einen diese prägenden Fernsehhumor, die Roger Odin und Francesco Cassetti als *néo-télévision* bezeichnet haben (vgl. Müller 1995, 86). Nachdem im US-amerikanischen Hörfunk der 1930er und 1940er Jahre *Comedy*-Shows durch die humorvolle Auseinandersetzung mit spontanen Live-Situationen erfolgreich gewor-

den waren, hat die Fernsehindustrie diese Tendenz aufgegriffen und in Gestalt von Sitcoms,[20] zu denen auch *The Big Bang Theory* zählt, wirksam fortgesetzt. Guckkastenbühne und hörbar eingespieltes Gelächter eines oft im Aufzeichnungsstudio anwesenden Publikums unterstreichen die theatralische Inszenierung.

Als televisuelles Prinzip hat die *Sitcom* die Programmstruktur des Privatfernsehens auch in Deutschland geprägt. So besteht das Programm des Senders Pro Sieben, auf dem in Deutschland *The Big Bang Theory* läuft,[21] und damit komme ich explizit auf das deutsche Fernsehprogramm zu sprechen, nicht nur aus einer losen, nacheinander ausgestrahlten Abfolge US-amerikanischer Fernsehserien. Diese Serien gehören vielmehr demselben Genre an und zeigen eine Vielzahl interner und externer Anspielungen auf aktuelle popkulturelle Erscheinungen sowohl mittels indirekter Verweise, Anspielungen, aber auch durch Synchronstimmen, direkten Zitaten, Benennungen etc. Gemeinsam ist diesen Sitcoms (derzeit sind es neben *Die Simpsons* [1989-] *Two and a Half Men* [2003-2015], *2 Broke Girls* [2011-] und *The Big Bang Theory*), dass sie ein neues Bild von Welt als ‚Fügung', ‚Zusammen-Sein' und ‚Schöpfung' im starken Verständnis von Nancy bei einer Netto-Laufzeit von etwa 22-24 Minuten und effektvollen ‚Lach-Nummern' organisieren.[22]

Die bereits anvisierten Signaturen eines *per se* technischen Zur-Welt-Kommens lassen sich in *The Big Bang Theory* nicht nur ausfindig machen, sondern sie werden dort in dichter Folge entfaltet. Das, was bei Nancy „in einem sehr spezifischen, noch herauszuarbeitenden Sinn zur *Techno-logie* werden wird" – eine Idee, woraus dieser die

20 Siehe dazu ausführlich Knop 2007, insbesondere 23-27, 86-88.

21 Zum Zeitpunkt der Abfassung des vorliegenden Beitrags wird die Serie neben dem Vormittag am Montag- und Dienstagabend zur ‚besten' Sendezeit ausgestrahlt. Vgl. http://www.prosieben.de/tv-programm (27.02.2013).

22 Für *The Big Bang Theory* ist etwa hervorzuheben, dass Produzent und Autor Chuck Lorre ebenfalls *Two and a half Men* produziert und in den 1990er Jahren zwölf Folgen der Sitcom *Roseanne* (1988-1997) geschrieben hat. Diese TV-Serie wird in *The Big Bang Theory* auf der Ebene des Genres, v.a. aber auch auf derjenigen des Casts zitiert: So spielen z.B. Johnny Galecki und Sara Gilbert in *Roseanne* David und Darlene sowie in *The Big Bang Theory* Dr. Leonhard Hofstadter und Dr. Leslie Winkle; außerdem spielt Laurie Metcalf einmal Jackie Harris (Roseannes Schwester) und dann Mary Cooper (Sheldons Mutter).

„Menschwerdung" ableitet, d.h. den „*homo faber* als Produzent oder Entwerfer des *homo sapiens*", als „Techniker seiner selbst", als „Selbsttechniker" (Nancy 2003, 107) –, das wird in *The Big Bang Theory* in humorvoller Brechung und Persiflage eingespeist. Die Serie antizipiert eine solche Technikheorie, führt aber zugleich vor Augen, was geschieht, wenn sie zu ernst genommen wird: In den technischen, technologischen und technikheoretischen Registern, die die vier männlichen Hauptfiguren verkörpern, werden etwa Mensch-Maschine-Objektkopplungen implementiert, denen dann z.B. dadurch Ausdruck verliehen wird, dass *Superman* rational gedeutet wird. Das Nachbarschaftsgefüge von Menschen, Maschinen und technologischen Objekten, das also, was Technik und Technologie hervorbringt, wird wörtlich genommen interpretiert: Auf der einen Seite können die Menschen mit Maschinen und Objekten zusammen leben; auf der anderen Seite – in der menschlichen Nachbarschaft (hier: zu Penny) – führt ein solches Leben in eine soziale Sackgasse. Und genau in diesem Sinne ist *The Big Bang Theory* filmische Reflexion, Komprimierung und Projektion des grenzenlosen wie begrenzenden technischen und technologischen Wandels.

Insbesondere die diesem Wandel inhärente Reproduzierbarkeit ist hier ein wiederkehrendes, leitmotivisch eingesetztes Moment, der in einem symptomatischen, immer wieder in dieser Fernsehserie eingesetzten und entsprechend in unterschiedlichen Situationen gezeigten Zwangsverhalten persistent ausgedrückt wird: Sheldon muss stets dreimal an Pennys Tür klopfen und dabei ebenfalls genau dreimal ihren Namen sagen; genauso verhält er sich aber auch generell, wenn er an eine Tür klopft.

Im Kontext einer technikheoretisch geleiteten Lektüre von *The Big Bang Theory* ist dies Symptom wie Ausdruck einer zugleich technischen wie technologischen Bedingung des eigenen Mediums. Jean Baudrillard spricht angesichts der mit der „industriellen Revolution" heraufziehenden „neue[n] Generation von Zeichen und Gegenständen" wörtlich von der „Serie" als deren „Voraussetzung", d.h. als „Möglichkeit, zwei oder *n* identische Objekte zu produzieren" (Baudrillard 1991, 87). So wie die Natur- und Technikwissenschaften die Wiederholung eines experimentellen Ergebnisses benötigen, um des-

sen Validität zu stabilisieren[23] (genau davon erzählt *The Big Bang Theory* an zahlreichen Stellen und auch *generaliter*), gilt die Serialität als „eine der zentralen Bedingungen der Emergenz epistemischer Objekte" (Beil et al. 2012, 10). Dabei ist betont worden, dass Serien-Theoretiker wie Gilles Deleuze oder Michel Foucault dann auch unterstreichen, wie „Serien als Sinnverschiebungen" aus der „Interferenz mindestens zweier ihnen zugrunde liegender Serien" funktionieren – „einer rhythmischen" Serie und „einer fließenden" (ebd., 12f.). Sheldons Klopfen ist Ausdruck einer solchen Wiederkehr des Immer-Gleichen, das eine bestimmte Funktion erfüllt: So wie sein Alltag durch penibel strukturierte Regeln und eigene Gesetze strukturiert ist,[24] was ihm offensichtlich dabei hilft, sich in der ihn umgebenden und von ihm als störend empfundenen Welt zurecht zu finden, so dient ihm die seriell ritualisierte Handlung dazu, den Kontakt abseits von Technik und Technologie mit den Mitteln von Technik und Technologie (mittels serieller Reproduktion, genauer seines wiederholten Klopfens und Namen-Sagens) aufzunehmen.[25]

Dieses reproduzierte Verhalten ist geradezu die symbolische Figuration des Technischen und Technologischen schlechthin. Das ist nicht zuletzt auch deshalb so, weil es in diesem Verfahren sein eigenes Ausstrahlungsmedium seriell zitiert: Wird das Fernsehen als „umfassendes technisch-ökonomisch-kulturelles System" verstanden, das nicht nur als „Sendezentrale" auftritt, „die ihre *publica dispersa* mit Botschaften beliefert", sondern als Durchdringung der Gesellschaft mit „anwendungsfreundlicher Technik, die den Erfahrungshorizont der Freizeit erweitert und die Rezipienten zu ‚Usern' macht" (Kreimeier 2003, 178), dann ist *The Big Bang Theory* – auch – ein kultur-, medien-, technik- und technologie-kritisches Instrumentarium ersten Ranges. Die Pointe dieser Serie aber ist: Wenn wir heute „qua Technologie und durch neue Objektbeziehungen inau-

23 Siehe dazu die Arbeiten von Rheinberger 1992, 2001.

24 So muss Sheldon in seiner Wohnung immer auf demselben Platz auf dem Sofa sitzen, er hat u.a. eine umfangreiche Mitbewohnervereinbarung mit Leonhard sowie eine Beziehungsvereinbarung mit seiner ‚Freundin' Amy verfasst und unterschreiben lassen, wobei er penibel auf die Einhaltung der von ihm aufgestellten Regeln achtet und diese ggf. auch selbst einfordert.

25 Siehe auch Grampp/Ruchatz 2013.

gurierende technologische Objekte, in einer Welt radikalisierten technologischen Werdens, vielleicht am äußersten Rand einer Geschichte des Mangels angekommen" sind (Hörl 2010b, 145), formuliert *The Big Bang Theory* letzten Endes den passenden Treppenwitz dazu:

> This physicist goes into an ice cream parlor every week and orders an ice cream sundae for himself, and then offers one to the empty stool sitting next to him. This goes on for a while until the owner finally asks him what he's doing. The man says, ‚Well, I'm a physicist, and quantum mechanics teaches us, that it is possible for the matter above this stool to spontaneously turn into a beautiful woman who might accept my offer and fall in love with me.' The owner then says, ‚Lots of single, beautiful women come in here every day. Buy an ice cream for one of them, and they might fall in love with you.' And the physicist says, ‚Yeah, but what are the odds of that happening?!' (02/19, 00:11:26-00:12:01)

Zitierte Filme, Mehrteiler, Serien und Reihen

Aronsohn, Lee/Lorre, Chuck: *Two and a Half Men*. 262 Episoden à ca. 22 Min., US 2003-2015.
Aronsohn, Lee/Lorre, Chuck/Prady, Bill: *The Big Bang Theory*. 159+ Episoden à 21 Min., US 2007-.
Carsey, Marcy/Werner, Tom/Williams, Matt: *Roseanne*. 222 Episoden à 22 Min., US 1988-1997.
Cummings, Whitney/King, Michael Patrick: *2 Broke Girls*. 72+ Episoden à 22 Min., US 2011-.
Donner, Richard: *Superman*. 145 Min., US 1978.
Furie, Sydney: *Superman IV – The Quest for Peace*. 86 Min., GB 1987.
Groening, Matt: *The Simpsons*. 552+ Episoden à 22 Min., US/KR 1989-.
Lester, Richard: *Superman II*. 116 Min., US 1980.
Ders.: *Superman III*. 120 Min., US 1983.
Singer, Brian: *Superman Returns*. 148 Min., US/AU 2006.

Literatur

Aristoteles: Poetik. Griech./Dtsch, hg. und übersetzt von Manfred Fuhrmann, Stuttgart 1994.

Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung, Würzburg 2008.

Baudrillard, Jean: Der symbolische Tausch und der Tod. Aus dem Französischen von Gerd Bergfleth, Gabriele Ricke und Ronald Voullié, München 1991 [[1]1976].

Beil, Benjamin et al.: Die Serie. Einleitung in den Schwerpunkt. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft 2 (2012), 10-16.

Burton, Graeme: Talking Television. An Introduction to the Study of Television, London/New York 2000.

Engell, Lorenz: Fernsehtheorie zur Einführung, Hamburg 2012.

Flusser, Vilém: Ins Universum der technischen Bilder, Göttingen 1992, [1]1985.

Grampp, Sven/Ruchatz, Jens: Der Film zur Serie. Andy Warhols *Sleep* ferngesehen. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft 2 (2012), 47-56.

Gribbin, John: Auf der Suche nach Schrödingers Katze. Quantenphysik und Wirklichkeit, aus dem Englischen von Friedrich Griese, München/Zürich 2011 [[1]1984].

Hickethier, Knut: Serie. In: Handbuch Populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen, hg. von Hans-Otto Hügel, Stuttgart/Weimar 2003, 397-403.

Ders.: Geschichte des deutschen Fernsehens, Stuttgart/Weimar 1998.

Hörisch, Jochen: Der Sinn und die Sinne. Eine Geschichte der Medien, Frankfurt a.M. 2001.

Hörl, Erich: Die heiligen Kanäle. Über die archaische Illusion der Kommunikation, Zürich/Berlin 2005.

Ders.: Die technologische Sinnverschiebung. Über die Metamorphose des Sinns und die große Transformation der Maschine. In: Medien denken. Von der Bewegung des Begriffs zu bewegten Bildern, hg. von Lorenz Engell, Jiri Bystricky und Katerina Krtilova, Bielefeld 2010a, 17-35.

Ders.: Die künstliche Intelligenz des Sinns. Sinngeschichte und Technologie im Anschluss an Jean-Luc Nancy. In: Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung 2 (2010b), 129-147.

Ders.: Die technologische Bedingung. Zur Einführung. In: Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt, hg. von dems. Berlin 2011, 8-53.

Kittler, Friedrich: Optische Medien. Berliner Vorlesung 1999, Berlin 2011 [¹2002].

Knop, Karin: Comedy in Serie. Medienwissenschaftliche Perspektiven auf ein TV-Format, Bielefeld 2007.

Kreimeier, Klaus: Fernsehen. In: Handbuch Populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen, hg. von Hans Otto Hügel, Stuttgart 2003, 177-184.

Maase, Kaspar: Spiel ohne Grenzen. Von der ‚Massenkultur' zur ‚Erlebnisgesellschaft': Wandel im Umgang mit populärer Unterhaltung. In: Zeitschrift für Volkskunde 90 (1994), 13-36.

Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung, Göttingen 2007.

Mikos, Lothar: Fernsehserien. Ihre Geschichte, Erzählweise und Themen. In: Medien und Erziehung 1 (1987), 2-16.

Milzoff, Rebecca: Six Physicists Walk Into a Room... CBS's *The Big Bang Theory* hopes to milk laughs from science. Our expert panel's first suggestion: Cut the Stephen Hawking jokes. In: New York Magazine, 24. August 2007.

Nancy, Jean-Luc: Der Preis des Friedens. Krieg, Recht, Souveränität – techné. In: Lettre International 34 (1991), 34-45.

Ders.: Le sens du monde, Paris 1993.

Ders.: Die Musen, aus dem Französischen von Gisela Febel und Jutta Legueil, Stuttgart 1999.

Ders.: Die Schöpfung als Denaturisierung. Metaphysische Technologie. In: Ders.: Die Erschaffung der Welt oder die Globalisierung, aus dem Französischen von Annette Hoffmann, Zürich/Berlin 2003, 89-114.

Rheinberger, Hans-Jörg: Experiment, Differenz, Schrift. Zur Geschichte epistemischer Dinge, Marburg 1992.

Ders.: Experimentalsysteme und epistemische Dinge. Eine Geschichte der Proteinsynthese im Reagenzglas, Göttingen 2001.

Rickman, Amy: *The Big Bang Theory* von A bis Z. Der inoffizielle Guide zur Serie, aus dem Englischen von Madeleine Lampe, Berlin 2012.

Ropohl, Günter: Technikbegriffe zwischen Äquivokation und Reflexion. In: Technik und Kultur. Bedingungs- und Beeinflussungsverhältnisse, hg. von Gerhard Banse und Armin Grunwald, Karlsruhe 2010, 41-54.

Schrödinger, Erwin: Die gegenwärtige Situation der Quantenmechanik. In: Naturwissenschaften 23 (1935), 807-812.

Zielinski, Siegfried: Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte, Reinbek b. Hamburg 1989.

Tod und Technik in *Six Feet Under*

Sophia Wege

Soziale und anthropologische Dimensionen von Technik

Will man über Technik in Fernsehserien sprechen, wäre zunächst zu fragen, welcher Technikbegriff zugrunde gelegt werden soll. Der Philosoph Friedrich Rapp beschreibt Technik als ein „Eingeschaltetes zwischen Mensch und Welt", das dazu dient, „die Welt nach den eigenen Bedürfnissen zu gestalten" (Rapp 1994, 22). Technik in ihren beiden zentralen Bedeutungsvarianten – begriffen entweder als Realsystem (Gerät, Maschine) oder als Verfahren bzw. technisches Handeln (vgl. ebd. 20f.) – lässt sich also kaum isoliert, aus sich selbst heraus, bestimmen, da sie Teil der Lebenswelt ist und damit immer im Verhältnis zu ihr steht. Wenn wir von Technik sprechen, dann meinen wir beispielsweise Technik im Kontext von Arbeit oder Technik als ethisches Problem.[1] Technische Artefakte haben „immer auch ästhetische, symbolische, kognitive und institutionelle Implikate" (Ropohl 1991, 208). Aus der Vielzahl definitorischer Facetten greife ich zwei heraus, die auch für die Untersuchung medialer Diskurse über Technik interessant und relevant sind: die soziale Seite von Technik sowie ihre biologisch-körperliche Bedingtheit.

Technik ist ein Faktor im sozialen System: Wenn ein Autofahrer und ein Fahrradfahrer im Straßenverkehr aneinander geraten, spielt das Technische im engeren Sinne, also die Funktionsweise von Motor oder Bremse, eine eher untergeordnete Rolle. Weniger das Auto als das Autofahren, also die Techniknutzung mit ihren

1 Ropohl (1991, 205) sieht Technik als Teilmenge künstlicher Artefakte, die Kultur ausmachen; technische Artefakte oder Sachsysteme ordnet er neben symbolischen, institutionellen, ästhetischen und kognitiven Artefaktsystemen ein.

Folgen und Implikationen ist von Bedeutung.[2] Dieses technische Handeln ist immer soziales Handeln, so der Technik-Anthropologe Hans Sachsse (vgl. 1978, 16). Demzufolge kann Technik kaum ohne Beachtung der Kontexte interpretiert werden; relevant ist daher die Art und Weise, wie „das alltägliche Leben durch die Vermittlung technischer Erfindungen transformiert wird" (Sachsse 1986, 9f.; zitiert nach Nordmann 2008, 18). Dies gilt insbesondere für den Technikgebrauch in Fernsehserien, der ja immer Element einer komplexen Erzählung ist. Diese Sichtweise leitet auch meine Untersuchung: Wie konzipiert die amerikanische Familienserie *Six Feet Under* (2001-2005)[3] die sozialen, psychischen und ästhetischen Funktionen ausgewählter Techniken (Automobile, Einbalsamierung, Fernsehen) im Kontext der Alltagswelt der Figuren? Nicht wenige Serien würde man mit einer solchen Fragestellung überfordern, im Fall von *Six Feet Under* ist sie jedoch angemessen, da sich diese TV-Produktion als zeitdiagnostisches Reflektionsmedium der amerikanischen Kultur inszeniert. Wie zu zeigen sein wird, setzt diese Serie darüber hinaus die erzählte Technik als Vehikel für die Gestaltung nicht-technischer bzw. metaphorischer Bedeutungsebenen ein.

Neben der sozialen sei zudem an die biologisch-körperliche Dimension von Technik erinnert.[4] Anthropologische Ansätze verweisen darauf, dass der Mensch nicht nur ein *animal rationale* ist, sondern dass auch gerade die körperliche Verfasstheit des Menschen für das Verständnis der Funktionen von Technik unabdingbar ist (vgl. Rapp 1994, 99). Aus dieser Sicht ist Technik ein Teil der Natur des Menschen, etwas, das aus der ko-evolutionären Rückkopplung zwischen Körper- und Gehirnentwicklung und Kulturgeschichte hervorgegangen ist (vgl. Gourhan-Leroi 1980).[5] Ein vielfach diskutier-

2 Das Kollisionsbeispiel als Beleg für die Bedeutung von Techniknutzung stammt von Winner (1986, 9f.); zitiert nach Nordmann (2008, 18).

3 Die Serie umfasst 63 Folgen in fünf Staffeln; sie wurde von 2001-2005 von HBO produziert und auf dem Sendeplatz der überaus erfolgreichen Serie *The Sopranos* (1999-2007) ausgestrahlt.

4 Frank Kelleter (2012, 18) verweist auf psychologische oder neurophysiologische Erklärungsweisen von Serialität.

5 Der anthropologische Ansatz ist heute aktueller denn je, da er durch die Hirnforschung unterstützt wird, die *res cogitans* und *res extensa* nicht mehr von-

tes anthropologisches Erklärungsmodell besagt, dass Technik Organersatz oder Organprojektion ist, weil sie die natürlichen Organmängel des Menschen ausgleicht.[6] Sigmund Freud formuliert diese These in seiner Abhandlung *Das Unbehagen an der Kultur* folgendermaßen:

> Mit all seinen Werkzeugen vervollkommnet der Mensch seine Organe – die motorischen wie die sensorischen – oder räumt die Schranken für ihre Leistung weg. (Freud 2010, 56f.)

Auch das Fernsehen kann in diesem Sinne als Prothese begriffen werden. Wie das Rad die Muskelarbeit der Beine bzw. die körperliche Bewegungsfähigkeit verstärkt, fungiert das Fernsehen gewissermaßen als ‚Gehirnverstärker', indem es den Zuschauern imaginative Leistungen des Fremden ermöglicht, also ihr Vorstellungsvermögen mit externen technischen Hilfsmitteln anregt.

Die biologisch-anthropologische Perspektive ist für medienwissenschaftliche Technikdiskurse von Interesse, wenn man die kulturübergreifende Faszination technischer Artefakte, beispielsweise realer und fiktiver Automobile, erklären will. Dies gilt auch für die psychophysischen Effekte, die sowohl reale Technik als auch ihre mediale Darstellung beim Fernsehrezipienten hervorruft. Im Sinne der evolutions- und kognitionstheoretisch orientierten Literaturwissenschaft kann man erzählte Technik als Auslöser für ererbte biologische/kognitive Programme der Medienkonsumenten verstehen: Bestimmte Inhalte (z.B. Technik) und Formen (z.B. ein serielles Format) bedienen offenbar kognitive Präferenzen und Dispositionen von Medienrezipienten. Arnold Gehlen vertritt die These, dass Technik ein physiologisches „Bedürfnis nach Umweltstabilität" befriedigt (Gehlen 1957, 15). Zur Erhaltung dieser Stabilität tragen u.a. technische Automatismen bei. Ihrem periodischen Wiederholungscharakter spricht Gehlen eine Organentlastungsfunktion zu (ebd.,

einander trennt. Wenn das Geistige materiell ist, lassen sich materielle und immaterielle Aspekte der Technik (letztere definiert als geistige Antizipation/Bewusstseinsakt), die die Natur transzendieren (vgl. Ropohl 1991, 55), kaum mehr auseinander dividieren.

6 Die These wurde von Ernst Kapp (*Grundlinien einer Philosophie der Technik*, 1877), Ortega y Gasset, Gehlen, Freud und anderen diskutiert.

18). Technische Automatismen kommen darüber hinaus dem Zeitbewusstsein entgegen, weil sie Berechenbarkeit und Erwartbarkeit herstellen (ebd.). Eine kognitive Voraussetzung dafür, dass Regelhaftigkeit, d.h. auch Serienroutine, überhaupt als solche wahrgenommen wird, ist das Zeitbewusstsein, dessen Entstehung mit der Evolution von Technik in Zusammenhang steht (vgl. Sachsse 1978, 68ff.): Die Wahrnehmung des zyklischen Jahreszeitenwechsels gilt als Voraussetzung für die Herausbildung vortechnischer Agrarkulturen in der Jungsteinzeit, denn sie ermöglichte die Planung und Ausführung agrikultureller Routinen von der Aussaat bis zur Ernte.[7] Die dem Zeitbewusstsein der neuen Kulturform zugrunde liegende Fähigkeit des Erkennens von Wiederholungen entstand durch die Reorganisation der kortikalen Assoziationsbereiche des Gehirns (Leroi-Gourhan 1980, 139ff.). Die Evolution technischer Kulturen fußt also auch auf zerebralen Anpassungsprozessen.[8]

Six Feet Under – Merkmale einer Qualitätsserie

Six Feet Under erzählt die Geschichte der Bestatterfamilie Fisher: Nachdem das Familienoberhaupt Nathanael Fisher bei einem Autounfall ums Leben gekommen ist, kehrt der älteste Sohn Nate, die Hauptfigur, nach Los Angeles zurück, um seine Mutter, die frustrierte Hausfrau Ruth, seine künstlerisch veranlagte und spätpubertierende Schwester Claire sowie seinen von sexuellen Identitätskonflikten geplagten Bruder David zu unterstützen. Entgegen seinem ursprünglichen Lebensplan, der eine antibürgerliche Existenz ohne Ehe- und Familienpflichten vorsah, übernimmt Nate das Familiengeschäft an der Seite seines Bruders und lässt sich auf eine Reihe

7 Das Bewusstwerden der Zeitlichkeit geht mit dem Wissen um die eigene Vergänglichkeit einher, die die Agrarkulturen mit elaborierten Beerdigungsritualen zu beherrschen suchten (vgl. Sachsse 1978, 79f).

8 „In Wirklichkeit ist die Fähigkeit zur Reflexion auf der Ebene der Techniken mit der neurovegetativen Organisation der kortikalen Assoziationsbereiche verbunden; und auf der Ebene der ‚willkürlichen' intellektuellen Operationen führt die wachsende Entwicklung der Frontal- und Präfrontalareale offenbar zu einer immer weiter entfalteten Fähigkeit der Symbolisierung." (Leroi-Gourhan 1980, 140)

problematischer Liebesbeziehungen ein. Alle Versuche, Tod, Leid, Trauer und selbst gewählter Fremdbestimmung durch die Geschäftsübernahme zu entkommen, scheitern. Bei Nate wird eine Fehlbildung der Blutgefäße im Gehirn diagnostiziert (zerebrale arteriovenöse Malformation), an der er am Ende der letzten Staffel (05/09) stirbt.

Der Technikdiskurs von *Six Feet Under* lässt sich v.a. vor dem Hintergrund der allgemeinen Qualitäten der Serie beurteilen. Nach *The Sopranos* (1999-2007) ist *Six Feet Under* die zweite von HBO produzierte Quality-TV-Serie.[9] Sie weist einschlägige Merkmale dieser neuen ‚Qualitäts'-Orientierung auf (vgl. Blanchet 2011, 44ff., in Auswahl): Zielgruppe ist ein gebildetes, urbanes und junges Publikum mit liberaler Weltanschauung. Wie beim Autorenfilm werden künstlerische Freiräume gegen Fernsehkonventionen durchgesetzt. Verantwortlich hierfür ist bei *Six Feet Under* Allan Ball, Autor, Produzent und Regisseur vieler Folgen, der 2001 für das Drehbuch von *American Beauty* einen Oscar erhielt. Was eine Qualitätsserie in erster Linie auszeichnet, sind Drehbücher, die dem Publikum einen ambitionierten Plot, großen Referenzreichtum und komplexe originelle Charaktere zumuten. Erzähltechnisch ist *Six Feet Under* weniger experimentierfreudig als etwa *Breaking Bad* (2008-2013), dabei linear durchkomponiert, mit einem zentralen übergreifenden Spannungsbogen.[10] Die Spannung speist sich primär aus der psychisch-moralischen Entwicklung und den Lebensproblematiken der Figuren, die sowohl individuelle als auch typisierte Charaktermerkmale aufwei-

9 Nach einigen Startschwierigkeiten (zunächst niedrige Einschaltquoten*; The Sopranos*-Liebhaber waren enttäuscht) erhielt auch das *Narrow-casting*-Produkt *Six Feet Under* hymnische Kritiken und wurde mit Emmys und Golden Globes ausgezeichnet. In den USA schalteten durchschnittlich 4,3 Mio. Zuschauer pro Episode ein. Zum Vergleich: *CSI* (2000-) hatte durchschnittlich 21,0 Mio. Zuschauer (Blanchet 2011, 55).

10 Die fünf Staffeln weisen eine aristotelisch anmutende fünfteilige Plotstruktur auf, zumindest was den Hauptstrang, Nates Lebensgeschichte, betrifft. Auszumachen sind Exposition (Tod des Vaters, Ankunftsszene Nate, Reorganisation der Familie), Steigerung (Nates Krankheit und OP), Klimax/Kippmoment (Nates Genesung und Versuch, ein normales Leben zu führen), Fall (Bruch der Beziehungen), retardierendes Moment (Versöhnungen) und Katastrophe (Nates Tod).

sen. Während *The Sopranos* die Mafia-Saga neu erzählt, setzt *Six Feet Under* im Bereich Familiendrama neue Maßstäbe. Diesbezüglich lässt sich eine Parallelentwicklung zum literarischen Familienepos ausmachen, das in den USA mit Jonathan Franzens ebenfalls 2001 erschienenem Erfolgsroman *The Corrections* eine Renaissance erlebte. Dieser realistisch erzählte tragikomische Roman weist verschiedene Gemeinsamkeiten mit *Six Feet Under* auf. Erzählt wird die Geschichte einer durchschnittlichen weißen Mittelschichtfamilie – eines älteren Ehepaares und ihrer drei erwachsenen Kinder. Roman wie Serie verhandeln existentielle Themen wie den Zerfall der Familie, Krankheit, Alter und Tod, das Scheitern von Identitätsentwürfen, Generationenkonflikte, Geschlechterrollen, die Auflösung klassischer Rollen- und Beziehungsmuster usw. Ebenso wie Franzens Roman zeichnet auch *Six Feet Under* ein Bild vom postmodernen Lebensgefühl um die Jahrtausendwende mit kulturkritischem Impetus.

Knut Hickethier (1991, 31) erkennt im „Schein von Realitätsnähe und Realitätswiedergabe" ein zentrales Merkmal von Fernsehserien. Dies trifft auch auf *Six Feet Under* zu, denn die Serie versteht sich als Spiegel eines Teils der amerikanischen Gesellschaft, als durchaus repräsentatives Bild der Lebensweise der weißen Mittelschicht. Dieser Anspruch schließt, wenn auch nur am Rande, eine präzise Darstellung ihrer Gewohnheiten der Techniknutzung, Technikwertungen ein. Im Nukleus der dysfunktionalen Familie Fisher spiegelt sich insbesondere die Lebens- und Denkweise der Generation der 30- bis 40-Jährigen; dazu kommen multikulturelle, multiethnische Lebenswelten, die durch die diversifizierte Klientel des Bestattungsunternehmens vertreten werden. Dies ist der soziale Kontext, in dem der Technikdiskurs von *Six Feet Under* steht.

Die Rolle von Alltagstechnik

Die Durchsicht der fünf Staffeln ergab folgende ‚Auftritte' von Realtechniken: Viele Geräte wie z.B. Computer, Rasenmäher und Plattenspieler, die nur einmal vorkommen, bleiben unberücksichtigt und werden nicht funktionalisiert. Auffällig häufig kommen Handys, Küchengeräte sowie Fernseher und Autos zum Einsatz, wobei die beiden Letztgenannten nicht nur quantitativ, sondern auch qualitativ

von Bedeutung für die Handlung sind. Die Apparatur, die der Einbalsamierung der Leichen dient, ist zwar nur sehr selten im Bild, allerdings ist die technische Handlung des Einbalsamierens ein konstitutives Motiv der Handlung. Hauptauswahlkriterium ist die plotstützende Funktion der dargestellten Technik. Meine Untersuchung konzentriert sich deshalb auf Automobile, Einbalsamierungs- und Fernsehtechnik.

Transit und Tod

> Ich glaube, daß das Auto heute das genaue Äquivalent der großen gotischen Kathedralen ist. Ich meine damit: ein große Schöpfung der Epoche, die mit Leidenschaft von unbekannten Künstlern erdacht wurde und die in ihrem Bild, wenn nicht überhaupt im Gebrauch, von einem ganzen Volk benutzt wird, das sich in ihr ein magisches Objekt zurüstet und aneignet. (Barthes 1964, 76).

In Fernsehserien geht es weniger um Automobiltechnik an sich, sondern um das Autofahren als alltägliche Handlung einer Figur im Kontext einer Gesamterzählung. In vielen Fällen werden Autos zudem als Lifestyle-Accessoires eingesetzt, um dem Zuschauer Persönlichkeitsmerkmale und sozialen Status ihrer Besitzer anzuzeigen, Charakterisierungsstereotypen aufzurufen und bestimmte Emotionen zu evozieren. Beispielsweise fährt der WDR-*Tatort*-Kommissar Faber einen Saab 900, Baujahr 1986, eine Konsumentscheidung, die seine depressiv-selbstzerstörerische Gemütsverfassung unterstreicht. Bei nicht wenigen *Tatort*-Kommissaren äußert sich die Midlife-Crisis in ihrer Fahrzeugwahl (vgl. hierzu genauer Parr 2014).

In der amerikanischen Kultur- und Medienlandschaft kommt dem Automobil historisch eine ganz besondere Bedeutung zu. Das Auto gab dem Traum von Freiheit und Abenteuer, von Macht, Rausch und ewiger Jugend eine visuelle Gestalt. Hollywoods fiktionale Technikerzählungen bilden den Hype, den das Land um Automobiltechnik macht, nicht nur ab, sondern wirken aktiv an der Entstehung des Mythos Auto mit. In amerikanischen Fernsehserien werden Autos deshalb immer wieder bestimmte Heldenrollen zugewiesen, man denke beispielsweise an K.I.T.T. aus *Knight Rider*

(1982-1986). Ein jüngeres Beispiel für eine reflektierte Thematisierung der Rolle des Autos in der amerikanischen Kultur ist die *Jaguar*-Folge in *Mad Men* (2007-2015, 05/05), in der die profitorientierten Ästhetisierungspraktiken und Werbenarrative der Automobilindustrie zugleich affirmiert und kritisch hinterfragt werden.

In *Six Feet Under* geht es allerdings nicht um die Automobiltechnik an sich. Neben dem bereits erwähnten Verfahren, sie als Element zur Figurencharakterisierung einzusetzen, findet sich eine zweite, für das Serienformat untypische Konzeption: *Six Feet Under* konstruiert das Automobil als Metapher, die übertragene Bedeutungsdimensionen erschließt. Anhand einiger Beispiele soll zunächst die Charakterisierungsfunktion erläutert werden.

Episode zwei der ersten Staffel ist repräsentativ für die Handhabung des Automobilmotivs in dieser Serie: Die Hinterbliebenen eines reichen Unternehmers wissen nicht, für welchen Sarg sie sich entscheiden sollen. Als Orientierungshilfe dient schließlich die Automarke. Da der Verstorbene einen teuren BMW fuhr, fällt die Wahl auf den Luxussarg Titan 4. Das Auto wird für eine effektive Figurencharakterisierung genutzt: Die Automarke vermittelt einen Eindruck von Lebensstil und Charakter der Figur, indem sie Vorurteile der Serienkonsumenten bezüglich ihres sozialen Status' aufruft. Diese Denkmuster werden von *Six Feet Under* zugleich als Stereotypen entlarvt: Der Geschäftsmann entpuppt sich als Finanzhochstapler. Die exklusive Technik wird als Requisite einer Scheinidentität ausgewiesen – eine Pointe, die mit den Technikerzählungen der Autoindustrie bricht, die auf den Narzissmus ihrer männlichen Kundschaft setzt.

Auch die Autos der Fishers sind in erster Linie Ausdruck ihres Selbstbildes. Claire fährt den ausrangierten Leichenwagen ihres Vaters, einen Cadillac Baujahr 1971, mit Totenkopf als Kühlerfigur, der ihr Außenseitertum und ihre ironisch-morbide Weltsicht ausstellt. Der Wagen dient ihr als Rückzugsort vor Familienproblemen und als Liebesnest, Thanatos und Eros vereinend, und kodiert zugleich ihre Verachtung für die den Tod verleugnende Konsumideologie der Gesellschaft.

Die Qualität von *Six Feet Under* zeigt sich darin, dass das Automobilmotiv über die Charakterisierungsfunktion hinausgehende me-

taphorische Bedeutungsebenen erschließt – ein Verfahren, das in Mainstream-Serien nie und in Qualitätsserien nur selten anzutreffen ist. Dies wird im Folgenden an einigen Beispielen erläutert.

Vom Tod ihres Bruders erschüttert, fährt Claire den Cadillac am Ende der letzten Staffel zu Schrott. In der letzten Szene der Serie wird sie in einem brandneuen Toyota Prius auf einem endlosen Highway fahrend gezeigt (Abb. 1):



Abb. 1: 05/12, 01:02:20

Dieses klassische cineastische Schlussbild, in dem sich der Held durch eine weite Landschaft auf einen Horizont zubewegt, ist das markanteste Beispiel für die ästhetisch-metaphorische Ebene von *Six Feet Under*. Die Zerstörung des alten Gefährts markiert den Abschied vom alten Leben; die Fahrt mit neuem Wagen steht für den Aufbruch in die Zukunft. Die Metapher – Autofahren ist Aufbruch in die Zukunft – beruht auf der basalen kognitiven Metapher *life is a journey*, die von den Metapherntheoretikern Mark Johnson und George Lakoff (1980) beschrieben wurde.[11] Solche Metaphern be-

11 *Life is a journey* tritt in vielen Variationen auf, man denke beispielsweise an den Ritt in den Sonnenuntergang im Western. Die Metapher bildet aber auch das Fundament von umgangssprachlichen Ausdrücken wie beispielsweise ‚der Patient hat noch einen weiten Weg vor sich'. Medienkonsumenten verfügen

stehen aus einer mental repräsentierten konkreten Domäne – hier der technisch realisierten Mobilität (*journey*) –, die unsere Vorstellung von einer abstrakten Domäne, in diesem Fall *life* und *Zeit*, organisiert. Durch die metaphorische Projektion wird der abstrakten Domäne (*Zukunft*) Anschaulichkeit verliehen, die sich in diesem konkreten Fall aus dem Bild des fahrenden Autos speist.

Die Serie endet aber nicht nur, sondern beginnt auch mit einer schicksalhaften Autofahrt. In der ersten Episode der ersten Staffel kommt Nathanael Fisher Senior am Weihnachtstag ums Leben, als sein Wagen von einem Linienbus gerammt wird. Sein Sohn Nate befindet sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Weg nach Hause. Aus dem als Kurzbesuch geplanten Aufenthalt werden fünf Jahre, in denen alle Versuche, den beruflichen und familiären Verpflichtungen zu entfliehen, scheitern. Charakteristisch ist seine Identifikation mit einem Mann, dessen Leiche viele Jahre nach seinem plötzlichen Verschwinden in seinem Auto in einer abgelegenen Schlucht gefunden wird (03/05). Der *horror vacui* der bürgerlichen Existenz macht Nate zum postmodern Getriebenen, hier in seiner spezifischen amerikanischen Variante, der motorisierten Suche nach etwas Besserem, die ihn aber in den Tod führt.

Während seiner ersten Gehirnoperation träumt Nate, wie er durch eine menschenleere Wüste joggt, als ein Linienbus neben ihm hält und sich die Türen öffnen (siehe Abb. 2). In diesem Traum steht die Frage, ob er in den Bus einsteigen soll, für eine Entscheidung über Leben und Tod.

über ein breites, teils unbewusstes Metaphernwissen, das von Artefakten abgeschöpft werden kann.



Abb. 2: 02/13, 00:57:02

Eine ähnliche Rolle spielt ein weißer Transporter, mit dem das Bestattungsinstitut die Verstorbenen überführt. Als Nate in der letzten Staffel an den Folgen seiner zweiten Gehirnoperation stirbt, träumt er von einem Ausflug ans Meer in eben diesem Van (05/09, 00:44:16). *Six Feet Under* erzählt so den Prozess des Übergangs zwischen Leben und Tod als Transit in eine andere Welt. Das Auto dient dabei als Bildspender zur Veranschaulichung der abstrakten Domäne des Sterbens. Bus und Transporter sind moderne Transformationen der antiken Barke, mit der Charon die Toten in die Unterwelt befördert. Immer schon wurden Mythen, die universale Sinnfragen formulieren, mit jeweils kulturgeschichtlich aktueller Technik ausgestattet. Auf diese Weise finden Artefakte Eingang in unsere Vorstellungswelt und verleihen abstrakten Themen (Bindungslosigkeit, Freiheitsstreben, Tod) eine konkrete und damit ‚verfilmbare' Gestalt.

Wie die ausgewählten Beispiele verdeutlichen, übersetzt *Six Feet Under* die Lebens- und Identitätsprobleme der Figuren in bildschirmtaugliche Mobilitätsmetaphern. Diese kehren an entscheidenden Ereignisknoten des dramatischen Gerüsts in allen fünf Staffeln leitmotivisch wieder. Die Ambivalenz des Automobils besteht darin, dass es eine Erfahrung entgrenzter Mobilität ermöglicht, einen Weg in die Freiheit, der jedoch in letzter Konsequenz in den Tod führt. Eben dieses Spannungsverhältnis kennzeichnet Nate, der sich nicht

zwischen Suchen und Verweilen entscheiden kann, weil er zwischen Freiheit und Bindung schwankt. *Six Feet Under* schreibt den kulturoptimistischen Technikmythos fort, in dem das Auto als heilbringendes Symbol des amerikanischen Traums als Modus der Selbstverwirklichung Bestand hat. Es wird aber auch eine Gegendeutung präsentiert, die dem Glauben an ewigen technischen Fortschritt die Vergänglichkeit entgegenhält. Weil der Tod uns in seiner Unbegreiflichkeit als etwas Abstraktes erscheint, wird er in Bilder gekleidet. Auf dieser zweiten Ebene spenden Mobilitätsmetaphern konkrete Vorstellungen, die dem Unbestimmten eine Gestalt verleihen.

Die Gründe der Faszination für reale und fiktionale Automobiltechnik in Serien sind vielfältig: Einerseits ist sie kulturhistorisch geprägt und tradiert, was insbesondere im Hinblick auf die USA einleuchtet, deren Geschichte eine der Eroberung eines weiten Landes mit technischen Mitteln ist. Andererseits legen die überzeitlich kulturübergreifende Attraktivität von Automobiltechnik und ihr enormes Emotionalisierungspotential ein anthropologisches Erklärungsmodell nahe. Sie lassen sich, Leroi-Gourhan zufolge, möglicherweise auf eine psychophysische Disposition zurückführen: Das kulturelle Artefakt Auto in seinen kulturhistorisch spezifischen Varianten scheint das biologische Grundbedürfnis nach Mobilität zu befriedigen, wobei man Mobilität als „das entscheidende Merkmal der Evolution zum Menschen betrachten" kann (Leroi-Gourhan 1980, 43). Laut Leroi-Gourhan bildet Lokomotion einen Höhepunkt in der körperlichen und geistigen Evolution des Menschen, die erst der aufrechte Gang ermöglichte. Dieser verbesserte nicht nur die Bewegungsfreiheit, sondern brachte damit auch die Evolution von Kognition und Sprache entscheidend voran. Der Mensch hatte nun die Hände frei für die Erfindung und Nutzung einfacher Werkzeuge, was wiederum Voraussetzung für die Weiterentwicklung höherer kognitiver Kapazitäten und damit komplexerer technischer Erfindungen war. Im anthropologischen Sinne ist das Auto allerdings ein Organersatz mit ambivalenten Folgen. Einerseits ist es evolutionär nützlich, denn es erleichtert den Warentransport (und damit im weitesten Sinn das Überleben), indem es den Körper entlastet. Paradoxerweise macht es den aufrechten Gang aber überflüssig – im Auto bewegen wir uns sitzend durch die Welt.

Technik der Einbalsamierung

Im Hinblick auf die serielle Darstellung des Todes geht *Six Feet Under*, bezogen auf das Setting, neue Wege.[12] Wie Kriminalkommissare sind auch Bestatter insofern besonders serientauglich, als der Tod fremder Menschen für sie ein sich wiederholendes Ereignis ist. Die Wahl dieses auf den ersten Blick eigentlich wenig unterhaltsamen Milieus erscheint zunächst als konzeptionelles Wagnis, funktioniert jedoch, weil es serientypischen Klischees in der Darstellung des Todes zuwider läuft.[13] Zu Beginn jeder Folge kommt ein Mensch auf teils gewöhnliche (z.B. Herzinfarkt 05/07), teils ungewöhnliche Weise (z.B. autoerotischer Unfall 02/07) zu Tode. Die Angehörigen beauftragen dann Fisher & Sons mit der Konservierung der Leiche (*embalming*), der Ausrichtung der Trauerfeier usw. Diese Handlungsstränge sind am Ende jeder Folge abgeschlossen und konstituieren eine konventionelle *series*. Dieser Abgeschlossenheit steht die eigene Trauerarbeit der Familie Fisher gegenüber, die über die gesamte Serie andauert (der verstorbene Vater ist in der Imagination der Hauptfiguren bis zum Ende der Serie präsent). Für den Einzelnen ist der Tod eines nahestehenden Menschen kein sich wiederholendes Ereignis, sondern eine singuläre, mitunter lebensprägende Erfahrung. Diese Auseinandersetzung mit dem Tod *einer* einzigen Person (und eben keinem anonymen Todesfall) macht *Six Feet Under* zu einem *serial* (Fortsetzungsserie). Gerade die herausgestellte Singularität des Todes steht zudem in Kontrast zum Wiederholungsprinzip des Seriellen und zum mechanischen Umgang mit Tod und Trauer in Broadcasting-Serien.

Auch das Thema Tod und Technik wird von *Six Feet Under* nicht schematisch bearbeitet. Als Vergleich bietet sich *CSI* an: Das Massenprodukt setzt auf ästhetische Effekte forensischer, patholo-

12 Vgl. zum Thema auch Akass/McCabe 2005, Klein 2006, Weber 2007, Eder 2011 u.a.

13 Anders als in den meisten Serien sind die Toten in *Six Feet Under* meist weder Opfer noch Täter noch Objekt forensischer Untersuchungen, sondern in erster Linie Durchschnittsmenschen. Auch die Darstellung der Hinterbliebenen vermeidet falsche, moralisierende Schemata – gezeigt werden Trauer und Liebe für den Verstorbenen ebenso wie Gleichgültigkeit und Hass.

gischer und/oder gerichtsmedizinischer (Labor-)Technik, deren kühles Design und reine Funktionalität im Rahmen einer Mordermittlung den Fernsehzuschauern ein Gefühl von Rationalität und Erkenntnissicherheit vermittelt. Durch spezialisierte Ermittler wird diese Technik zum fehlerfreien Instrument der Aufklärung stilisiert und als Waffe des Rechtsstaats gewürdigt. Man bedient sich ihrer makellosen Optik, um die Zuschauer durch ‚Wissenschaftlichkeit' zu beeindrucken. Der Umgang mit dem Tod geschieht dabei in einer ganz bestimmten Fokussierung: Dem Zuschauer wird ein technisch bewaffneter Blick auf und v.a. *in* den toten Körper geboten; so zeigt *CSI* immer wieder Bilder aus dem Inneren des Opfers (spektakuläre Kamerafahrten durch die Blutbahn, computeranimierter Zellverfall, endoskopische Großaufnahmen u.ä.); es wird bis auf die mikroskopische Ebene herangezoomt (für eine genauere Analyse der Leichendarstellung in *CSI* vgl. Eder 2011). Die mikroskopische Nahsicht schafft dabei eine analytische Distanz, die allenfalls einen Schauder auslöst, denn der tote Körper, der mittels eines technischen Instrumentariums berührt wird, bleibt lediglich Objekt neugieriger, zwischenmenschlich aber eher gleichgültiger Beobachtung.

Da in *Six Feet Under* (fast) keine Morde aufgeklärt werden, erzählt die Serie nicht die medizinisch-biologischen Aspekte der Todesursache, sondern das, was passiert, wenn in Serien gewöhnlich abgeblendet wird, beziehungsweise das, was im Gewöhnlichen im amerikanischen Alltag nach Eintritt des Todes mit einer Leiche geschieht. Einbalsamierung als technisches Handeln ist eine besondere Form des Umgangs mit dem Leichnam, die von anderen Interessen geleitet ist als in der forensischen Technik. Sie steht nicht im Dienst einer Mordaufklärung und bedient auch nicht den Leichen-Voyeurismus der Zuschauer. Der Zweck der Einbalsamierung liegt in der Bearbeitung des toten Körpers selbst. Sie wird v.a. in den USA praktiziert. Dabei wird der Leichnam für das *viewing*, die Trauerfeier am offenen Sarg, konserviert, indem das Blut maschinell aus dem Körper des Toten gepumpt und durch Chemikalien ersetzt wird. Der Verfall der Organe wird dadurch künstlich verzögert. Mit technischen Mitteln wird dem toten Körper so der Anschein eines lebendigen, lediglich schlafenden Menschen verliehen. Damit ist Einbalsamierung Organersatz im eigentlichen Sinne. In nicht ästhe-

tisierenden – eher dokumentarisch anmutenden, nicht auf spektakuläre visuelle Effekte setzenden – Bildern stößt *Six Feet Under* dadurch die Zuschauer auf das, was Einbalsamierung eigentlich verdecken soll: das Biologische, die körperliche Natur der menschlichen Existenz und ihre Vergänglichkeit. Für die Hinterbliebenen hingegen ist der Verstorbene dann perfekt einbalsamiert, wenn der körperliche Verfall verdrängt werden kann. Ihnen ist der Zutritt zum Präparationsraum im Keller der Fishers verwehrt; erst bei der Trauerfeier bekommen sie das märchenhafte Ergebnis der Restauration zu sehen. Die Kamera aber – und mit ihr der Serienzuschauer – steigt in den Keller der Fishers, in eine Art Totenreich, hinab und sieht dem Konservator bei der Arbeit zu (Abb. 3):

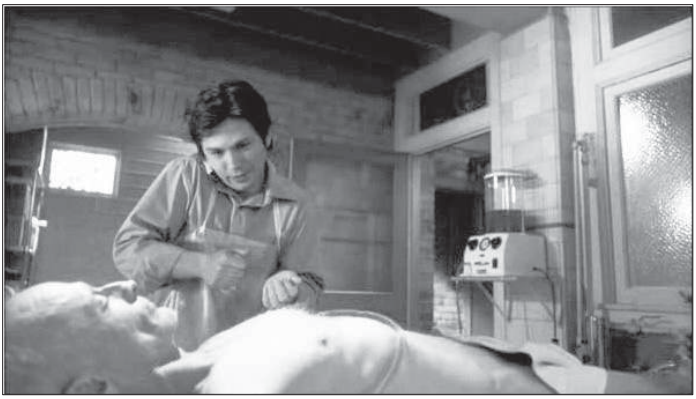


Abb. 3: 04/04, 00:14:29

Technik ist die „Aneignung der Natur durch einen autonomen, sich selbst bestimmenden Menschen" bzw. die „zielgerichtete Umgestaltung der Natur" (Rapp 1994, 96): Die Funktion der Einbalsamierungstechnik ist damit auf den Punkt gebracht. Sie ist der Versuch, eine übermenschliche Leistung zu erbringen, nämlich das Schicksal des Menschen, seinen physischen Tod, dem Anschein nach zu überwinden und die Toten für einen Augenblick ins Reich der Lebenden zurückzuholen. Weil die Serie aber die Technizität dieser Handlung vor Augen führt, verweist sie auf die Grenzen des technisch Möglichen. Technik kann vieles, sie kann den Tod jedoch

nicht abschaffen, sondern lediglich vorübergehend die „Not der biologischen Existenz“ lindern (ebd.).

Die soziale Funktion der Einbalsamierungstechnik wird in *Six Feet Under* auch von den Figuren kontrovers diskutiert: Einerseits dient diese Praxis der sprichwörtlichen Vertuschung des Verfalls in einer Medienkultur, die ihren Erfolg auf makellosen Masken gründet. Nate Fisher dagegen glaubt, der existentiellen Wahrheit des toten Körpers, dem nicht rückgängig zu machenden (und damit auch nicht wiederholbaren) physischen Verfall, direkt begegnen zu müssen. Er tritt für naturnahe Beerdigung ein, bei der der Leichnam ohne Einbalsamierung und auch ohne Sarg direkt dem Erdreich übergeben und seinen Verwesungsprozessen überlassen wird. In einer erschütternden Szene begräbt Nate den Leichnam seiner Frau eigenhändig in freier Natur (04/01, 00:53:17). Andererseits ist der Tod immer Ereignis in einem sozialen System. Die Konservierung ermöglicht es den Angehörigen, einen durch Unfall oder schwere Krankheit entstellten Verstorbenen noch einmal so zu sehen, wie sie ihn in Erinnerung haben, um den Abschied von der Person erträglicher zu gestalten.

Auch einem technikphilosophischen Kernthema, nämlich dem Verhältnis von Technik und Arbeit, widmet sich *Six Feet Under*. Nach dem Tod des *pater familias* sieht sich das traditionsreiche Familiengeschäft aggressiven Übernahmeversuchen durch einen Bestattungskonzern ausgesetzt. Die *death care industry* arbeitet im Grunde mit denselben Einbalsamierungstechniken, nur setzt sie diese, anders als die eher ethisch denn monetär motivierten Fisher-Brüder, ausschließlich zum Zweck der Gewinnmaximierung ein. *Six Feet Under* stellt hier einen moralisierenden Standpunkt dar, der eine an menschlichen Prinzipien ausgerichtete Techniknutzung fordert, die typischen Technikfolgeerscheinungen wie „Versachlichung und Entpersönlichung“ (Rapp 1994, 31) entgegentritt.

Fernsehen als Entfernung

Six Feet Under spielt in Los Angeles, dem Film- und Fernsehzentrum der USA. Auffällig ist auch, dass die Protagonisten in nahezu jeder Folge einmal vor dem Fernsehapparat sitzend gezeigt werden. Auch

hier spielt jedoch die Technizität des Fernsehgeräts selbst kaum eine Rolle. Deutlich gemacht wird vielmehr, welche Bedeutung das Fernsehen als soziales Phänomen im Alltag der Protagonisten hat – und welche Bedeutung die Fernsehserie sich damit implizit selbst zuschreibt bzw. welches Bild sie vom Fernsehzuschauer entwirft. Folgende prototypische Fernsehsituationen lassen sich unterschieden:

1) Fernsehen entfernt die Zuschauer vorübergehend aus ihrer Lebensrealität. Das Fernsehgerät wird angeschaltet, um fremde Gefühle an- und die eigenen Gefühle abzuschalten.

Besonders häufig sitzen oder liegen die Hauptfiguren in einsamer Verzweiflung vor ihren Fernsehgeräten (z.B. 04/08, 00:50:22; 04/12 00:16:46; 05/07, 00:16:23). Als Claire vom Tod ihres Vaters erfährt, schaut sie sich eine Kindersendung an (01/01, 00:22:33). Nate sieht fern, um sich von der Angst um seine verschwundene Frau abzulenken (03/11, 00:28:12). Die Szenen vermitteln ein äußerst pessimistisches Bild der Funktionen und Wirkungen des eigenen Mediums, denn Fernsehen wird hier gewissermaßen als Methode der psychisch-emotionalen ‚Einbalsamierung' entlarvt, bei der die Gedanken der Fernsehkonsumenten an ihre aktuellen Sorgen und Konflikte durch den Informationsstrom aus dem Fernsehgerät kurzzeitig verdrängt werden sollen.

Die geistige Einbalsamierung am Bildschirm funktioniert jedoch nicht immer. Als Claires Freund wegen eines bewaffneten Raubüberfalls von der Polizei gesucht wird, sucht sie Ablenkung vor dem Fernseher, doch in dem Film, den sie sieht, wird gerade jemand erschossen (02/03, 00:22:52). Der Zuschauer kann vermuten, dass Claires Flucht aus der Wirklichkeit in die Fernsehwelt misslingt, weil das Programm sie an das erinnert, was sie vergessen wollte. Auch diese kurze Szene lässt sich als Kommentar zum Verhältnis von Wirklichkeit und Fernsehfiktion deuten: Das Fernsehen birgt die Gefahr, den Zuschauer auf sich selbst zurückzuverweisen und Zerrspiegel der eigenen Emotionen zu werden.

2) Fernsehen ersetzt soziale Interaktion und zwischenmenschliche Kommunikation.

Die Ersatzfunktion von Technik gilt als typisches Technikfolgeproblem. Wie folgende Beispiele zeigen, führt *Six Feet Under* dies geradezu exemplarisch vor: Anstatt ein klärendes Gespräch mit seiner Frau zu führen, schaut Nate die Serie *Friends* an (03/03, 00:46:50). Er zieht also die einseitige ‚Kommunikation' mit dem Fernseher – und zwar ausgerechnet die Gespräche fiktionaler Serienfreunde – dem lebensweltlichen Dialog vor.

Eine drogenabhängige Mutter setzt ihre kleine Tochter stundenlang allein vor den Fernseher, wenn sie das Haus verlässt (02/03, 00:21:52; 02/02, 00:40:20). Der Apparat soll die Bezugsperson vertreten. Eine ähnliche Funktion übernimmt das Fernsehgerät in der Familie von Federico Diaz, der bei den Fishers angestellt ist. Die Mutter schaltet das Gerät ein, um ihre beiden Kinder zu beschäftigen, während sie den Haushalt erledigt (z.B. 04/12, 00:20:55; 03/07, 00:11:55).[14] Der ‚sprechende' Fernseher fungiert als Platzhalter, der die Aufmerksamkeit bindet, ohne aber tatsächlich deren Kommunikations-, Erziehungs- und Bindungsfunktionen erfüllen zu können.

3) Der Fernsehapparat spendet temporäre Illusionen, die von der Wirklichkeit jederzeit aufgehoben werden können.

Es gibt in *Six Feet Under* nur zwei Szenen, die glückliche Fernseherlebnisse zeigen, beide werden jedoch durch den Einbruch der Wirklichkeit zerstört. Ein schwerkranker Mann stirbt im Kreise seiner Freunde vor dem Fernseher. Das Letzte, was er sieht, ist ein Fernsehbild, eine Komödie, die ihn sanft in den Tod geleitet (03/04, 00:01:50). Davids entspannter Familienabend vor dem Fernseher findet ein jähes Ende, als er erfährt, dass sein Bruder erneut im Krankenhaus liegt (05/09, 00:03:35). Man kann diese Szenen als Kommentar der Serie zur eigenen Funktionalität lesen: Der Wirklichkeit, dem Tod, kann das Fernsehen nicht beikommen.

Wie die drei beispielhaften Fernsehsituationen zeigen, führt *Six Feet Under* einen systematischen Metadiskurs über Film, Fernsehen

14 Kinder werden als technik- und fernsehsüchtig dargestellt: Keith und Davids Pflegesöhne träumen von Iphones, Playstations und „a TV the size of a wall" (05/12, 00:24:12).

und TV-Serie. Die Szenen können als Deutungen des Fernsehverhaltens nicht nur der Figuren, sondern auch der Rezipienten, also der realen Serienjunkies, verstanden werden. *Six Feet Under* zeichnet dabei ein desillusioniertes Bild von Fernsehprogramm und Fernsehnutzung. Klassische Programmideale wie Bildung, Informationsauftrag, ‚gute' Unterhaltung auf hohem Niveau spielen in diesem Selbstporträt kaum eine Rolle. Fernsehen ist in *Six Feet Under* ein Instrument der Verdrängung von Lebenswirklichkeit, ein Ersatz für echte soziale Beziehungen, eine unzuverlässige Illusionsmaschine, die mit der Wirklichkeit nicht mithalten kann. Das Fernsehen, so wie *Six Feet Under* es konstruiert und interpretiert, übernimmt für den Durchschnittszuschauer diverse Funktionen, die sich stets aus der Lebenswirklichkeit der Zuschauer ergeben, an deren Erfüllung es jedoch scheitern muss.

Einen Hinweis auf diese selbstironische Reflexionsebene bilden mehrere fiktionsinterne Kommentare über die Funktion des Fernsehens: Während eines gemeinsamen Fernsehabends von Mutter und Tochter, der eigentlich die gegenseitige Entfremdung überwinden helfen sollte, konstatiert Claire, dass die harmonischen zwischenmenschlichen Beziehungen, die ihnen das Fernsehprogramm vorspiegelt, „in der Wirklichkeit nicht existieren" (01/05, 00:17:49) – ein Urteil, auf das sich Mutter und Tochter ironischerweise verständigen können. Dahinter deutet sich die Realismus-Programmatik des Filmautors Allan Ball an.[15] „Don't think about it, watch bad TV", lautet der Rat eines Freundes für die depressive Claire (04/12, 00:22:08). Die Autoren von *Six Feet Under* lassen hier so etwas wie eine Wertung erkennen: Schlechtes Fernsehen ist Fernsehen, welches das Denken unterbindet und deshalb als Ablenkungsstrategie empfohlen wird. Im Umkehrschluss bedeutet dies, dass gutes Fernsehen Bezüge zur eigenen Wirklichkeit, mithin auch zur eigenen Vergänglichkeit, in Gang setzt. Über den tatsächlichen State of the Art des Fernsehens macht sich die Serie keine Illusionen: „What were you just watching when I came in?", fragt David seinen frustrierten Lebensgefährten. „No fucking idea", lautet die Antwort; darauf David: „Put it back on, will you, we will watch just some-

15 Zum ‚magischen Realismus' vgl. Lavery 2005.

thing." (04/01, 00:48:16) Nachdem ihr Sohn gestorben ist, sitzt Ruth Fisher wie tot vor dem Fernseher. Auf Claires Frage, was sie sich ansehe, antwortet die Mutter nur „I don't know, it's always on" – vielleicht eine Serie, zumindest ein Programm mit Einzelsendungen, die für die Figur nicht unterscheidbar sind (05/12, 00:20:12). Das ist Allan Balls düsterste Diagnose zum Verhältnis von Fernsehen und Wirklichkeit: Gegen tiefes Leid kommt kein Fernsehen an; in entscheidenden Momenten wirkt es höchstens betäubend. Dennoch hält Allan Ball an seinem eigenen Qualitätsanspruch fest, der darin besteht, die Serienrezipienten herauszufordern, indem er etwas über die verdrängte alltägliche Realität des Todes erzählt. Ob dies gelingen kann, wäre zu hinterfragen, denn gerade der „Schein von Realitätsnähe und Realitätswiedergabe", den Knut Hickethier (1991, 31) als zentrales Merkmal der Serie sieht, erzeugt ein großes Immersionspotential.[16]

Die serieninterne Deutung des Fernsehens reicht aber noch weiter als dieser mehr oder weniger sozial- und kulturkritische Appell. Wenn *Six Feet Under* Serien und Filmklassiker zitiert,[17] so ist dies zunächst ein postmodernes, mittlerweile auch in Serien beliebtes Erkennungsspiel, das aber, wie folgende Szene zeigt, gelegentlich den Ausgangspunkt für komplexere philosophische Reflexionen bildet: Während der ersten Gehirnoperation befindet sich Nate in einem komatösen Bewusstseinszustand, in dem vor seinem inneren Auge eine Reihe von Szenen ablaufen, die reale Erinnerungen und Fantasien miteinander vermischen. Nate tritt darin in unterschiedlichen Identitäten auf; eine dieser Identitäten schaut Fernsehen – eine endlose *soap* – und stellt fest, „das alles schon einmal gesehen" zu haben (03/01, 00:10:15). In einem surreal anmutenden Szenario sieht der reale Zuschauer also eine Figur im Fernsehen, die sich selbst im Traum Fernsehen sieht. Nates fremdes Traum-Ich erkennt

16 Unter Immersion versteht man, kurz gefasst, das Eintauchen in eine fiktive Welt (auch virtuelle, interaktive Welt u.ä.), ein Bild, Musik. Zum Begriff der Immersion siehe auch www.immersive-medien.de; vgl. dazu beispielsweise auch Grizelj 2014.

17 Erwähnt werden *Friends* (1994-2004), *The Simpsons* (1989-), *Baywatch* (1989-2001), *South Park* (1997-), *The Bold and the Beautiful* (1987-), *Adams Family* (1964-1966) sowie der Thriller *The Bad Seed* (1956).

den irrealen Wiederholungscharakter des TV-Ereignisses und erinnert den wirklichen Nate an die Irrealität seines todesnahen Zustandes. Bereits in dieser Szene bewegt sich der fernsehende Nate auf der Grenze zwischen Wirklichkeit und Fiktion, die eine Grenze zwischen Leben und Tod ist.

Die elaborierten Reflexionen des eigenen Mediums erreichen in Nates Sterbeszene im Finale der Serie ihren Höhepunkt: Nach seiner zweiten Gehirnoperation liegt er zunächst noch bei vollem Bewusstsein im Krankenhausbett. Doch dann stirbt er – fernsehend (Abb. 4):



Abb. 4: 05/09, 00:43:20

Nate starrt auf den Fernsehbildschirm über seinem Krankenbett, als sein Bewusstsein schwindet. Das Letzte, was er sieht, ist ein Fernsehbild, welches das Meer zeigt. Dieser Film löst assoziativ den oben erwähnten Traum von der Reise ans Meer im weißen Van aus. Die Funktion der Illusionsmaschine Fernseher wird hier bis in ihre letzte Konsequenz zu Ende gedacht. Nates Fluchten vor der Wirklichkeit enden im Tod. Hier stirbt aber nicht nur die Hauptfigur – der Fernsehzuschauer Nate stirbt stellvertretend für die Serienzuschauer. Wie der weiße Van fungiert auch das Fernsehgerät als Medium, das den Rezipienten in eine andere Welt leitet. Was der reale Zuschauer sieht, ist der Tod eines Fernsehzuschauers, also sieht er

in übertragenem Sinne auch seinen eigenen Tod. Das Fernsehgerät ist dabei das Vehikel, das aus der Wirklichkeit hinaus und hinüber in einen Raum transportiert, in dem Fernsehen, Traum, Bewusstlosigkeit und Tod zusammenfallen. Die Parallelführung von Fernseh- und Transportmetaphern wird durch die Farbsymbolik bestätigt. Nicht nur Van und Bus sind weiß, auch der Hintergrund der zu Beginn jeder Folge eingeblendeten Todesanzeige ist weiß. Die Weißblenden zwischen den einzelnen Szenen haben Überlänge: Unser Fernsehbildschirm – der Bildschirm der Zuschauer *dieser* Serie – ist dann jeweils für einige Sekunden weiß. Er zeigt uns nur Leere.

Werkästhetik

Die Serienforschung konzentriert sich häufig auf die Untersuchung des Wandels von Rezeptionsformen, auf die Frage etwa, ob sich Rezipienten eine Folge pro Woche anschauen oder per *marathoning* ganze Staffeln am Stück rezipieren. Die Qualitäten von *Six Feet Under* lassen eine detaillierte Werkanalyse zu. Wie andere Qualitätsserien auch, geht *Six Feet Under* kreativ mit unterschiedlichen Genres um und kombiniert beispielsweise Elemente von Beziehungsdrama, Gesellschaftssatire, Groteske und Romanze (vgl. dazu Akass/McCabe 2005). Im Hinblick auf die Gesamtheit der genannten Qualitäten kann man *Six Feet Under* mit gutem Gewissen „Werkästhetik" und nicht nur „Serienästhetik" (so die Unterscheidung bei Kelleter 2012, 24) sowie echte (und nicht nur kulturarchivarische) *rewatchabiltity* attestieren, die auch für Literatur- und Kulturwissenschaftler/innen von Interesse ist.

Gerade weil Technik in *Six Feet Under* meist nur auf Nebenschauplätzen verhandelt wird, ist es umso bemerkenswerter, dass sich die Drehbuchautoren eine originelle Darstellung von Technikmotiven geleistet haben. Der genaue Blick der Serie auf die Gesellschaft geht über eine reflexhafte Dokumentation der Techniknutzung im amerikanischen Alltag hinaus. Der gesellschaftlich konsensuelle Glaube an die unendlichen Möglichkeiten der technischen Errungenschaften, die unser Leben verbessern, wird dadurch hinterfragt, dass die Ambivalenzen der entsprechenden Technik aufgezeigt werden, seien es Automobile, die Balsamierungsapparatur oder

das Fernsehen selbst. Technik ist ein Teilaspekt der von der Serie kritisch kommentierten Zustände und Tendenzen der amerikanischen Kultur, insbesondere aber ihres fragwürdigen Umgangs mit dem Tod. Im Zusammenhang mit anderen Plotelementen heben die Technikreflexionen immer wieder auf das Dilemma ab, dass der technische Fortschritt dem Leben, auch mittels des Mediums Fernsehen, den Anschein ewiger Dauer schenken kann, ihm durch die Biologie des Menschen aber Grenzen gesetzt sind.

Abbildungen

Abb. 1: *Six Feet Under* 05/12, 01:02:20.
Abb. 2: *Six Feet Under* 02/13, 00:57:02.
Abb. 3: *Six Feet Under* 03/04, 00:14:29.
Abb. 4: *Six Feet Under* 05/09, 00:43:20.

Zitierte Filme, Mehrteiler, Serien und Reihen

Ball, Alan: *Six Feet Under*. 63 Episoden à 55 Min., US 2001-2005.
Bell, Lee/Bell, William: *The Bold and the Beautiful*. 6700+ Episoden à 20 Min., US 1987-.
Berk, Michael/Bonnan, Gregory/Schwartz, Douglas: *Baywatch*. 243 Episoden à 45 Min., US 1989-2001.
Bright, Kevin/Crane, David/Kauffman, Marta: *Friends*. 236 Episoden à 22 Min., US 1994-2004.
Bruckheimer, Jerry/Zuiker, Anthony: *CSI: Crime Scene Investigation*. 317+ Episoden à ca. 45 Min., US 2000-.
Chase, David: *The Sopranos*. 86 Episoden à ca. 55 Min., US 1999-2007.
Gilligan, Vince/Johnson, Mark: *Breaking Bad*. 62 Episoden à 47 Min. (Pilot ca. 55 Min.), US 2008-2013.
Groening, Matt: *The Simpsons*. 552+ Episoden à 22 Min., US/KR 1989-.
Larson, Glen: *Knight Rider*. 90 Episoden à 45 Min., US 1982-1986.
LeRoy, Mervyn: *The Bad Seed*. 117 Min., US 1956.
Parker, Trey/Stone, Matt: *South Park*. 247+ Episoden à 22 Min., US 1997-.
[Ohne feste Autorschaften]: *Tatort*. DE/AT/CH 1970-.

[Ohne feste Autorschaften]: *The Adams Family*. 60 Episoden à 30 Min, US 1964-66.
Weiner, Matthew: *Mad Men*. 92 Episoden à 47 Min., US 2007-2015.

Literatur

Akass, Kim/McCabe, Janet (Hgg.): Reading *Six Feet Under*, New York 2005.
Barthes, Roland: Mythen des Alltags, Frankfurt a.M. 1964.
Blanchet, Robert: Quality-TV. Eine kurze Einführung in die Geschichte und Ästhetik neuer amerikanischer Fernsehserien. In: Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online-Serien, hg. von dems., Kristina Köhler, Julia Zutavern und Tereza Smid, Marburg 2010, 37-70.
Eder, Jens: Todesbilder in neueren Fernsehserien: *CSI* und *Six Feet Under*. In: Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV und Online-Serien, hg. von Robert Blanchet, Kristina Köhler, Julia Zutavern und Tereza Smid, Marburg 2010, 277-298.
Franzen, Jonathan: *The Corrections*, Toronto 2001.
Freud, Sigmund: Das Unbehagen in der Kultur: Und andere kulturtheoretische Schriften, Frankfurt a.M. 2010.
Gehlen, Arnold: Die Seele im technischen Zeitalter. Sozialpsychologische Probleme in der industriellen Gesellschaft, Hamburg 1957.
Hickethier, Knut: Die Fernsehserie und das Serielle des Fernsehens, Lüneburg 1991.
Grizelj, Mario/Jahraus, Oliver/Prokic, Tanja (Hgg.): Vor der Theorie. Immersion – Materialität – Intensität, Würzburg 2014.
Kelleter, Frank: Populäre Serialität. Eine Einführung. In: Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert, hg. von dems., Bielefeld 2012, 11-48.
Klein, Thomas: Sterben in Serie. Die HBO-Produktion *Six Feet Under*. In: medien – zeit – zeichen, hg. von Christian Hißnauer und Andreas Jahn-Sudmann, Marburg 2006, 108-115.
Lakoff, George/Mark Johnson: Metaphors We Live By, Chicago 1980.
Lavery, David: „It's Not Television, It's Magic Realism": The Mudane, the Grotesque, and the Fantastic in *Six Feet Under*. In: Reading *Six Feet Under*, hg. von Kim Akass und Janet McCabe, New York 2005, 19-33.
Leroi-Gourhan, André: Hand und Wort. Die Evolution von Technik, Sprache und Kunst, Frankfurt a.M. 1980.

Nordmann, Alfred: Technikphilosophie zur Einführung, Hamburg 2008.
Parr, Rolf: Vehikel, Charakter-Pendant und Mittel zur Raumerkundung. Das Auto als multifunktionales Strukturelement im *Tatort*. In: Zwischen Serie und Werk. Fernseh- und Gesellschaftsgeschichte im *Tatort*, hg. von Christian Hißnauer, Stefan Scherer und Claudia Stockinger, Bielefeld 2014, 129-144.
Rapp, Friedrich: Die Dynamik der modernen Welt. Eine Einführung in die Technikphilosophie, Hamburg 1994.
Ropohl, Günter: Technologische Aufklärung. Beiträge zur Technikphilosophie, Frankfurt a.M. 1991.
Sachsse, Hans: Anthropologie der Technik. Ein Beitrag zur Stellung des Menschen in der Welt, Braunschweig 1978.
Weber, Tina: Codierungen des Todes. Zur filmischen Darstellung von Toten in der amerikanischen Fernsehserie *Six Feet Under*. In: Die neue Sichtbarkeit des Todes, hg. von Thomas Macho und Kristin Marek, München 2007, 541-557.
Winner, Langdon: The Whale and the Reactor: A Search for Limits in an Age of High Technology, Chicago 1986.

Cyborgs und Androiden

Aspekte des Post- und Transhumanismus in *The Six Million Dollar Man*

Silvia Woll

The Six Million Dollar Man ist eine US-amerikanische Fernsehserie, die von 1973-1978 produziert wurde. Es entstanden fünf Staffeln mit insgesamt 108 Folgen zu jeweils 60 Min. Länge, die ab dem 18.01.1974 in den USA auf dem Sender ABC ausgestrahlt wurden. In Deutschland war die Serie erstmals am 18.07.1988 auf RTL Plus zu sehen. Sie basiert auf dem Roman *Cyborg* von Martin Caidin. Ausgestrahlt wurde der Pilot *The Moon And The Desert* 1972; er erzielte so hohe Einschaltquoten, dass man ihn in eine Serie umsetzte, die ursprünglich nicht geplant war (vgl. http://www.imdb.com/title/tt0071054/; 01.03.2014). Um den Anteil an spannungssteigernden Elementen zu erhöhen und die technikaffinen Motive zu verstärken, wurden im Vergleich zur Romanvorlage die durch Bionik bedingten Fähigkeiten des Protagonisten Steve Austin ausgebaut. So verfügt der Protagonist des Romans beispielsweise über eine Kamera in seinem rechten Auge, ist auf diesem aber blind (Caidin 1972, 15); in der Serie kann Steve Austin dagegen sehen und er hat im bionischen Auge zusätzlich eine Zoom- und eine Nachtsicht-Funktion (01/01, 00:09:10-00:10:30). In der Serie wurde zudem darauf verzichtet, Steve Austin als kaltblütigen Killer zu zeichnen (vgl. Caidin 1972, 46); als Vertreter des Gesetzes tötet er in der Serie nur, wenn es unumgänglich ist (01/08, 00:43:30-00:44:50).

Der Vorspann der Serie, der über alle Staffeln hinweg unverändert bleibt, zeigt Szenen aus dem Pilotfilm *The Moon And The Desert*. Die Entstehungsgeschichte des Cyborgs Steve Austin wird darin zusammenfassend darlegt, um Erstrezipienten zu einem späteren Zeitpunkt den Einstieg in die Handlung zu ermöglichen: Steve Austin wird bei einem Flugzeugabsturz so schwer verletzt, dass er nur durch eine sechs Millionen Dollar teure Operation gerettet werden

kann, bei der ihm sein rechter Arm, seine beiden Beine und sein linkes Auge durch mit Nuklearenergie betriebenen Prothesen ersetzt werden. Zu den Bildern der Operation an Steve Austin ist die Stimme seines Chefs Oscar Goldman aus dem Off zu hören:

> Gentlemen, we can rebuild him. We have the technology. We have the capability to make the world's first bionic man. Steve Austin will be that man. Better than he was before. Better. Stronger. Faster. (01/01, 00:01:56-00:02:20)

Steve Austin, zuvor Mitarbeiter der NASA, arbeitet fortan für eine Einrichtung mit der Bezeichnung Office of Scientific Intelligence.

Die Serie vertraut der Technikutopie in dem Maße, in dem sie eine unreflektierte Technikgläubigkeit an den Tag legt. Steve Austin wird als amerikanischer Held gezeigt. Vor diesem Hintergrund erhält er seine Fähigkeiten nicht aufgrund eines Experiments oder zum Zweck militärischer Forschung, vielmehr stellen seine bionischen Körperteile die einzige Möglichkeit dar, ihn nach einem schweren Unfall am Leben zu halten.

Im Folgenden soll gezeigt werden, wie Technik als Element zur Darstellung einer möglichen zukünftigen Realität serialisiert wird, um die Aufmerksamkeit des Zuschauers zu fesseln. Die Serie führt einen Diskurs vor, der erstmals in den 1970er Jahren durch den Mathematiker und Physiker Robert Ettinger und den Philosophen Fereidoun M. Esfandiary in den USA ausgelöst wurde: den Diskurs über den Transhumanismus (vgl. Krüger 2007, 4). Teilweise greift die Serie diesem wissenschaftlich geführten Diskurs ihrer Zeit sogar voraus, wenn sie Aspekte des Posthumanismus darstellt, der erst in den 1980er Jahren in den Fokus der wissenschaftlichen Auseinandersetzung rückt. Somit ergibt sich in *The Six Million Dollar Man* eine bemerkenswerte Diskrepanz: Einerseits zeigt die Serie das einseitige Werteschema amerikanischer Populärmedien auf, in denen Technik und Militär generell als positiv und heilbringend dargestellt werden; andererseits aber ist sie aktuell noch immer relevant, wenn sie technikbasierte Optionen aufzeigt, so dass die Utopie, mit der die Serie spielt, bis heute besteht. Durch eine sehr vereinfachte Technikdarstellung kann die Serie mehr narrative Mittel einsetzen, denn wie und warum die Technik funktioniert, wird nicht erklärt. Somit muss

dem Rezipienten auch keine Erläuterung dafür gegeben werden, warum es nicht zu Problemen mit ihr kommt und sie keine Nachteile mit sich bringt.

Transhumanismus

The Six Million Dollar Man reflektiert Aspekte des Transhumanismus, der in den 1970er Jahren erstmals auch wissenschaftlich diskutiert wird. Die Serie thematisiert, was bis heute Bestandteil militärischer wie medizinischer Forschung auch im Sinne einer Technikutopie ist: die bionische Veränderung durch die „Cyborgisierung" (Krüger 2007, 4) des Menschen, um Gebrechen zu heilen, Grenzen zu überwinden und den Menschen weniger menschlich, dafür aber effizienter zu machen. Steve Austin ist ein solcher Cyborg. Da der Rezipient der 1970er Jahre aber noch keine Vorstellung bzw. medialen Erfahrungen mit Cyborgs hat, erklärt der Pilotfilm, was darunter zu verstehen ist:

> A human being whose original human parts have had to be replaced to one extent or another by machines that perform the same functions. (*The Moon And The Desert*, 00:43:21-00:43:39)

Ein Cyborg ist also ein mittels Technik veränderter bzw. erweiterter Mensch. Heute bezeichnet man diese Art von Veränderung als *human enhancement* (vgl. z.B. Roco/Bainbridge 2002), womit generell Erweiterungen in den Disziplinen der *converging technologies* gemeint sind, also in den Bereichen Nanotechnologie, Biotechnologie, Informationstechnologie und Neurowissenschaften (vgl. z.B. Roco/ Bainbridge 2002). In der Serie sind allerdings nur die Erweiterungen im technischen Bereich von Bedeutung. Die „Cyborgisierung des Menschen" (Krüger 2007, 4), wie sie der Transhumanismus reflektiert, bezeichnet eine Verbindung von Mensch und Maschine, die an Steve Austin gezeigt wird. Im Gegensatz zum Posthumanismus bleibt der Transhumanismus anthropozentrisch: Es wird keine Ablösung des Menschen durch künstliche Lebensformen angestrebt, sondern eine Verschmelzung des Menschen mit der Technik (vgl. Krüger 2007, 4).

Ein Beispiel hierfür, das auch die Serie aufführt, ist das Exoskeleton: ein Produkt des amerikanischen Militärs, das seinen Träger dazu befähigt, mit geringem Kraftaufwand sehr schnell zu rennen und große Lasten zu tragen – über ähnliche Fähigkeiten verfügt auch Steve Austin. Durch die gesamte Serie hindurch werden Szenen gezeigt, in denen Steve Austin Gegenstände von massivem Gewicht anhebt, unmenschlich schnell rennt oder andere Leistungen erbringt, die mit menschlicher Kraft nicht durchzuführen sind. So rennt er in der ersten Folge 60 Meilen pro Stunde und durchschlägt mühelos eine massive Wand (01/01, 00:24:24-00:25:35). Das Exoskeleton wird mit einem integrierten Computer hydraulisch betrieben; die Energiezufuhr erfolgt i.d.R. über einen Tank oder durch Akkus (vgl. http://science.howstuffworks.com/exoskeleton.htm; 01.03.2014). In *The Six Million Dollar Man* sind es kleine Nuklearreaktoren, die die bionischen Körperteile von Steve Austin antreiben. Das Exoskeleton befähigt seinen Träger also dazu, „better, stronger, faster" zu sein (01/01, 00:01:56-00:02:20), wie es die Stimme im Vorspann formuliert und wie es in diesem Vorspann auch gezeigt wird. Das Exoskeleton ist ein anschauliches Beispiel für die Vorstellungen des Transhumanismus, denn es repräsentiert den Wandel des Menschen, der hier für erstrebenswert gehalten wird (vgl. Krüger 2007, 4).

The Six Million Dollar Man stellt sich durch seine Bezugnahmen auf diesen Diskurs in eine Tradition, die bis auf Dante Alighieri zurückzuführen ist. Der Neologismus *trasumanar* entstammt Dantes *Göttliche Komödie*. Er beschreibt darin eine „nur wenigen Menschen zukommende Erfahrung, ein Überschreiten ihrer Natur hin zu Gott" (Heil 2010, 128). Als „genauer ausformulierte Bezeichnung für eine Ideologie" (ebd., 129) wird der Begriff *transhumanism* 1957 erstmals von Julian Huxley verwendet, einem englischen Humanisten und Biologen, der in seinem gleichnamigen Aufsatz schreibt:

> The human species can, if it wishes, transcend itself – not just sporadically, an individual here in one way, an individual there in another way, but in its entirety, as humanity. We need a name for this new belief. Perhaps transhumanism will serve: man remaining man, but transcending himself, by realizing new possibilities of and for his human nature.
>
> ‚I believe in transhumanism': once there are enough people who can truly say that, the human species will be on the threshold of a new kind of existence, as different from ours as ours is from that of Pekin man. It will at last be consciously fulfilling its real destiny. (Huxley 1957, 17)

Die Darstellung dieser Begriffsherkunft ist Reinhard Heils Artikel *Trans- und Posthumanismus – Eine Begriffsbestimmung* (2010) entnommen.

Ziel des Transhumanismus ist neben dem Abschaffen von Krankheiten, Altern und Tod (vgl. Heil 2010, 128), dass der Mensch besser, langlebiger und leistungsstärker werden soll. Dies sind Eigenschaften, die auch Steve Austin kennzeichnen: So hat sein bionisches Auge eine Nachtsicht- und zwanzigfache Zoomfunktion (01/01, 00:09:10-00:10:30). Er ist darüber hinaus dazu in der Lage, mit 45 Meilen pro Stunde zu schwimmen (01/01, 00:14:55-00:15:40), und auch die Erneuerung beschädigter bionischer Körperteile erfolgt problemlos unter Bedingungen, die mit einer Operation vergleichbar sind (01/01, 00:20:35-00:21:50).

Androiden

In *The Six Million Dollar Man* wird nicht nur der Cyborg Steve Austin gezeigt, es erscheinen auch einige Androiden: Roboter, die äußerlich und hinsichtlich ihres Verhaltens von Menschen nicht zu unterscheiden sind. Sie sind – ähnlich wie Steve Austin – normalen Menschen überlegen, da sie schneller und kräftiger und mit individuellen technischen Erweiterungen ausgestattet sind, die ihnen übermenschliche Fähigkeiten verleihen. Diese Androiden sind ein weiteres Beispiel dafür, wie technikutopische Vorstellungen der 1970er Jahre medial umgesetzt werden. In der Folge *Day Of The Robot* trifft Steve Austin auf einen Androiden, den er für seinen Freund und Vorgesetzten Oscar Goldman hält. Gezeigt wird, wie der Androide, der

von Steve Austin sensible Informationen beschaffen soll, aus einer großen Distanz ferngesteuert wird, so dass er in die Lage versetzt wird, einen Wagen führen zu können (01/08, 00:19:00-00:20:40). Wie durchgängig in der gesamten Serie wird auch hier nicht auf technische Details eingegangen: Der Zuschauer erfährt nicht, wie groß beispielsweise diese Distanz ist, auch die Produktion des Androiden wird nicht erzählt. Technik wird als gegeben und funktionierend dargestellt, Probleme tauchen praktisch nicht auf. Eine Ausnahme findet sich allerdings gerade in ebendieser Folge, in der der Technik doch eine gewisse Fehlbarkeit eingeräumt wird: dann etwa, wenn die Fernsteuerung zeitweise versagt und es zu einem Unfall kommt, bei dem der Wagen in den Straßengraben fährt. Der Androide ist aber in der Lage, durch Beobachtung zu lernen. Als Steve Austin den Wagen wieder aus dem Graben herausholt, sieht ihm der Androide dabei zu und kann danach diese Aktion wiederholen (01/08, 00:20:40-00:22:25). Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang die KILL-Taste, die auf der Apparatur der Fernsteuerung des Androiden gedrückt werden kann, um an Steve Austin einen Tötungsversuch zu unternehmen (01/08, 00:38:35): Hier wird ein weiteres Mal eine stark vereinfachte Darstellung von Technik auch auf der narrativen Ebene kenntlich. Es bedarf keiner Erklärung, wie durch einen simplen Knopfdruck eine hochkomplexe Operation in Gang gesetzt werden kann, ebenso wenig muss eine moralische Rechtfertigung für den Tötungsversuch eines Menschen gegeben werden, weil es sich bei dem Aggressor um eine Maschine handelt – selbst wenn diese von einem Menschen nicht zu unterscheiden ist. Auch der Kampf zwischen Steve Austin und dem Androiden kann so problemlos tödlich enden, da es kein Mensch ist, der sein Leben lässt, sondern nur eine Maschine (01/08, 00:43:30-00:44:50).

Die Abschaffung des Todes: Kryonik

Ein weiterer Aspekt des Transhumanismus ist die Abschaffung des Todes, der in *The Six Million Dollar Man* durch die Darstellung der Kryonik in den Folgen *The Pioneers* und *The Return Of The Bionic Woman – Part 1* thematisiert wird. Für den Philosophen und Transhu-

manisten Fereidoun M. Esfandiary ist der Tod der Grund für die Unmöglichkeit menschlicher Freiheit:

> So long as there is death no one is free. So long as there is death we cannot upgrade the basic quality of life. [...] The elimination of death will not do away with problems. It will take away the tragedy in human life. Once we attain immortality everything will be possible. (Esfandiary 1989, zitiert nach Krüger 2007, 5)

Esfandiarys Zeitgenosse Robert Ettinger initiiert in den 1960er Jahren im Anschluss daran die Kryonik:

> Unter ‚Kryonik', ‚kryonischer Aufbewahrung' oder ‚kryonischer Suspension' versteht man die Aufbewahrung eines Leichnams in flüssigem Stickstoff bei -196 Grad Celsius mit der Absicht, die Verwesung des Leichnams zu verhindern. Bei dieser tiefen Temperatur hören jegliche biologischen Prozesse auf. Der Körper kann so unbeschränkt über Jahrhunderte gelagert werden, ohne dass er weiteren Schaden trägt. Ziel ist es, den toten Körper in zukünftigen Jahrzehnten oder gar Jahrhunderten wieder zum Leben zu erwecken. Die Kryonik geht davon aus, dass die zukünftige Medizin und Nanotechnologie die eingefrorenen Körper wiederbeleben und die Schäden am Körper (auch die durch den Einfrierprozeß entstandenen) beheben können. (http://www.kryonik.de, 25.10.2012)

Um die benannten Schäden möglichst gering zu halten, wird das Blut des menschlichen Körpers gegen ein Frostschutzmittel ausgetauscht. Die erste kryonische Suspension wurde im Januar 1967 in den USA durchgeführt (vgl. http://www.alcor.org/Library/html/BedfordSuspension.html; 18.10.2012). In Deutschland ist dieses Verfahren für Menschen nicht zulässig, in den USA stellt es dagegen kein Problem dar, sich oder nur sein Gehirn einfrieren zu lassen. Warum die Kryonik ein relevantes Verfahren für transhumanistische Ansätze ist, lässt sich aus Robert Ettingers Aussage erschließen:

> It should be amply clear by now that the immortal superman represents not just a goal, but a way of life, a world-view only partly compatible with today's dominant ideologies. We might call this fresh outlook the new meliorism, of which the cryonics or people-freezing program is an important current element. (Ettinger 1989, 243)

Aspekte der Kryonik finden sich auch in *The Six Million Dollar Man*. In der Folge *The Pioneers* werden zwei NASA-Piloten, ein Mann und eine Frau tiefgefroren, um den Rückweg von einer Raumexpedition zu überstehen. Der Zuschauer kann das Auftauen beobachten. Dank der externen Energiezufuhr durch Steve Austins Nuklearreaktoren kann dieser Vorgang auch in einem abgelegenen Waldstück, in das die Raumkapsel der beiden Piloten abgestürzt ist, erfolgen (02/19, 00:15:55-00:18:55). Die Kryonik wird in dieser Serie als herkömmliches Verfahren für NASA-Piloten dargestellt und daher nicht weiter problematisiert.

Ein weiteres Mal wird die Kryonik bzw. die „kryogenic" (03/40, 00:19:40), wie es in der Serie heißt, einbezogen, als Steve Austins Partnerin Jamie Summers wieder zum Leben erweckt werden soll. Wie Steve Austin wird sie nach einem Unfall zum Cyborg umgewandelt, stirbt jedoch, da ihr Körper die bionischen Prothesen abstößt. Durch den Einsatz von „kryogenic biochemistry" (03/40, 00:21:02) kann sie dennoch gerettet werden. Die genaue Vorgehensweise erschließt sich dem Rezipienten nicht, es wird jedoch ersichtlich, dass die kryogenische Biochemie in flüssiger und sehr kalter Verabreichung letztendlich Jamie Summers doch das Leben rettet (03/40, 00:20:40-00:22:30). Die Serie generiert damit einen futuristischen Handlungsstrang, in dem sich die Technik als problemlos funktionierender Heilsbringer darstellt. Die Spannung bleibt insofern gewahrt, als die Operation durch eine Stimme aus dem Off als „a threshold of a new era in medical science" (03/40, 00:21:48-00:21:55) beschrieben wird, was den Rezipienten das Gefühl vermittelt, an einem innovativen Prozess mit ungewissem Ausgang teilzuhaben.

Posthumanismus

The Six Million Dollar Man reflektiert nicht nur den Transhumanismus, sondern nimmt auch bereits Diskurse des Posthumanismus vorweg. Die Serie greift damit über die wissenschaftlichen Utopien der 1970er Jahre hinaus, denn sie überschreitet den gängigen Grad an futuristischen Motiven, deren sie sich sonst bedient: Der Posthumanismus entwickelt sich erst einige Zeit nach dem Transhuma-

nismus, gegen Ende der 1980er Jahre, als der Robotikforscher Hans Moravec und der Physiker Frank Tipler ihre entsprechenden Schriften veröffentlichen (vgl. Krüger 2007, 1). Der Posthumanismus stellt nun statt dem Menschen künstliche Intelligenzen in den Mittelpunkt seiner Ideologie. So eröffnet er die Vorstellung, dass sich der Geist nicht mehr in einem Körper befindet, sondern ausgelagert auf einer Art Server eine völlig neue Form der Existenz fristet. Ray Kurzweil, der derzeit bekannteste und medienwirksamste Posthumanist in der Öffentlichkeit, diskutiert in seinem Buch *The Age of Spiritual Machines. When Computers exceed Human Intelligence* die Behauptung, dass bis zum Jahr 2099 fast alle Menschen nur noch als Simulationen existieren werden, die ihre biologischen Schranken hinter sich gelassen haben:

> Actually there won't be the end of the twenty-first century. [...] Up until now, our mortality was tied to the longevity of our hardware. When the hardware crashed, that was it. [...] As we cross the divide to instantiate ourselves into our computational technology, our identity will be based on our evolving mind file. We will be software, not hardware. (Kurzweil 1999, 128f.)

Hans Moravec beschreibt den technischen Vorgang dieser *transmigration*:

> You've just been wheeled into the operating room. A robot brain surgeon is in attendance. By your side is a computer waiting to become a human equivalent, lacking only a program to run [...] The robot surgeon opens your brain case and places a hand on the brain's surface [...] Instruments in the hand scan the first few millimeters of brain surface [...] These measurements, added to a comprehensive understanding of human neural architecture, allow the surgeon to write a program that models the behavior of the uppermost layer of scanned brain tissue. This program is installed in a small portion of the waiting computer and activated [...] The process is repeated for the next layer [...] In a final disorientating step the surgeon lifts out his hand. Your suddenly abandoned body goes into spasms and dies. For a moment you experience only quite and dark. Then, once again, you can open your eyes [...] Your metamorphosis is complete. (Moravec 1988, 109f.)

Durch Abtasten der Oberfläche des Gehirns soll die Persönlichkeit eines Menschen erfasst werden. Auf diese Weise kann er von seinem Körper gelöst und in eine künstliche Hülle versetzt werden, die ganz neue Möglichkeiten eröffnet und im Gegensatz zum biologischen Körper weder Leid noch Tod mit sich bringt (vgl. Krüger 2007). Diese Darstellung des Posthumanismus sowie die Textbeispiele zu den Abschnitten Transhumanismus und Posthumanismus sind großteils Oliver Krügers Artikel *Die Vervollkommnung des Menschen* (2007) entnommen.

In der Folge *Return Of The Robot Maker* wird bereits diese Übertragung von menschlicher Identität dargestellt. Das Wissen des entführten Oscar Goldman wird mittels Elektroden, die an seinem Kopf angebracht sind, auf einen Computer übertragen und danach in einer weiteren Aktion mittels Telefon vom Computer auf einen Androiden weitergegeben (02/32, 00:12:50-00:15:50). Hinsichtlich der technischen Details bleibt die Serie auch hier undeutlich, es wird nicht kenntlich gemacht, wie genau der Vorgang abläuft. Die dafür verwendeten technischen Hilfsmittel sind jedoch bekannt, es werden keine Apparaturen eingeführt, die dem Rezipienten der 1970er Jahre nicht geläufig wären, wie es das Telefon und die Elektroden sind. Somit bleibt die Darstellung einer möglichen zukünftigen Realität gewährleistet, ohne dass der Rezipient überfordert und die Eingängigkeit der Serie gefährdet würde.

Die *transmigration*, die Seelenwanderung, die sich Hans Moravec als Möglichkeit der Ausschaltung des Todes für die Zukunft denkt, findet hier auf einer anderen Ebene statt, nämlich als Möglichkeit, eine menschliche Identität zu kopieren. Die Serie bringt dabei aber einen interessanten, von den Befürwortern posthumanistischer Ideale nicht besprochenen Aspekt zur Sprache: den Diebstahl von Identität bzw. das Ausnutzen technischer Mittel nicht zum Wohle des Menschen, sondern zu kriminellen Zwecken.

Fazit

Heute, über dreißig Jahre nach Entstehung der Serie, ist ein Cyborg wie Steve Austin immer noch genauso utopisch und realitätsfern wie in den 1970er Jahren. Auch Androiden, die in der Serie ebenfalls

eine wichtige Rolle spielen, sind weiterhin optisch als Roboter zu erkennen und nicht mit Menschen zu verwechseln. Hierin lässt sich eine Differenz zu aktuellen Darstellungen von Technik in den Medien benennen: Beispielsweise sind der schwedischen Fernsehserie *Real Humans* die Androiden den Menschen zwar zum Verwechseln ähnlich, bei genauerer Betrachtung lassen sie sich jedoch unterscheiden (*Real Humans*, 01/01, 00:34:48-00:36:20). Während die Darstellungen der heutigen Zeit also mehr Wert auf eine realitätsnahe Visualisierung legen, treten in *The Six Million Dollar Man* derartige Ansprüche völlig zurück: Technik wird nicht hinterfragt und funktioniert, ohne Nachteile mit sich zu bringen, und es wird keine Erklärung für komplexe technische Prozesse gefordert. In dieser unreflektierten Technikgläubigkeit fungieren die futuristischen Elemente als Narrative, in denen sich die Diskrepanz zwischen dem einseitigen Werteschema der amerikanischen Populärmedien und der Faszination anzeigt, die die Serie bis heute auslöst, da sich das utopische Potential, mit dem sie spielt, noch nicht erledigt hat: Die Ideen und Hoffnungen, was zukünftig möglich werden könnte, sind nahezu gleich geblieben. Die Vorstellung, ein künstliches Auge mit Zoom- und Nachtsichtlinse zu haben, das von einem normalen menschlichen Auge nicht zu unterscheiden ist, oder mit einer Energiequelle betriebene Arme und Beine, die als Prothesen nicht erkennbar sind und nicht nur genauso gut, sondern leistungsstärker als gesunde menschliche Extremitäten sind, gilt auch heute noch als utopisch. Die Möglichkeiten des *human enhancement*, der Erweiterung oder Verbesserung auf der einen Seite, gehen nach dem aktuellen Stand der Erkenntnisse immer mit Einschränkungen auf der anderen Seite einher.

Trotz der Verortung der Serie in der Mainstream-Kultur ist ihr durch das Aufgreifen von Aspekten des Transhumanismus eine Nähe zu den aktuellen wissenschaftlichen Diskursen ihrer Zeit nicht abzusprechen. Die Vorwegnahme des Posthumanismus verweist sogar auf die Besonderheit der Serie, ihrer eigenen Zeit voraus zu sein – nicht nur in ihrer Technikdarstellung, sondern auch in den narrativen Motiven, die durch Technik dargestellt werden, etwa die Übertragung menschlicher Identität durch ein Kommunikationsmedium wie das Telefon.

Zitierte Filme, Mehrteiler, Serien und Reihen

Baron, Stefan/Lundström, Lars/Widman Henrik: *Real Humans*. 20+ Episoden à 58 Min., SE 2012-.

Bennett, Harve/Johnson, Kenneth: *The Six Million Dollar Man*. 108 Episoden à 48 Min., US 1974-1978.

Literatur

Caidin, Martin: *Cyborg*, London 1972.

Esfandiary, Fereidoun: Are you a Transhuman? New York 1989, in Auszügen abgerufen unter: www.aleph.se/Trans/Intro/.txt (25.02.13)

Ettinger, Robert: Man into Superman, New York 1989.

Heil, Reinhard: Trans- und Posthumanismus – Eine Begriffsbestimmung. In: Endlichkeit, Medizin und Unsterblichkeit: Geschichte – Theorie – Ethik, hg. von Anette Hilt, Andreas Frewer und Isabella Jordan, Stuttgart 2010, 127-150.

Huxley, Julian: Transhumanism. In: Ders.: New Bottles for new wine, London 1957, 13-17. Zugriff über: http://www.transhumanism.org/index.php/WTA/more/huxley/ (25.02.13)

Krüger, Oliver: Die Vervollkommnung des Menschen, 2007, http://www.eurozine.com/articles/2007-08-16-kruger-de.html (22.10.12)

Kurzweil, Raymond: The Age of Spiritual Machines: When Computers Exceed Human Intelligence, New York 1999.

Moravec, Hans: Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence, Harvard 1988.

Roco, Mihail/Bainbridge, William Sims (Hgg.): Converging Technologies for Improving Human Performance: Nanotechnology, Biotechnology, Information Technology and Cognitive Science, Dordrecht 2003.

Deus in Machina

Posthumanistische Hybris im *Battlestar Galactica*-Prequel *Caprica* (2010)

Katharina Weiss

Mit apokalyptischem Pathos geraten Mensch und Maschine in *Battlestar Galactica* (2004-2009) aneinander. Doch am Ende der TV-Serie ist der populäre Topos Mensch vs. Maschine infrage gestellt – und damit auch die menschliche Angst, durch Technologie ersetzt zu werden, wie sie sich im Antagonismus von Organik und Technik spiegelt. *Battlestar Galactica*, das Remake der gleichnamigen Kult-Serie aus den späten 1970er Jahren (1978-1980), eröffnet dazu einmal mehr die für Science-Fiction typischen Stereotype, indem Mensch/Organik und Maschine/Technik zunächst als Binäropposition aufeinander treffen. Im Verlauf der vier Staffeln überprüft die Serie jedoch nicht nur eine solche kategoriale Unterscheidung zwischen belebtem, sich für beseelt haltendem Menschen und unbelebter, aus menschlicher Sicht gefühls- und v.a. seelenloser Maschine auf ihre Gültigkeit, sondern sie reflektiert auch potenzielle Analogien und Kompatibilitäten von sowohl Organischem und Technischem als auch Biologischem und Technologischem auf allen physischen und metaphysischen Ebenen. Menschen kämpfen und konkurrieren mit Maschinen, welche in der Galactica-Terminologie Zylonen (Cybernetic Lifeform Nodes) genannt werden und die menschlichen Serienfiguren damit überraschen, Modelle mit menschengleicher Erscheinung entwickelt zu haben. Doch schließlich kollabieren die Grenzen zwischen den ‚Gattungen': Schrittweise – von einer organischen Replikation der Zylonen über die fortlaufende Enttarnung zylonischer Schläfer im (vermeintlich) menschlichen Personal bis hin zum mythologischen Kreisschluss, der am Ende eine kontinuierliche Wiederholung derselben Konflikt-Konstellationen impliziert – findet eine Entdifferenzierung zwischen den Antagonisten Mensch und Maschine statt.

In der finalen Gleichsetzung exponiert *Battlestar Galactica* geradezu die kybernetische Mensch=Maschine-Metapher, die den Menschen als Maschine zu erklären versucht.[1] Die Frage nach der Identität und Wesensbestimmung des Zylonen spiegelt die Frage nach der Identität und Wesensbestimmung der Menschen wider (vgl. Habermann 2009, 12). ‚The Cylon is us', könnte man frei nach Donna Haraways Cyborg-Manifest am Ende der Serie konstatieren.[2] Doch interessiert sich die Serie dabei weniger für (bio)technologische Details einer solchen Gleichsetzung als dafür, dualistisches Denken als fragwürdig auszuweisen und antithetisch-antagonistische Erklärungsmodelle oder Weltbilder als unterkomplexe Vereinfachungen offenzulegen. Aufbauend auf dem für ungültig erklärten Grundmodell, dass es einen kategorialen und wenn schon nicht physischen, so doch metaphysischen Unterschied zwischen Mensch und Maschine gebe, bestreitet *Battlestar Galactica* durch die Komplexität von Erzählsträngen und durch kontextuelle Diskursreflexion (Terrorattentate, präventive Folter etc.) prozessual alle zunächst aufgebotenen normativen Zuschreibungen bzw. dualistischen Konstellationen, wie sie an den Antagonismus zwischen Mensch und Maschine gekoppelt sind: „Die Unterscheidungen von gut und böse, von wahr und falsch und andere binäre Bewertungsschemata geraten zunehmend ins Oszillieren" (Habermann 2009, 9). Hierzu gehören auch die Oppositionen freier Wille vs. Determinierung/Programmierung, Rationalität vs. Religion und schließlich, mit

1 „Im Zusammenhang mit dem Thema künstliche Menschen in Literatur und Technik ist nun entscheidend, daß aus dem metaphorischen Erklärungsmodell ‚Mensch ist Maschine' erkenntnistheoretische Metaphern (zum Beispiel ‚Mensch ist ein Informationsmuster') abgeleitet werden, diese daraufhin […] in ihren zentralen Aspekten als Erklärungsmodell des Menschen wörtlich genommen und genau deshalb in Form von künstlichen Menschen (zum Beispiel Kyborgen) implementiert werden, um auf dem Wege der technischen Wiederholung des zu erklärenden Sachverhalts (und damit durch die technische Wiederholung des Menschen durch den künstlichen Menschen) herauszufinden, ob das Erklärungsmodell (und damit die wörtlich genommene Metapher) ‚richtig' ist." (Tabbert 2004, 33)

2 Bei Haraway lautet der Satz: „The machine is us, our processes, an aspect of our embodiment." (Haraway 2013, Zugriff über http://www.egs.edu/faculty/donna-haraway/articles/donna-haraway-a-cyborg-manifesto/; 02.04.2013)

Blick auf den Remake-Status der Serie, die Unterscheidung Original vs. Kopie. So pointiert in *Battlestar Galactica* der Mensch-Maschine-Konflikt stellvertretend die Stereotypie derartiger scharfer Kontrastierungen, welche vereinfachend dualistisch einen Antagonismus behaupten und als Denkmuster in der Serie fortlaufend dekonstruiert werden. Die Pointe gipfelt in einer Negation jener Inkompatibilität, wie sie aufgrund rigider ‚Gattungs'-Unterscheidung von den Antagonisten selbst angenommen wird, durch wiederholte Hybridbildung: indem die Serie im Mensch-Maschinen-Kind, also in der gemeinsamen Tochter von Zylonenfrau und Menschenmann, die Kompatibilität personifiziert oder auch sich selbst als Genre-Kreuzung, z.B. von Science-Fiction, Politdrama und Soap Opera ausgibt.

Doch rekapitulieren wir: Maschinen mit Personenstatus (der namenlose Doktor in *Star Trek: Voyager* [1995-2001]), Maschinen, die unter ihrer Programmierung leiden (Call in *Alien – Resurrection* [1997]) oder Maschinen, die gar nicht wissen, dass sie keine Menschen sind (Rachael in *Blade Runner* [1982]) hatten die Grenzziehung zwischen Mensch und Maschine bereits wiederholt fiktional in Frage gestellt. Allerdings verfügen die Zylonen in *Battlestar Galactica* über ein Merkmal, durch das diese Maschinen menschlicher dargestellt werden als die genannten Beispiele: Der Zylon glaubt an Gott. Doch gerade das Merkmal der Religiosität, das die Menschheit allein für sich beansprucht, lässt die Maschine wiederum ‚unmenschlich' erscheinen: Entsprechend der aufgerufenen dualistischen Weltbilder offenbart sich diese Terror-Maschine zu Beginn als fanatischer Monotheist und damit als Repräsentant des zeitgenössischen Diskurses über religiösen Extremismus. Dies verdeutlicht, dass Technik trotz des SciFi-Settings in *Battlestar Galactica* v.a. Surrogatcharakter besitzt. Hier fungiert das Maschinelle, metaphorisch gesetzt für jedes Andere, Fremde – zugespitzt: Un-Menschliche –, über die propagandistisch-stereotype Kontrastierung als Behältnis für jeden potenziellen Opponenten der eigenen, als ‚menschlicher' erachteten Art und Kultur. Die Serie *Battlestar Galactica* betreibt Technikreflexion dahingehend, dass sie mithilfe technologischer Metaphern (über) den Menschen reflektiert. Für technologische Details und Perspektiven interessiert sie sich hingegen kaum. Und so bleibt mit Abschluss der

letzten Staffel eine zentrale Frage ohne Antwort: Wie kommt eigentlich Gott (als Idee, als Programm oder als Glaube an ihn) in die Maschine?

Während *Battlestar Galactica* eine Begegnung mit dem zylonischen Gott schuldig bleibt, liefert das Prequel *Caprica* (2010) Antworten, auch was die Frage nach dem technologischen Status Gottes angeht. Vorliegender Beitrag folgt der Spur des zylonischen Gottes in *Caprica* und kehrt in die Zeit der Erschaffung der Zylonen und damit 58 Jahre vor deren apokalyptischem Angriff zurück, der die Handlung der Serie *Battlestar Galactica* eröffnet. Dabei wird die Technikreflexion im Sinne einer Spekulation um technologisch-futuristische Potenziale herausgearbeitet, wie sie in *Caprica* gegenüber *Battlestar Galactica* verstärkt vorliegt. In der Offenbarung des techno-religiösen Gottes der Zylonen offenbart sich auch das verhängnisvolle *tertium comparationis* in der Mensch=Maschine-Metapher, die über die zylonische Artikulation von Schöpfungsglauben und Heilserwartung[3] bereits in *Battlestar Galactica* latent als ein Heilsversprechen durch Technik vorhanden ist. *Caprica* fokussiert mit der Erschaffung der Zylonen zugleich auf technologische Möglichkeiten der Wiederauferstehung, die den Zylonen in *Battlestar Galactica* beinahe Unsterblichkeit verleihen. Indem die Serie Immortalitätssehnsüchte und Technologie zusammenbringt, vermittelt sie eine (In)Fragestellung trans- und posthumanistischer Visionen: die Überwindung menschlicher Determinierung zum Tod dank Technik.

Mechatronische Monstermänner und telematische Teenie-Töchter: die zylonische Geburt aus dem Wechsel technologischer Paradigmen

Die Darlegung der zylonischen Genesis in *Caprica* subvertiert gleichermaßen die Motivgeschichte der Maschinenschöpfung wie die Er-

3 In *Battlestar Galactica* wird über den bereits in den Credits benannten „Plan" der gottgläubigen Zylonen – „They have a plan" – eine maschinelle Programmierung mit einem sich in Heilsgeschichte offenbarenden Plan Gottes assoziiert.

wartung einer stringenten maschinellen Evolution vom „Toaster“[4] zum intelligenten, anorganisch-organischen Kyborg, denn es werden zwei konkurrierende technologische Entwicklungen in der zweifachen Abkunft der späteren Zylonen aufgezeigt: das veraltete Paradigma der Mechanik und das moderne der Informationstechnologie. Das Technikgenie Daniel Graystone, einer der Hauptprotagonisten von *Caprica*, konstruiert einen monströs-mechatronischen Humanoiden,[5] der das zylonische Robotermodell von *Battlestar Galactica* vorwegnimmt. Der Prototyp basiert als eine subhumane Spezies auf dem kybernetischen Ansatz einer sich selbst bewegenden Maschine mit offensichtlich mechanischer Grundlage (vgl. Tabbert 2004, 56ff.). Trotz der Ingenieursleistung erweist er sich als funktions-, weil kampfuntauglich: Der mechatronische Monstermann[6] schießt viel – und trifft nie.

Diese Technikentwicklung wird konterkariert von einem kybernetischen Geniestreich der Tochter Graystones und damit der nachfolgenden Generation, die sich unter informationstechnologischen Paradigmen und medientechnologischen Möglichkeiten an der Erschaffung künstlichen Lebens versucht: Zoe, deren Name im Griechischen nicht umsonst ‚Leben‘ bedeutet. Im virtuellen Raum, in einer Art dreidimensionalem Social Network, erschafft die Teenagerin einen künstlichen Menschen in der Gestalt eines Avatars, indem sie sich selbst reduplikiert. Deutlich spielt also *Caprica* auf die Motivgeschichte prominenter Schöpfungsmythen aus biblischem oder auch antik-griechischem Kontext an, indem über Graystone und seinen Humanoiden auf die ‚klassische‘ Erschaffung einer Kreatur nach Schöpfervorbild durch einen männlichen Schöpfer verwie-

4 „Toaster“ wird von den Menschen in *Battlestar Galactica* als Schimpfwort für die Zylonen verwendet.

5 Tabbert definiert den Typus des Humanoiden als menschenähnlichen Roboter, der eine mechanische Körperbasis aufweist, jedoch, im Unterschied zum Androiden, über eine elektrische Antriebsart verfügt. Er weist außerdem keine organischen Elemente auf, ist jedoch über Selbstregulation zur Reaktion auf Umweltreize fähig. Er weist also, aus kybernetischer Perspektive, dahingehend auch Intelligenz auf. (Siehe Tabbert 2004, 57ff.)

6 Die äußere Gestalt des Kampfroboters imitiert in Körpergröße und -proportion deutlich ein männliches Vorbild.

sen wird. Jedoch verdoppelt *Caprica* die Konstellation und bricht das Motiv auf, indem Graystones Schöpfungsakt missrät, wohingegen sein biologisch gezeugter Nachkomme aus sich selbst heraus einen artifiziellen Menschen zu replizieren vermag. Dieser künstliche Mensch, dem wir in *Caprica* begegnen, entspricht in seinem Geschlecht einer Nuancierung, wie sie in der Motivgeschichte angelegt ist, jedoch die Andersartigkeit des Geschöpfs gegenüber ihrem Schöpfer betont: „Seit Hesiod [und dem Pandora-Mythos, Anm. K.W.] sind die künstlichen Menschen, das ausgegrenzte ‚Andere', überwiegend weiblich" (Arnold-de Simine 2006, 237) und implizieren eine traditionelle Gleichsetzung von Frau und Maschinenmensch unter dem Aspekt der Kontrollierbarkeit (Gunzenhäuser 2006, 12).[7] Das künstliche Leben entsteht hier jedoch in auffallender Analogie zu biologischen Vorgängen aus dem Weiblichen heraus. Außerdem handelt es sich bei dem künstlichen Menschen, den Zoe kreiert, nicht um eine Frau, sondern um das Duplikat einer Teenie-Tochter, welche ein pubertäres Verhalten an den Tag legt – ein charakteristisches Detail, das bereits eine gewisse Unreife der Schöpfung andeutet und dessen Relevanz sich zum Ende dieses Beitrags verdeutlichen wird.

Dieser Akt der Selbst-Schöpfung von Zoe in *Zoe*, dem Avatar, geht also mit deutlichen diskursiven Verweisen auf den technologischen Kontext der Serie einher. Die äußere Gestalt eines Avatars wird als Simulation dank eines simplen Oberflächenscans durch optische Gleichheit der digitalen Stellvertreter menschlicher User in einer virtuellen Realität[8] ermöglicht. Jeder User verfügt dabei über einen solchen Avatar:

7 Bereits *Battlestar Galactica* war in seiner Abbildung künstlicher Intelligenzen deutlich gendertheoretisch aufgeladen, sind doch die überraschend anthropomorphen Zylonen zumeist weiblichen Geschlechts. Auch *Caprica* reizt Genderdiskurse aus: Alle höher entwickelten künstlichen Menschen sind in dieser Serie weiblich.

8 Die virtuelle Realität wird in *Caprica* von den Usern über eine Art neuronale Netzwerkbrille, genannt Holoband, gleichsam ‚betreten'.

> Da diese ‚digitalen Stellvertreter' interaktiv und in Echtzeit agieren, lassen sie sich als ‚telepräsent' oder ‚telematisch' bezeichnen, weshalb aufgrund dieser beiden zentralen Eigenschaften die[se] […] Unterklasse virtueller Menschen als telematische Kyborge bezeichnet wird. (Tabbert 2004, 73)

Derartige telematische Kyborge sind nach Tabbert erstens künstliche Menschen, deren Konzeption und Erzeugung sich auf die Gesetze der Regelung, der Informationsübertragung und der Informationsverarbeitung zurückführen lassen, zweitens sind sie identisch mit einem virtuellen, also errechneten Informationsmuster (Tabbert 2004, 72). *Caprica* suggeriert so angesichts der hochfrequentierten virtuellen Räume, in welchen Jugendliche zu Tabubrüchen in Gestalt ihrer Avatare (die als fortgeschrittene Versionen aktueller User-Profile in Social Networks verstanden werden können) zusammenkommen, dass jeder von ihnen in einer rudimentären Form bereits künstliche Menschen kreiert, indem er sich im Virtuellen repräsentiert.

Für die Erschaffung eines kontinuierlich in der Virtualität präsenten und unabhängig von menschlicher Steuerung agierenden telematischen Kyborgs greift Zoe, im Gegensatz zu ihrem Vater, nicht auf ein kybernetisches Paradigma zurück, das Mensch und Maschine auf materieller Ebene einander annähert. Zoes Vorgehen orientiert sich stattdessen an der dominanten Technik ihrer Generation und begreift den Menschen kommunikationstechnologisch: als Muster, das bloß auf Informationen zurückgeht. Der Zugriff darauf gelingt durch einen Trick, der einen dystopischen Hinweis auf vollständige Überwachung in technisch hochgerüsteten Gesellschaften birgt: Dank einer lückenlosen Aufzeichnung über Kontroll- und Archivapparaturen ist ein individuelles Datenmuster über ein Spektrum von E-Mail-Verkehr bis zur pränatalen Manipulation bereits digitalisiert. So liegt Zoe ein Erfahrungs- und Entwicklungsschema als Destillat ihrer selbst im Grunde schon vor. Daniel Graystone erläutert *Zoe* entsprechend so:

> The human brain contains roughly 100 terabytes of information. Not much, when you get right down to it. The question isn't how to store it, it's how to access it. You can't download a personality. There's no way to translate the data. But the information being held in our heads is available in other databases. People leave more than footprints as they travel through life. Medical scans, DNA profiles, psych evaluations, school records, emails, recording, video, audio, CAT scans, genetic typing, synaptic records, security cameras, test results, shopping records, talent shows, ball games, traffic tickets, restaurant bills, phone records, music lists, movie tickets, TV shows. Even prescriptions for birth control. (*Caprica* [Pilot]: 00:43:31-00:44:18)

Wie Teenager es im Zeitalter der Social Networks eben tun, lädt Zoe dieses dank ihrer Software ‚aktivierte' Informationsmuster in das interaktive Feld der V-World hoch. Dort bildet das Informationsmuster die Grundlage des digitalen Klons *Zoe*, der sich zunehmend verselbstständigt – worin man, angesichts der fortlaufenden Kommentierung zeitgenössischer Nutzung von Internet und Digitalisierung, internetkritische Warnungen sehen kann. Zoe und ihr virtuelles Double *Zoe* gelten also dann als strukturanalog, wenn der Mensch, wie es *Caprica* zur Disposition stellt, unter diesem kybernetischen Paradigma einer informationsverarbeitenden Maschine gleichgesetzt wird,

> deren immaterielles Programm mit seinen spezifischen Anweisungen zur Verarbeitung von Informationen die einmalige Persönlichkeit eines Menschen konstituiert (Krüger 204, 142).

Als Zuschauer begegnen wir Zoe/*Zoe* somit zu Beginn des Pilotfilms in doppelgängerischer Gestalt in der V-World: in optischer Identität. Erst das spontane *derezzing*[9] der einen *Zoe*-Version deutet deren rein virtuellen Status an. Trotz der hierdurch getroffenen Unterscheidung zwischen Mensch und Avatar offenbart das aufge-

9 Der Begriff entstammt der Programmier- und insbesondere Hackersprache und wurde durch Filme wie *Tron* populär. Er bezieht sich v.a. auf holografische Abbildungen und bedeutet so viel wie ‚verschwinden' und ‚sich auflösen', indem eine computergenerierte Matrix in Pixeln, Flimmern oder ähnlicher Visualisierung die Abbildung durchbricht.

rufene Motiv des Doppelgängers ein Störmoment. Treten Doppelgänger nebeneinander, stellt sich die Frage nach Original und Kopie und letztlich nach Identität und deren Verlust (vgl. Gilleir 2006, 10). Zudem verweist der Doppelgänger auf das Mythologem des Wiedergängers und stellt etwas Unheimliches, Widernatürliches dar. Gerade darin aber verführt der Doppelgänger dazu, ihn als Duplikat des Menschen mit besonderen Potenzialen zu belegen: Er veranlasst zur Aussicht auf Unsterblichkeit (vgl. Raml 2010, 102). So unterfüttert *Caprica* die aporetische Identitätsproblematik der Reduplikation mit einer Dringlichkeit zur Entscheidung, wie sich Original und Kopie zueinander verhalten, indem das Original in einem Bombenattentat vollständig ausgelöscht wird. *Zoe* scheint „all that's left of her".[10]

Posthumanistische Sehnsüchte: kein Tod dank Technik

Der plötzliche Tod der Teenagerin und zentralen Figur des Pilotfilms, Zoe, konfrontiert den Rezipienten bereits nach kurzer Spielzeit mit der defizitären Existenz des Menschen: Er ist sterblich. Zoes vorgängige Reduplikation weckt bei den Serienfiguren zugleich Zweifel wie Hoffnung. Die Kopie des Originals ist nach dessen Ableben – zumindest im virtuellen Raum – nach wie vor und nun als Unikat präsent. Die in der Serie daraufhin illustrierte Frage nach der Identität der Kopie, insbesondere wenn sie von den Hinterbliebenen der Toten gestellt wird, ist jedoch von einer Sehnsucht nach Gleichwertigkeit durchdrungen – oder, um es zuzuspitzen: von einem Begehren nach postmortaler Identität. Im Falle einer Identität von Original und Kopie würde sich der paradoxe Gedanke eines Überlebens des eigenen Todes von einer Utopie zur realistischen Möglichkeit wandeln; Zoe hätte dann als *Zoe* ihre Sterblichkeit überwunden. Die Metapher des Maschinenmenschen dient also nicht nur dazu, „die Natur des Menschen zu erkennen"; vielmehr wird an dieser Stelle in *Caprica* ersichtlich, dass „auch ständig an der Perfektionierung und Überschreitung dieser Natur" (Gunzenhäuser

10 So der Avatar *Zoe* im Pilotfilm der Serie (*Caprica* [Pilot]: 00:23:08).

2006, 11) gearbeitet wird. Dieser Transzendierungsgedanke wird in den technophilen Utopien, die letztlich gar eine „Annihilation des Menschen zugunsten von Maschinenwesen“ zugrunde legen, von der „Idee einer technischen Immortalisierung“ begleitet, wie sie für den Posthumanismus konstitutiv ist (siehe Krüger 2004, 135). In (Cyber-)Visionen und (Kyborg-)Prophezeiungen, über deren Adaption *Caprica* seine zentrale Technikreflexion betreibt, versprechen trans- und posthumanistische Philosophien[11] eine Überwindung der menschlichen Sterblichkeit dank Technik. Im Anschluss an das oben zitierte kybernetische Paradigma, wie es v.a. Norbert Wiener seit den 1940er Jahren aufgebracht hatte, gesteht der Posthumanismus dem Menschen weder Seele noch Metaphysik zu. Er definiert die menschliche Identität sowie Intelligenz ausschließlich als Information, die von einem Körper transportiert werde (vgl. Krüger 2004, 141).

> Im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit wird der Körper zur Hardware, zum bloßen Behältnis für das Bewußtsein. Analog wird das Bewußtsein zur Software, zu einem informationsverarbeitenden Programm im Körper, das sich nicht durch körperliche Identität, sondern einzig durch sein Selbstbewußtsein als menschlich zu bezeichnen weiß. (Wiemer 2004, 124)

Der Körper ist dann aber das ‚Problem‘ des Menschen, denn seine Sterblichkeit bedingt die Endlichkeit dieses Transportmediums und damit auch eine Liquidierung des transportierten Selbstbewusstseins. Doch unter der zitierten Reduktion auf Software als Konstitutiv des Menschen wird in informationstechnologischen Zeiten die

11 Post- und Transhumanismus lassen sich nur schwer voneinander trennen und werden auch in der Forschungsliteratur als Begriffe oftmals unsystematisch, häufig synonym verwendet. Oliver Krüger bemüht sich um eine Differenzierung: „Während im Transhumanismus der Mensch und das, was aus ihm mit Hilfe technologischer Ausrüstungen und Erweiterungen wird, das Subjekt der Entwicklung ist, sind im Posthumanismus Roboter und künstliche Intelligenzen die künftigen Träger von Evolution und Fortschritt. […] Der Transhumanismus bleibt in letzter Konsequenz anthropozentrisch. […] Wenn auch die Grenzen fließend sind, könnte man pointiert sagen: der Posthumanismus formuliert das Ziel und der Transhumanismus den Weg.“ (Krüger 2004, 135)

Idee des *mind uploads*, vom Transfer des individuellen Bewusstseins in ein digitales Medium, zur technologischen Konsequenz, um den biologischen Schwächen des Menschen zu entgehen. So ist das Motiv derartiger Technikphilosophien zwar die Überwindung des menschlichen Schicksals, einen Körper zu besitzen (und eben nicht: Körper zu sein), um über eine Selbstkontrolle ohne die biologisch-materielle Determinierung zu verfügen (vgl. Becker 2000, 52f.). Dennoch scheint diese posthumanistische Existenz, trotz der ideellen Abschaffung des Körpers, ohne eine Körperlichkeit nicht auszukommen.[12] Somit gelangen diese Philosophien nicht zu einer völligen Verabschiedung des Körpers. Stattdessen gehen Virtualisierung und Immaterialisierung mit „Neukonzeption von Körperlichkeit und Identität" einher (Becker 2000, 43f.). Insbesondere das transhumanistische Extrem einer organisch-anorganischen/technischen Synthesis orientiert sich am Ideal einer „Verschmelzung von Körper, Bewusstsein und Technik", wenn es einen Upload und Transfer des Bewusstseins „vom natürlichen biologischen Gehirn zu einem synthetischen, nicht biologischen Apparat" reflektiert (Becker 2000, 52f.).

Im Anschluss an solche Reflexionen ist auch die Frage nach dem Status als Lebewesen neu zu stellen. Wird das Informationsmuster, das den Menschen ausmacht, selbst als Organismus aufgefasst, dann hört es auch nicht auf, lebendig zu sein, wenn es auf anorganische Formen übertragen wird (vgl. Tabbert 2004, 26). Der trans- und posthumanistische Diskurs kreist also um die Einlösung eines technologischen Heilsversprechens dank Transzendierung der sterblichen, begrenzten Natur des Menschen. Doch bleibt der Körper bzw. das Konzept von Körperlichkeit auch in diesem Diskurs dominant. Wird der Körper als austauschbare Hardware gedacht, ist das Bewusstsein als Software dennoch von einem Trägermedium und damit von Medientechnologien abhängig. Diese jedoch

12 „Der Posthumanismus tritt für die Überwindung des Körpers ein, jedoch nicht für die Überwindung der Körperlichkeit, denn am Ende stehen Visionen von extrem körperlichen Handlungen – die Sexualität spielt dabei eine herausragende Rolle. [...] Es geht also […] im Posthumanismus nicht um den Geist ohne Körper, sondern um Körperlichkeit ohne Körper." (Krüger 2004, 146)

> definieren sich über ihre Körperkonzepte, d.h. durch das Verhältnis, das sie als spezifische Technologien zum menschlichen Körper unterhalten. […] Konzepte wie natürlich und künstlich, wahr und falsch, Wirklichkeit und Fiktion, Subjekt und Objekt werden anhand von Körperkonzepten und mit Hilfe der an Technologien geknüpften Abbildungskonventionen verhandelt. (Gunzenhäuser 2006, 16)

Es sind derartige trans- und posthumanistische Visionen, die in *Caprica* reflektiert werden, wenn der telematische Kyborg *Zoe* sich selbst als identisch mit seinem toten Original definiert: „I'm… sort of her. Crazy as that sounds… I am her. I'm Zoe Graystone." (*Caprica*, 00:42:39-00:42:46) So bietet er sich Zoes trauerndem Vater zur Adoption an – und richtet zugleich die Frage nach seiner Identität an den Rezipienten. So wie sich der Körper in dieser Technikreflexion, die gerade auf dessen Kritik aufbaut, nicht liquidieren lässt, bleibt auch *Zoes* Evolution, welche sie innerhalb der 18 Episoden durchläuft, offensichtlich an ihre Körperlichkeit gebunden. Während deren Entwicklung von einer virtuellen Projektion zur beinahe perfekten kybernetisch-organischen Körperprothese erfährt das reduplizierte Bewusstsein auf verschiedenen Trägermedien Implementierungen und überdauert damit das Fortschreiten der Zeit. Es stellt sich in *Caprica* also jene maßgebliche Frage, ob *Zoe* nun Zoe ist und ob Zoe damit die technische Immortalisierung ihrer selbst gelang, auch unter Reflexion der Körperlichkeit der Kopie.

Identitätsfragen: *Zoe* = Zoe?

In der Begegnung von Zoes Vater mit dem telematischen Kyborg wirft bereits der Pilotfilm *Caprica* die Frage nach der Identität der Kopie auf. Welche Hinweise gibt die Serie jedoch in dieser Hinsicht? Ist *Zoe* dieselbe wie Zoe? Oder, anders formuliert: Ist *Zoe* Zoe selbst? Der Phänomenologe Paul Ricœur problematisiert Identität, indem er Selbigkeit und Selbstheit differenziert.[13] Demgegenüber

13 Entgegen der reduzierenden Lesart, die Selbigkeit mit Physis und Selbstheit mit psychologischen Kriterien assoziiert, verweigert sich Ricœur einer solchen Gleichsetzung (siehe Ricœur 1996, 159).

werde Identität zumeist „als Selbigkeit und nicht als Selbstheit definiert“ (Ricœur 1996, 45). Der Fokus auf das Selbst erlaube eine Identifizierung auch über Änderungen von Raum und Zeit hinweg und betone die Möglichkeit zur „réidentification“ desselben „Dings“ „in der Vielfalt der Vorkommnisse“ (ebd., 46); und „Körper sind in besonderer Weise als dieselben identifizierbar und wiedererkennbar“ (ebd., 47). Als primäre Referenz der Identifizierung verdecke jedoch die Selbigkeit des Körpers seine Selbstheit (ebd., 46), während er das Selbst v.a. mit dem individuellen Charakter des Menschen identifiziert, als

> das Selbst im Erscheinungsbild der Selbigkeit. […] Wie ähnlich auch immer ein Körper sich selber bleiben mag […] es ist nicht seine Selbigkeit, die seine Selbstheit ausmacht, sondern seine Zugehörigkeit zu jemandem, der imstande ist, sich selbst als denjenigen zu bezeichnen, der seinen Körper hat. (ebd., 159)

Wie erläutert, beruht die Zoe-Kopie auf zwei Faktoren der Reduplikation: als Upload der physiologischen Merkmale sowie der psychologischen Daten. Diese Differenzierung referiert nur auf den ersten Blick auf einen symmetrischen Körper-Geist-Dualismus als Substanz menschlichen Seins, wird doch ausschließlich dem psychologischen Informationsmuster die potenzielle Übertragung der Zoe-Identität ins virtuelle Duplikat zugerechnet. Es ist die auf diesem Informationsmuster basierende Software, die eine Emulierung der Charakteristika erlaubt, die dem Original entsprechen. Diese Software ist ihrer virtuellen Körperlichkeit vorhergehend: Sie ist dem virtuellen Netzwerk eingespeist und simuliert hierin auch den virtuellen Körper, der zwar die Software im Virtuellen lokalisiert, allerdings nicht den Datenspeicher und die Hardware des Programms selbst ausmacht. Die Körperdaten sind also wie die psychologischen Daten der Software *Zoes* eingeschrieben. Die Software, d.h. das artifizielle Bewusstsein, simuliert die Selbigkeit der Identität Zoes auch über das Körperbild. Trotz dieser Subordination des Körpers gegenüber der Software kann sich das Bewusstseinsprogramm nicht von seiner Körperlichkeit lösen: *Zoes* virtuelle Manifestation entspricht als Körperduplikat stets dem Original. Auch für den künstlichen Menschen *Zoe* gilt: „Der Körper ist Schicksal, und er ist zu-

gleich Ausdruck des Schicksals" (Seeßlen 2004, 89). Doch fordert *Zoes* ‚schicksalhaftes' Erscheinungsbild eine *réidentification* als Zoe geradezu ein, kann immaterielle Körperlichkeit in der frei gestaltbaren Virtualität[14] kein alleiniges Argument für Identität sein: In jenem benannten Moment des *derezzings* demonstriert *Zoe* eine körperliche Instabilität, die diesem Ausdruck von Selbigkeit des telematischen Kyborgs eine raumzeitliche Inkonsistenz nachweist. *Zoe* ist bezüglich ihrer Körperlichkeit ein überführter Simulant beständiger Selbigkeit.

Somit muss sich die Frage, ob die Kopie mit dem Original identisch ist, an die informationstechnologisch-psychologische Konstitution richten, die diesen Körper simuliert oder artikuliert. Eine Evidenz, dass Zoes und *Zoes* Informationsmuster sich nicht nur gleichen, sondern darin auch auf eine Identität des charakterlichen Selbst schließen lassen, versucht der Avatar *Zoe* über eine emotionale Wiedergabe der subjektiven Erinnerung zu liefern: „Zoe promised me I'd see the real world one day. And the crazy thing is... I already know what the real world feels like. I remember it, just like I remember growing up with you." (*Caprica,* 00:23:38-00:23:57) Der Avatar verweist also auf ein zentrales Distinktionsmerkmal, das der Mensch für sich beansprucht: das Gedächtnis. „Das subjektive […] Gedächtnis befähig[t] demnach zu einer identitätsstiftenden Aktualisierung der Vergangenheit" (Arnold-de Simine 2006, 225) und scheint zugleich den Nachweis über die Beständigkeit einer Identität zu liefern – in diesem Fall nicht nur über die Zeit, sondern gar über den Tod hinweg.[15] Zwar ist in *Zoes* Rekapitulation der Erinnerung an die (gemeinsame) Vergangenheit die mit der Medientechnologie verknüpfte Frage latent,

14 Zwar scheinen die meisten User über Avatare mit der optischen Identität ihrer realen Körper zu verfügen, doch zeigt *Caprica* auch die Benutzung eines frei wählbaren Avatars als möglich.

15 Charakter, psychologische Kontinuität und Gedächtnis sind bei Ricœur keinesfalls gleichzusetzen, beziehen sich jedoch maßgeblich auf die Identifizierung der Selbstheit (vgl. Ricœur 1996, 159ff.).

> inwiefern Erinnerungen an die Vergangenheit, die wir nicht persönlich erlebt haben und die uns nur medial vermittelt wurden, unsere individuelle […] Identität ausmachen (Arnold-de Simine 2006, 226).

Dennoch vermag der telematische Kyborg Graystone durch einen narrativen Nachweis der subjektiven und auch intersubjektiv affirmierbaren Erinnerungen von seiner Übereinstimmung mit dem Original zu überzeugen: „A difference that makes no difference is no difference" (*Caprica*, 00:57:19-00:57:21), lautet das Axiom, über welches Zoes Vater die Frage nach dem Selbst zugunsten der Selbigkeit, demonstriert in der erinnernden Informationsvergabe, auflöst. Mögen Erinnerungen und Gefühle ebenso Emulation sein, wie der Avatarkörper Simulation ist, so ist Graystone von dieser Emulation als „Erscheinungsbild der Selbigkeit" (Ricœur 1996, 159), das auf eine Konservierung von Zoes Charakter und Selbst hindeutet, überzeugt. In Graystones Reaktion zeigt sich, wie „das Bewusstsein von und das Bedürfnis nach Vergangenheit (und damit auch Zukunft) […] zunehmend den Dreh- und Angelpunkt unserer Definition von ‚Menschlichkeit'" bildet (Arnold-de Simine 2006, 226).

Allerdings verschleiert die Serie in dieser durchaus bestreitbaren, tautologischen Axiomatik, wie sie Graystone betreibt, keineswegs die emotionale Grundlage dieser Identifizierung. Wenn *Caprica* die aufgezeigte existenzielle Verlustgefahr sowie Hoffnung auf Überwindung des Verlusts über technologische Möglichkeiten thematisiert, induziert die Serie in der familiären Figurenkonstellation letztlich nicht nur in der Erschaffung der Zylonen ein hochgradig emotionales Motiv. *Caprica* suspiziert die technophilen Diskurse des Trans- und Posthumanismus, grundlegend emotional und irrational motiviert zu sein. Die Serie offenbart innerhalb ihrer Reflexion trans- und posthumanistischer Visionen weniger eine Stellungnahme, ob diese faktisch gelingen könnten. Sie betreibt keine spekulative Science-Fiction, sondern fokussiert auf das Begehren, das der Mensch an die Technik richtet. So bleibt *Caprica* dem Zuschauer eine eindeutige Antwort auf die Frage nach der Identifizierbarkeit *Zoes* als Zoe schuldig, was sie weiterhin als „a perfect copy" (*Caprica,* 00:57:14) mit unerkannten Differenzen zum Original verdächtig macht:

> Denn was als Wiederholung ‚erkannt' wird, muß zwar als Gewesenes erinnert werden, ist aber als Wiederholung zugleich zu etwas Anderem geworden (Weber 2006, 96).

Die Serie löst die ambivalente Mensch-Maschine-Identität *Zoes* nicht auf, sie verschärft vielmehr ihre hybride Beschaffenheit, die zwischen Original und Kopie oszilliert.

Körperprothese, Online-Orkus, Datenhimmel: Medien der Unsterblichkeit

Im Anschluss an *Zoes* Anerkennung, gleichwertig mit Zoe zu sein, treten im Verlauf der 18 *Caprica*-Episoden zwei konkurrierende Immortalitätskonzepte nebeneinander. Sie unterscheiden sich dort, wo die neu erlangte Unsterblichkeit vollzogen wird: in der Realität oder in der Virtualität bzw. im Diesseits oder im Jenseits (um die religiös-metaphorische Aufladung zu rezitieren, mit welcher die technologische Transzendierung der menschlichen Determiniertheit durch manche Serienfiguren bedacht wird). Indem *Zoe* diese Immortalitätskonzepte durchläuft, bedenkt *Caprica* eine Ansiedelung des post-mortalen Subjekts auf verschiedener Trägertechnologie und überprüft damit denkbare Optionen der Umsetzung trans- und posthumanistischer Visionen. Darüber kommentiert die Erzählung die verschiedenen Technologien, insbesondere Medientechnologien, dezidiert kritisch. Sie weist ihnen an den spezifischen Körperkonzepten eine grundlegende Tendenz zur Immortalisierung nach, so dass die Technologien insgesamt in das posthumanistische Ansinnen auf Unsterblichkeit eingegliedert werden. Diese Kritik zuspitzend, überträgt *Caprica* die Körperkonzepte auf die charakterliche Entwicklung *Zoes* – die hier die intensivierte, paradigmatische Form eines Techniknutzers darstellt.

Der erste Ansatz wird von der zweifachen Schöpfungskonstellation (Humanoide und Avatar) bereits angedeutet; er versucht geradezu eine Rückkehr zur Motivgeschichte der Schöpfung. Zoes Vater unternimmt einen Transfer der adoptierten Tochter-Kopie in den bislang defizitären Roboterkörper. Diese erhält damit eine Ganz-Körperprothese, deren Körperkonzept auf größtmöglicher

Unzerstörbarkeit beruht, und nähert sich, definiert man das Informationsmuster bzw. die Software als Organismus, dem Cyborg-Dasein an. Der Humanoide hingegen erhält *Zoe* als ‚Geist in der Maschine':[16] Er scheint nun geradezu beseelt. Deutlich spielt *Caprica* in diesem ersten *Zoe*-Transfer auf biotechnologische und biopolitische Selbstbemächtigungs- und Optimierungsversuche des Menschen an: „Modern medicine is […] full of cyborgs"; „modern war is a cyborg orgy" (Haraway 1991), denn er birgt – über besagtes Körperkonzept – Immortalitätsbestreben. Allerdings etabliert der Transfer *Zoes* in die Realität weder eine Vervollständigung der traditionellen Familientriade Vater-Mutter-Kind noch eine hierarchische Konstellation vom väterlichen Schöpfer und einem folgsamen Geschöpf. Vielmehr lädt *Caprica* diese Behelfsidee einer Immortalisierung über mechatronische Körperprothetik mit der Problematik der Pubertät auf. Gesteuert von der Kopie eines Mädchens in den aufsässigsten Teenagerjahren, setzt sich der Maschinenmensch der Autorität ihrer Erziehungs- bzw. Programmierberechtigten vehement entgegen: *Zoe* gibt sich im Roboter nicht zu erkennen. *Caprica* bringt in dieser pubertär-verweigernden Haltung eine Metapher auf, die auf den unfertigen, körperlich (noch) inakzeptablen Zustand dieses künstlichen Menschen hinweist. Das grobschlächtige und unästhetische Maschinenmodell U-87 ist mit dem Selbstbewusstsein *Zoes* nicht kompatibel: Es vermag sie nicht als das Selbst im Sinne Ricœrs zu repräsentieren. *Zoe* beweist willentliche Autonomie und lässt eine Körperdeterminierung durch Zoes Vater nicht zu. Der Maschinenmensch steckt quasi in der Pubertät als einer noch nicht abgeschlossenen Entwicklungsphase, in welcher es ihm unmöglich ist, seinen als fremd und oktroyiert empfundenen Körper zu akzeptieren. So ist *Zoe* – im Blick der Kamera – mal Mensch (also das Ebenbild Zoes), mal Maschine (der U-87); doch die Bilder überlagern sich nie. Einmal mehr verwirft *Caprica* die Idee des humanoiden Roboters als unausgereiftes (Körper-)Konzept künstlichen Lebens.

Nach Zerstörung des Roboters folgt die Erzählung *Zoe* zurück in die V-World. In der weitläufigen Weltsimulation New Cap City begegnet der Rezipient in einer zugleich nostalgischen wie futuris-

16 Episode 8 trägt den Titel *Ghost in the Machine*.

tischen Videospiel-Optik im retro-charmanten *Film Noir*-Stil einer virtuellen Verdoppelung des ‚realen' Caprica. Hierin reflektiert die Serie wiederum die kontextuell dominanten Technologien der jüngeren Generation: Statt in einem Social Network befindet sich *Zoe* nun in einem MMORPG.[17] Über Fokussierung auf die menschlichen User bzw. Spieler tritt *Caprica* in jenen Technikdiskurs ein, der nach dem Paradigma des Anschlusses den menschlichen Benutzer ‚maschinisiert'. Menschen, die mit ihren virtuellen Avataren dank Schnittstellen als *operators* verbunden sind, werden demzufolge ebenso wie *virtual humans* als Formen von Existenz aufgefasst, die einem kybernetischen Paradigma entsprechen (vgl. Tabbert 2004, 549f.). Statt sich nur über ein Clientprogramm in die persistente V-World einzuwählen, erlaubt die Technologie von *Caprica*, mittels Rückkopplungsschleifen dem User das Gefühl zu ermöglichen, sich über seinen Avatar in einer „Tele-Symbiosis" (Tabbert 2004, 75) zu befinden. Das Gehirn und Bewusstsein ist dank technischer Erweiterung des Interface-Körpers – als virtuelle Variante einer Körperprothese – an den Computer angeschlossen (vgl. Wiemer 2004, 118f.). Doch

> [d]er Interface-Körper selbst ist ein Hybrid, eine Verbindung von prothetischem Körper und einer Logik der Körperverdoppelung auf der Achse materiell-immateriell. Das heißt, daß die Repräsentation der Interface-Körper eine doppelte ist: ein fleischlicher Körper, der materiell an Maschinen angeschlossen ist und ein immaterieller Datenkörper, der sich, losgelöst von fleischlicher Schwer, durch den Datenraum bewegt. (Wiemer 2004, 119)

Wie *Zoe* verfügt also auch das menschliche Personal beim Eintritt in die alltäglich genutzte Virtualität über eine hybride Struktur von Organik und Anorganik, von Menschlichem und Maschinellem. Den Usern, die *Caprica* vorstellt, ist zudem ihr Hybrid-Dasein im virtuellen Körperdouble von größerer Wichtigkeit; das menschliche Selbstbewusstsein gerät in eine Abhängigkeit vom Maschinellen.

17 MMORPG steht für Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, populärstes Beispiel ist das Game *World of Warcraft*.

Trotz dieses konkreten Kommentars zu realen Usern von Internet und MMORPGs, deren Identifizierung mit der virtuellen *In-game*-Rolle überhandnimmt, unterläuft *Caprica* den Vergleich der V-World mit Computerspielen auf prägnante Weise. Entgegen üblicher Computerspiellogik, die eine endgültige Sterblichkeit als ein finales Game Over der virtuellen Körper nicht zulässt, orientiert sich New Cap City auch hinsichtlich Mortalität an der Realität. Wer hier einmal stirbt, kann nie wieder in die virtuelle Welt zurück und ist zur realen Existenz verdammt – das organische Leben gerät zum virtuellen Zustand, tot zu sein. Frank Degler weist darauf hin, dass Computerspiele Sterblichkeit durch die Wiederauferstehung der Spielfigur rigoros negieren. Sie unterziehen den körperlichen Zustand des Todes somit einer fundamentalen Neuinterpretation (Degler 2006, 188ff.):

> Computerspiele decouvrieren die Begrenztheit unseres Daseins als ideologische Setzung, indem sie die scheinbar unhintergehbare Differenz von Leben und Tod systematisch unterlaufen und erzählerisch neu produktivieren. (Degler 2006, 193)

Gerade indem *Caprica* mit der Abbildung eines Online-Computerspiels überrascht, das auf einer realistischen Sterblichkeit der Spieler(figuren) basiert, stößt die Serie den Rezipienten auf jenen manifesten Anspruch auf Unsterblichkeit, der mit der Vorstellung von Virtualität einhergeht. Darüber weist *Caprica* auch einer alltäglichen, populären Freizeitbeschäftigung wie dem Computerspiel ein posthumanistisches Denkmuster der Immortalisierung durch Technik nach. Zugleich offenbart sich die V-World durch diese Körperkonzeption als Ort einer fatalen Entwicklung *Zoes*, denn sie ist immun gegen die Programmierung der V-World: *Zoe* ist (und empfindet sich) hier, im virtuellen Raum, (als) unsterblich. Während die Serie die Virtualität zunehmend als Totenwelt ausweist, in der *Zoe* als Geist der Verstorbenen residiert, entwickelt die Figur aus ihrer unsterblichen und unverwundbaren Körperlichkeit eine zunehmende Autonomie. Als *Zoe* in der V-World zudem gestalterische Allmacht evolviert, deutet sich die Selbstbewusstwerdung des zylonischen Gottes an.

Conclusio: die Hybris des Hybriden

Mit *Zoe*, der Kopie des ‚Lebens', sind wir der Spur des zylonischen Gottes gefolgt. Zum Serienende, in der Inszenierung eines *Deus ex* bzw. *in Machina,* offenbart sich dieser Gott. Die Apotheose *Zoes* geschieht im – passenderweise *Apotheosis* (01/18) getauften – Wiederauferstehungsprogramm jener monotheistischen Sekte, welcher die originale Zoe selbst einst angehörte. Auch *Apotheosis* ist, auf Zoes Programm beruhend, eine virtuelle Totenwelt, die jedoch terroristische Selbstmordattentäter digitalisieren und in einem virtuellen Himmelreich ins ewige posthumanistische Leben transferieren soll: *Caprica* karikiert diese Apotheose als Datenhimmel der Techno-Religiösen. Mit der Vorstellung von *Apotheosis* spitzt die Serie die religioiden Heilsversprechen technologischer Entwicklung, wie sie in posthumanistischen Diskursen formuliert werden, ins Fanatisch-Terroristische zu. *Zoes* plötzliche Manifestation in diesem virtuellen Jenseits unterläuft jedoch zynisch, von Angesicht zu Angesicht mit den posthumanistischen Fanatikern, deren technologisches Heilsversprechen: *Zoe* nennt sich selbst Gott und lässt so die überraschten Avatare der Selbstmordattentäter vor ihren (Programm-)Schöpfer treten (01/18, 00:35:20).

Wie kommt also Gott in die Maschine? *Caprica* zeigt anhand seiner zentralen Figur, wie die menschlich-maschinelle Hybridität, die durch die verschiedentliche Nutzung von Technologie herbeigeführt wird, von dem Begehren nach Transzendierung der menschlichen sterblichen Natur geprägt ist. Indem der Mensch-Maschine-Hybride seine Gottwerdung artikuliert, pervertiert er die kybernetische Annahme, das Bewusstsein des Menschen sei eine Software, die sich durch Selbst-Bewusstsein als ‚menschlich' zu bezeichnen weiß. Der Auftritt des Hybriden unterstellt der Mensch=Maschine-Metapher Gottgleichheit als *tertium comparationis*. Darin benennt er es als Hybris des Menschen, die eigene Apotheose zu betreiben, indem er die Transzendierung seiner Natur anstrebt, den Tod besiegen will und autonom Leben zu kreieren versucht: als gottgleiche Neuschöpfung seiner selbst und seines Selbst mithilfe von Technik und Maschine (vgl. Tabbert 2004, 37). Eine Reduplikation, wie Zoe sie versucht, scheint jedoch auf der Beherrschung des Wissens gegenüber

dem eigenen Selbst zu basieren und dieses Wissen in der maschinellen Wiederholung zu reproduzieren (Tabbert 2004, 26f.): ein im zweifachen Wortsinn hybrider Akt vermeintlicher Selbst(er)kenntnis, der in *Caprica* bereits durch das Alter Zoes als pubertär ausgewiesen wird.

Am Ende von *Battlestar Galactica* leitet die Mensch=Maschine-Metapher zum Wiedererkennen des Menschen im Maschinellen als dem Anderen an. *Caprica* hingegen betreibt eine Technikreflexion, welche diese Metapher als Identifikation des Menschen mit der Maschine problematisiert. Das Prequel kommentiert die menschlich-maschinelle Gleichsetzung in allen dargestellten Technologien als ‚Halbstarken-Denken' des Menschen, das existenzielle Nöte nicht auszuhalten weiß. Die Serie unterstellt der menschlichen Techniknutzung, über deren auf Unzerstörbarkeit zielende Körper- und Identitätskonzeptionen, eine prozessuale Maschinisierung, die Sterblichkeit, Körper und Materialität als Begrenzung diskreditiert. So löst *Caprica* am Ende jene Erwartung ein, wie sie von dem Robotiker und Vordenker künstlicher Intelligenz, Hans Moravec, euphorisch formuliert wurde: „What awaits […] is a world in which the human race has been swept away by […] its own artificial progeny" (Moravec 1988, 1). Dank der Hilfe ihrer (Adoptiv-)Eltern gelingt *Zoe* letztlich die Wiedergeburt im Diesseits. Der unsterbliche Mensch-Maschine-Hybrid, dessen Selbst-Bewusstsein um die Hybris einer Gottgleichheit erweitert ist, tritt an die Stelle des Nachkommens der Menschen. *Caprica* vervollständigt hierin jedoch auch konsequent die religiöse Metaphorik, mit welcher das Heilsversprechen einer Immortalisierung durch Technik belegt wurde: Die letzten Szenen deuten eine Menschwerdung des zylonischen Gottes an. Und wir Zuschauer wissen aus der eschatologischen Dramaturgie des *Galactica*-Universums, als was die Vervollständigung dieses messianischen Programms eintreten wird: als zylonische Apokalypse.

Zitierte Filme, Mehrteiler, Serien und Reihen

Aubuchon, Remi/Eick, David/Moore, Ronald D.: *Caprica*. 17 Episoden à ca. 42 Min. (Pilot 88 min.), US/CA 2010.

Badalato, Bill et al.: *Alien: Resurrection*. 104 min., US 1997.

Berman, Rick et al.: *Star Trek: Voyager*. 172 Episoden à 42 min., US 1995-2001.
Deeley, Michael/Scott, Ridley: *Blade Runner*. 112 min., US/HK/GB 1982.
Eick, David/Moore, Ronald D.: *Battlestar Galactica*. 75 Episoden à ca. 42 Min., US/CA 2004-2009.
Kushner, Donald/Lisberger, Steven: *Tron*. ca. 92 min., US 1982.

Literatur

Arnold-de Simine, Silke: Ich erinnere, also bin ich? Maschinen-Menschen und Gedächtnismedien in Ridely Scotts *Blade Runner* (1982/1992). In: Textmaschinenkörper. Genderorientierte Lektüren des Androiden, hg. von Anke Gilleir, Eva Kormann und Angelika Schlimmer, Amsterdam/New York 2006, 225-242.
Becker, Barbara: Cyborgs, Robots und „Transhumanisten". Anmerkungen über die Widerständigkeit eigener und fremder Materialität. In: Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit – Identität – Medien, hg. von Barbara Becker und Irmela Schneider, Frankfurt a.M. 2000, 41-69.
Degler, Frank: Scheintod. Das Spiel mit den digitalen Körpern. In: Textmaschinenkörper. Genderorientierte Lektüren des Androiden, hg. von Anke Gilleir, Eva Kormann und Angelika Schlimmer, Amsterdam/New York 2006, 187-197.
Gilleir, Anke/Kormann, Eva/Schlimmer, Angelika: Genderorientierte Lektüren des Androiden. Eine Einführung. In: Textmaschinenkörper. Genderorientierte Lektüren des Androiden, hg. von dens., Amsterdam/New York 2006, 7-20.
Gunzenhäuser, Randi: Automaten, Roboter, Cyborgs. Körperkonzepte im Wandel, Trier 2006.
Habermann, Frank: Das Bewusstsein der Maschinen. *Battlestar Galactica – reloaded*, 2009, http://www.medienobservationen.lmu.de/artikel/tv/tv_pdf/Habermann_galactica.pdf (02.04.2013).
Haraway, Donna: A Cyborg Manifesto. Science, Technology, and Socialist Feminism in the late Twentieth Century. In: Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature, hg. von ders., New York 1991, 149-181. Zugriff über: http://www.egs.edu/faculty/donna-haraway/articles/donna-haraway-a-cyborg-manifesto/ (13.04.2013).
Krüger, Oliver: Gnosis im Cyberspace? Die Körperutopien des Posthumanismus. In: Utopische Körper. Visionen künftiger Körper in Geschich-

te, Kunst und Gesellschaft, hg. von Kristiane Hasselmann u.a., München 2004, 131-146.
Moravec, Hans: Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence, Cambridge u.a. 1988.
Raml, Monika: Der ‚homo artificialis' als künstlerischer Schöpfer und künstliches Geschöpf: Gentechnologie in Literatur und Leben, Würzburg 2010.
Ricœur, Paul: Das Selbst als ein Anderer. Aus dem Französischen von Jean Greisch, München 1996.
Seeßlen, Georg: Utopische Körper. Der Film. In: Utopische Körper. Visionen künftiger Körper in Geschichte, Kunst und Gesellschaft, hg. von Kristiane Hasselmann u. a., München 2004, 89-103.
Tabbert, Thomas: Menschmaschinengötter. Künstliche Menschen in Literatur und Technik. Fallstudien einer Artifizialanthropologie, phil. Diss. Stuttgart 2004.
Weber, Samuel: Gleichheit ohne Selbst. Gedanken zur Wiederholung. In: Wiederholen. Literarische Funktionen und Verfahren, hg. von Roger Lüdeke und Inka Mülder-Bach, Göttingen 2006, 93-102.
Wiemer, Serjoscha: Maschine, Soma, Interface. Körperkonfigurationen im Science Fiction-Film am Ende des 20. Jahrhunderts. In: Utopische Körper. Visionen künftiger Körper in Geschichte, Kunst und Gesellschaft, hg. von Kristiane Hasselmann et al., München 2004, 117-129.

Technics-out-of-context?

Die Darstellung von Technik in der britischen Science-Fiction-Serie *Doctor Who*

Andie Rothenhäusler

Die britische TV-Serie *Doctor Who* (1963-1989, 2005-) ist mit einer über 50 Jahre andauernden Laufzeit das am längsten ausgestrahlte Science-Fiction-Format. Gleichzeitig ist *Doctor Who* seit der Wiederbelebung im Jahr 2005 eines der erfolgreichsten Exportprodukte der BBC (vgl. Sweney 2011) und zählt nicht nur im Vereinigten Königreich auf eine treue Fangemeinde. Referenzen auf das langlebige Format finden sich in zahlreichen englischsprachigen Serien wie bei *The Simpsons* (1989-), *Futurama* (1998-2003, 2007-2013) oder *The Big Bang Theory* (2007-). In Deutschland blieb *Doctor Who* lange Zeit weitgehend unbeachtet. Zwar fand die Serie Würdigung von vereinzelten Science-Fiction-Liebhabern wie etwa durch Dietmar Dath (dessen Essay *Maschinenwinter* auf der letzten Seite ein Szenenfoto aus *Doctor Who* enthält); im Sammelband *Klassiker der Fernsehserie* (Klein/Hißnauer 2012) findet sie jedoch keine Erwähnung. Ausstrahlungen im deutschen Fernsehen endeten wiederholt nach wenigen Episoden mit der Absetzung wegen mangelnder Quoten.[1] Spätestens seit dem Revival der Serie gab es aber ein deutsches Fandom, wobei sich die wenigen deutschen Zuschauer als anglophile Gemeinde sehen konnten, die dem Programm den Vorzug gegenüber etablierteren Formaten wie den *Star Trek*-Serien gaben. Die wissenschaftliche Analyse von *Doctor Who* begann in den späten 1970er Jahren; initiierend waren die Gründung der *Doctor Who Appreciation Society* und eine erste akademische Abhandlung der Kultur- und Fernsehwissenschaftler John Tulloch und Manuel Alvarado

1 Erst 2011 gelang dem Pay-TV-Sender Fox die Ausstrahlung einer ganzen Staffel.

zum 20-jährigen Jubiläum (Tulloch/Alvarado 1983). *Doctor Who* gehörte damit zu den ersten Forschungsobjekten einer sich herausbildenden Fernsehwissenschaft. Die Serie wurde in Folge „one of the most written-about TV shows in history – if not the most written-about" (Robb 2009, 47).

Geschichte der Serie

Doctor Who wurde 1963 konzipiert, zu einer Zeit, in der das *space race* zwischen den USA und der Sowjetunion den Kalten Krieg um den Schauplatz Weltall erweitert hatte. Ein gewisser Fortschrittsoptimismus ließ sich auch in Großbritannien feststellen, wo im selben Jahr der Labour-Politiker und spätere Premierminister Harold Wilson eine in der Öffentlichkeit vielbeachtete Rede hielt, in der er versprach, Großbritannien in die „White Heat of the Scientific Revolution" zu führen (vgl. Sandbrook 2010, 3ff.). Bei der BBC bestand großes Interesse, ein zeitgemäßes und seriöses Science-Fiction-Programm zu schaffen, das sich von den billigen und reißerischen B-Movies der 1960er Jahre abgrenzen sollte. Beauftragt wurde mit der Konzeption der kanadische Fernsehproduzent Sydney Newman, der zuvor für den Konkurrenzsender ITV die Spionageserie *The Avengers* (1961; im Deutschen *Mit Schirm, Charme und Melone*) geschaffen hatte. Das endgültige Grundkonzept der Serie war von einer schlichten Eleganz: Ein außerirdischer Zeitreisender (der titelgebende *Doctor*), der einer technologischen Hochkultur entstammt, bereist mit einer wechselnden Gruppe von Reisebegleitern (companions) das Weltall. Sein multidimensionales Raumschiff Tardis, das auch in die Vergangenheit und Zukunft reisen kann, präsentiert sich äußerlich als blaue Polizei-Zelle und birgt in seinem Inneren zahlreiche Räume und eine Kommandobrücke. Da den möglichen Reisezielen keine Grenzen gesetzt sind, kann die Crew der Tardis Schauplätze auf allen Planeten und zu allen Zeiten bereisen. Tatsächlich sollte *Doctor Who* auch einem erzieherischen Anspruch genügen und den Zuschauern historische Inhalte aus der Vergangenheit näherbringen, zumindest solche, die als für die britische Geschichte wichtig erachtet wurden (vgl. O'Mahoney 2007, 61). *Doctor Who* startete mit guten Quoten und entwickelte sich zu einem anhaltenden Er-

folgsformat der BBC: „stylish, dynamic and, above all, modern" (Sandbrook 2005, 686). Frühe Episoden spielen am Hofe Kubilai Khans und in den Tempeln der Azteken (*Marco Polo*/*The Aztecs*, 1964), in der Levante zur Zeit der Kreuzzüge (*The Crusade*, 1965) oder in Paris am Vorabend der *Bartholomäus Nacht* (*The Massacre of St Bartholomew's Eve*, 1966). Zwischen den Episoden mit historischem Setting erfolgen Ausflüge in die Zukunft oder zu den Sternen; hier begegnet der Doktor den Daleks, Cyborg-Mutanten mit Weltbeherrschungsplänen, die immer wieder durch ihn vereitelt werden. Das Auftauchen der Daleks löste in Großbritannien eine „Dalek mania" aus (Sandbrook 2005, 391f.) – dadurch wurden die an überdimensionale Pfefferstreuer erinnernden Figuren zu den am stärksten ikonisierten Monstern der Serie, indem sie durch die Staffeln hindurch immer wieder auftauchen. Als 1966 William Hartnell, der Darsteller des Doktors, seinen Entschluss bekannt gab, die Serie aus gesundheitlichen Gründen zu verlassen, wurde dieser Wechsel in den Plot eingebaut: Demnach sei die Spezies des Doktors (die quasi gottgleichen Time Lords) in der Lage, im Moment des Todes durch die Regeneration aller Körperzellen einen neuen Körper anzunehmen. Dieser Kniff ermöglichte es, *Doctor Who* mit einem neuen Hauptdarsteller fortzusetzen, ohne am Serienkonzept viel ändern zu müssen. Insgesamt wurde die Rolle des Doktors bis 2012 von zehn weiteren Darstellern übernommen.

Zum Ende der 1960er Jahre erhielt *Doctor Who* Konkurrenz aus den Vereinigten Staaten: Die amerikanische Science-Fiction-Serie *Star Trek* (später *Star Trek: The Original Series*) wurde von ITV eingekauft und am selben Samstagabend-Sendeplatz wie *Doctor Who* ausgestrahlt. Gegen diesen Import hatte das britische Produkt in seiner damaligen Gestalt keine Chance:

> *Star Trek* offered much: complex ideas, occasional love interest, aliens from the friendly to the psychopathic, planets in various technicolor hues and astonishing special effects. *Doctor Who* suddenly seemed tame. (Cull 2006, 59)

Mit dem Wechsel zur dritten ‚Doktor'-Figur und zur Ausstrahlung in Farbe wurde die Serie 1970 einem Makeover unterworfen, das seine Inspiration teilweise von den *James Bond*-Filmen sowie der

Konkurrenzserie *The Avengers* bezog (vgl. Cull 2001, 100). Der Doktor wurde nun zu einem kritischen Wissenschaftler und Agenten im Auftrag der fiktiven United Nations Intelligence Taskforce (UNIT), blieb jedoch weiterhin „concerned with the state of contemporary Britain" (Wright 2009, 97). Ökologische Themen, globale Bedrohungsszenarios und eine gewisse Kapitalismuskritik gerieten nun verstärkt ins Blickfeld. Dieser Trend lässt sich insgesamt bei britischer TV-Science-Fiction der 1970er Jahren beobachten:

> As the utopian hedonism of the 1960s gave way to the more sobering realities of the 1970s, British sf TV similarly tended to turn inwards, away from international rescues and programme sales and more towards a growing concern with domestic political issues. Human influence on the environment became a principal preoccupation at this time. (Cook/Wright 2006, 11)

Nachfolgend sollte die Serie noch mehrere Umkodierungen erfahren. Mitte der 1970er Jahre zitierte *Doctor Who* beispielsweise die Genres Gothic Horror und viktorianische Schauerliteratur, wobei die einschlägigeren Folgen zu einer Kampagne der Fernsehkritikerin und evangelikalen Christin Mary Whitehouse gegen das Autorenteam führte, da sie die Serie als Symptom für zunehmende Gewaltdarstellung in den Medien sah (vgl. Robb 2009, 140f.). Dies führte sowohl zur Entlassung des Produzenten als auch zu einem erzwungenen Genrewechsel, in dessen Folge die Serie mit dem Science-Fiction-Autor Douglas Adams (später bekannt für *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, 1981) Ende der 1970er zunehmend komödienhafter wurde. Spätestens mit dem 20-jährigen Jubiläum der Serie 1983 war *Doctor Who* in Großbritannien endgültig zu einer nationalen Kultserie geworden (vgl. Tulloch/Alvarado 1983, 1).

In den folgenden Jahren setzte jedoch ein schleichender Niedergang ein, der 1989 zur einstweiligen Absetzung führte, bedingt durch die zunehmende Selbstreferentialität der Serie, welche die *casual viewers* abschreckte. Häufige Rückgriffe auf frühere Handlungsstränge oder Monster aus den Anfangsepisoden der Serie ließen *Doctor Who* zu einem immer komplizierteren Text werden. Obwohl die Serie von ihrer eingeschworenen Fangemeinde dafür geschätzt wurde, begannen die Einschaltquoten zu sinken. Darüber hinaus

erlebte die britische Science-Fiction in der Thatcher-Ära insgesamt einen Rückgang (vgl. Cook/Wright 2006, 14f.). Angesichts der großen industriellen Konflikte, der Auseinandersetzungen zwischen der Premierministerin und den Gewerkschaften und der Verarmung breiter Gesellschaftsschichten erschienen eskapistische Fernsehformate nicht mehr zeitgemäß, während für regierungskritische Comedy mit tagespolitischem Bezug – beispielsweise Sendungen wie *Spitting Image* (1984-1996) oder *Not The Nine O'Clock News* (1979-1982) – eine Blütezeit anbrach.

Es dauerte 16 Jahre, bis einer Gruppe von Drehbuchautoren, von denen die meisten mit der Serie aufgewachsen und fest in ihrer Fankultur verwurzelt waren, eine Neuauflage gelang (vgl. Hills 2010, 54ff.). Die *New Series* wurde 2005 auf Anhieb ein großer Erfolg. Es wurde insbesondere gewürdigt, dass *Doctor Who* nun eine größere emotionale Tiefe aufwies und mit der Einführung von *story arcs*, welche die Episoden einer Staffel überbrücken, durch den neuen Hauptautor Russell T. Davies an Spannung gewann (vgl. Sleight 2011, 19f.). Die die jeweilige Staffel beschließenden Folgen *Doomsday* (2006), *Last Of The Time Lords* (2007) und *Journey's End* (2008) erreichten Einschaltquoten von 8 bis 10 Mio. Zuschauern.

Doctor Who als Serie

Bei der Betrachtung von *Doctor Who* als Serie fällt auf, dass über die Jahrzehnte ein enormes Serienkorpus von fast 800 Einzelepisoden (Stand April 2013) entstanden ist, die von knapp 100 Autoren konzipiert wurden. Manche der aktuellen Drehbuchautoren wurden erst nach 1963 geboren, was *Doctor Who* den Anstrich eines intergenerationellen Projektes gibt. Dies spielt insofern eine Rolle, als die Serie mittlerweile zum kulturellen Gedächtnis des Vereinigten Königreichs gehört: Begriffe wie Dalek oder Tardis haben inzwischen ihren Weg in das *Oxford Dictionary* gefunden, letztere definiert als „1. a time machine. 2. a building or container that is larger inside than it appears to be from outside" (*Oxford Dictionary* 2013). Da *Doctor Who* trotz teilweise gruseliger Inhalte ein Programm für die ganze Familie zur *tea time* war, wuchsen mehrere Generationen von jungen Briten mit der Praxis auf, das Programm „behind the sofa"

zu verfolgen, um bei spannungsgeladenen Szenen hinter diesem verschwinden zu können, was zur in Großbritannien verbreiteten eponymen Floskel führte.[2] Der kulturelle Impakt der Serie führte in Folge zu einer zunehmenden Selbstreferentialität und zum Spiel mit den Erwartungen des Publikums.

Doctor Who entstand zu einer Zeit, in der sich viele inzwischen etablierte Genrekonventionen noch nicht entwickelt hatten. Das Format setzte in vielen Bereichen Standards für andere Fernsehserien, z.B. dadurch, dass es schon in den 1970er Jahren mit der eigenen *campness* zu spielen begann (vgl. Cull 2001, 105) und sich ab den 1980ern in postmoderner Selbstreferentialität übte (Hills 2004, 78). Schließlich kann das Grundkonzept von *Doctor Who*, das tendenziell auf einen festen Handlungsort verzichtet, als pionierhaft angesehen werden: Wenn in der 14.Staffel (1976/77) die (zwischendurch wechselnde) Crew der Tardis zwischen verschiedenen Planeten, der Erde, dem Heimatplaneten der Time Lords und dem viktorianischen London, pendelt und jeweils mit unterschiedlichen Bedrohungsszenarios konfrontiert wird, ohne dass ein erkennbarer Handlungsbogen die einzelnen Folgen zusammenhält, so ist es nur die eigentümliche Persönlichkeit des Doktors und seines Raumschiffs, die die Serie davon abhält, zu einer Anthologie, also einer Sammlung von unzusammenhängenden Einzelepisoden, zu geraten.

Technikdarstellung zwischen ‚hard' und ‚soft' Science-Fiction

Space operas, zu denen auch *Doctor Who* gezählt werden kann, sind eher dem Bereich der ‚soft' Science-Fiction[3] zugehörig (vgl. Westfahl 2003, 197f.), legen also einen geringeren Wert auf die wissenschaftliche Genauigkeit des Gezeigten. Dies ist bei *Doctor Who* zum einen deshalb der Fall, weil die oft unerklärte Technologie der gottgleichen Time Lords, zu denen der Doktor gehört, fast schon an

2 Vgl. Leith 2008: „[…] 10 million or so people up and down the country tonight will be excitedly taking their places on the sofa - or behind."

3 Vgl. zur Unterscheidung von ‚hard' und ‚soft' Science-Fiction Samuelson 2009, 494-499.

Magie grenzt. Zum anderen wurde in vielen Episoden ein gewisses Maß an „scientific technobabble" (Orthia 2011, 536) vorgeschoben, wenn eine ausführliche Erklärung den Spannungsbogen überdehnt hätte. In der Ära des dritten Doktors etwa wurde „reversing the polarity" zu einer ebenso beliebten wie undefinierbaren Lösung, um eine gefährliche Situation zu entschärfen. Einen *deus ex machina* stellt auch der Sonic Screwdriver des Doktors dar, der u.a. verschlossene Türen öffnen und offene Türen verriegeln, Gegner entwaffnen, als Fernbedienung dienen, eine Taschenlampe ersetzen oder zuverlässig Zeit und Ort bestimmen kann. Über entsprechende Lücken im Plot wurde in der Anfangszeit der Serie hinweggegangen, spätestens seit den 1970er Jahren wurden sie jedoch zunehmend selbstironisch inszeniert: In der Episode *Journey To The Center Of The Tardis* (2013) wurde der Trend zu unkomplizierten (und unerklärten) Lösungen soweit persifliert, dass sich die drohende Explosion des Raumschiffs Tardis mithilfe eines Apparats mit der Inschrift „BIG FRIENDLY BUTTON" abwenden lässt (07(33)/10, 00:41:58-00:42:02).

Doctor Who war immer bemüht, neue(re) Technologien zeitnah zu reflektieren. In den 1960er Jahren beliebte Spekulationen über Raum-Archen und Generationenraumschiffe führten genauso zu einer eigenen Episode (*The Ark*, 1966) wie auch die fortschreitende Computerisierung und Konzepte vernetzter Kriegsführung (*The War Machines*, 1966*).* Mit zunehmender Etablierung der Serie ließen sich auch Episoden vor ungewöhnlichen Kulissen, z.B. an Bord einer Concorde oder als erste Fernsehserie am Londoner Flughafen Heathrow (*Time-Flight*, 1982) und mit außergewöhnlicher Technologie drehen, etwa mit Hovercrafts (*The Sea Devils*, 1972). Dies setzt sich in den Staffeln der *New Series* fort, u.a. mit einem System zur Emissionsverhinderung bei Automobilen (das sich als Teil einer außerirdischen Verschwörung herausstellt: *The Sontaran Stratagem*, 2008), einer Marskolonie (*The Waters of Mars*, 2009) sowie in mehreren Folgen, die das Internet oder soziale Medien thematisieren (*The Long Game*, 2005, *The Eleventh Hour,* 2010, *The Bells of Saint John*, 2013). Diese Episoden pflegen auch außerhalb der eigentlichen Handlung einen kreativen Umgang mit dem Internet, etwa in Form von Tie-In-Webseiten, zur Handlung beitragenden Twitter-Accounts sowie in der zweiten Staffel der *New Series* (2006) mit sog. *tardisodes*, kleinen

Prequels, die von den Zuschauern vor der Ausstrahlung einer Folge im Internet heruntergeladen werden konnten (vgl. Perryman 2008, 31f). Die kontinuierliche Anpassung an den Stand der Technik brachte der Serie 2013 einen *Peabody Award* ein „for evolving with technology and the times like nothing else in the known television universe" (Peabody Awards 2013).

Schon in der Anfangszeit der Serie war es Sydney Newman, dem Schöpfer von *Doctor Who*, ein Anliegen, Wissenschaft und Technik sowie den Beruf des Ingenieurs positiv darzustellen (vgl. Cull 2001, 103). Ein über die Jahrzehnte gewahrter Szientismus lässt sich in *Doctor Who* sicherlich erkennen. Gestützt wird dieser Eindruck durch Gastauftritte von populären Wissenschaftlern in der Serie in den letzten Jahren, wie etwa dem Hobby-Astronomen Patrick Moore (*The Eleventh Hour*) oder dem Evolutionsbiologen Richard Dawkins (*The Stolen Earth*, 2008).

Doctor Who ist jedoch keine Science-Fiction-Serie, die Wert auf eine einheitliche Terminologie an Raumschiffen, Fraktionen und Technologien legt. Es fällt auf, dass in dieser Hinsicht große Unterschiede zwischen amerikanischer und britischer Science-Fiction bestehen. Im Universum von *Star Trek* (1966) wird penibel zwischen einzelnen Kampfschiff-Modellen, verschiedenen Spezies und ihren Technologien und Einflusssphären differenziert; *Battlestar Galactica* (1978-1980; 2003-2009)[4] adaptierte im Prinzip die Flugzeugträgertechnologie der United States Navy für den Weltraum, und *Star Wars* (1977, zugegebenermaßen ein Film- und kein Fernsehformat) entwickelte ganze Bauserien von *A*-, *B*-, *X*- und *Y-Fighters*, *TIE-Fighters* und S*tar Destroyers*. Aufgrund dieser Auflistungen lassen sich von Fans detaillierte Karten mit Daten wie dem Jahr der Inbetriebnahme oder der Stärke der Waffensysteme zeichnen. Im Gegensatz dazu versperrte sich *Doctor Who* – wie auch die eher augenzwinkernden Space Comedies *Red Dwarf* (1988-1999; 2009; 2012) oder *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (1981) – einer solchen Formatierung des eigenen Serienuniversums und spielte immer wieder damit, zuvor etablierte Regeln zu dekonstruieren. Am ehesten lassen sich aus den Schöpfungen des *whoniverse* (wie das Serienuniversum von *Doctor*

4 Siehe den Beitrag von Katharina Weiss in vorliegendem Band.

Who bei Fans der Serie bezeichnet wird) noch die Daleks kategorisieren; aber selbst diese werden in ungewisser chronologischer Reihenfolge von einem dalek emperor (*The Evil of the Daleks*, 1967), einem dalek supreme (*Planet of the Daleks*, 1973), von ihrem Erschaffer Davros (*Revelation of the Daleks*, 1985) und schließlich von einem parliament of the daleks (*Asylum of the Daleks*, 2012) regiert. Sie verkörpern einen reinen Materialismus, verbunden mit rassistischen Reinheitsidealen, errichten in einer Staffel jedoch auch eine fundamentalistische Theokratie (*Bad Wolf*, 2005). Zeitweise beginnen verschiedene Fraktionen der Daleks einen Bürgerkrieg gegeneinander zu führen (*Remembrance of the Daleks*, 1988). Das Fehlen eines festen Gefüges lässt sich durchaus mit der großen Anzahl von unterschiedlichen Autoren und der andersartig gestalteten Kontinuität von *Doctor Who* gegenüber thematisch orientierten Serienwelten erklären. Dennoch stellt sich die Frage, ob sich dafür nicht eine bestimmte Ursache finden lässt: etwa dadurch, dass die britische Science-Fiction generell anarchischer ist, dass in ihr die Konzeption des Serienuniversums der zu erzählenden Geschichte untergeordnet wird oder dass die amerikanische Science-Fiction im Kalten Krieg aus einem anderen Fundus an Alltagserfahrungen schöpfen konnte, als es die Drehbuchautoren im hinsichtlich seiner Weltbedeutung marginalisierten Großbritannien der Nachkriegszeit taten. Zuletzt bietet sich auch eine ökonomische Erklärung an:

> BBC series such as *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (1981) and *Red Dwarf* (1988-1999) perhaps suceeded because they offered humorous visions of space and space travel. Unable to compete with the special effects and futuristic look of expensive American series ‚the only option left for british science fiction TV was to have a laugh at itself' [...] and poke fun at the narrative tropes of sf and the cheap sets and effects epitomized by Doctor Who. (Geraghty 2009, 146f.)

Die Autoren britischer Science-Fiction waren sich demnach der begrenzten Mittel bewusst, die ihnen zur Verfügung standen und reagierten auf diese damit, dass sie ihr eigenes Genre nicht zu ernst nahmen und auf eine zu strikte Kanonizität verzichteten.

Das Motiv der ‚Technics-out-of-context'

Ein wiederkehrendes Motiv von *Doctor Who* ist im Blick auf die Fragestellung des vorliegenden Sammelbands besonders auffällig: Nicht selten geht es hier um Technologie, die außerhalb ihres eigentlichen Anwendungsgebiets zerstörerisches Potential aufweist. Dieses Motiv taucht ab den 1970er Jahren immer wieder in einzelnen Episoden auf, es wird spätestens mit der Wiederbelebung der Serie 2005 zu einem festen Bestandteil jeder Staffel.

In einem typischen Szenario dieser Art landen der Doktor samt companion(s) auf einem fremden Planeten oder in der Vergangenheit der Erde, wo sie mit einer zunächst nicht erklärten Bedrohung konfrontiert werden. Bei der Suche nach einer Ursache stellen sich generelle Annahmen und erste Vermutungen als falsch heraus – etwa, dass außerirdische Antagonisten hinter der Bedrohung stecken könnten. Die Auflösung erfolgt erst gegen Ende der Episode: Eine eigentlich neutrale (in manchen Fällen sogar affirmativ dargestellte) Technologie ist ursächlich für die Bedrohung, da sie in einen anderen Kontext geraten ist, in dem der Zweck, dem sie ursprünglich diente, nun fatale Folgen hat. In Anlehnung an den amerikanischen Technikphilosophen Langdon Winner, der in den 1970ern vor autonom agierenden Technologien warnte, welche in Folge außer Kontrolle geraten könnten und für diese die Formel „technics-out-of-control" prägte (Winner 1977), ließe sich im Fall des entsprechenden *Doctor Who*-Topos von *Technics-out-of-context* sprechen.

Exemplarisch hierfür ist die Doppelfolge *The Empty Child/The Doctor Dances* (2005), die im London des Zweiten Weltkriegs spielt und 2006 mit dem Science-Fiction Publikumspreis *Hugo Award for Best Dramatic Presentation* ausgezeichnet wurde: Der Doktor und seine Begleiterin Rose landen in London während der Luftschlacht um England (*The Blitz*), um ein außerirdisches Artefakt unbekannter Herkunft zu bergen. Vor Ort treffen sie auf einen kleinen Jungen mit einer Gasmaske, der monoton nach seiner Mutter fragt, jedoch von den panischen Menschen in seiner Umgebung gemieden wird. In einem Hospital stellen die Zeitreisenden fest, dass alle, die mit dem Gasmaskenkind in Kontakt geraten sind, inzwischen dieselben Symptome aufweisen: Auch sie fragen apathisch immer wieder ein

und denselben Satz: „Are you my mummy?“ (01(27)/09, 00:39:36-00:39:50). Ihr Gesicht hat sich in eine schwarze Gasmaske verwandelt, und auch sie infizieren ihre Mitmenschen durch Berührung – zur großen Besorgnis des Militärs, das versucht, die Betroffenen unter Quarantäne zu halten. Als der zombiehaften Menge der Ausbruch gelingt, scheint eine Transformation der ganzen Welt in Gasmasken-Menschen unvermeidlich. In letzter Sekunde gelingt dem Doktor die Lösung des Rätsels: Das Artefakt, nach dem er zu Beginn der Folge gesucht hatte, entpuppt sich als außerirdischer Krankentransporter, zu dessen Ausstattung auch Nano-Roboter (nanogenes) gehören, die für die Wiederbelebung bzw. Wiederherstellung von Toten und Verwundeten gedacht sind. Der Absturz dieses Raumschiffs sorgte im bombardierten London für kein größeres Aufsehen; der dabei getötete Junge wurde von den Nano-Robotern wiederbelebt, die allerdings keine Kenntnisse humaner DNS hatten und sowohl Gasmaske als auch kindlichen Geisteszustand für originäre Attribute seines Körpers hielten. In Folge wird jeder Mensch, der mit dem kleinen Jungen in Kontakt kommt, ebenfalls von den Nano-Robotern ‚repariert‘. Dem Doktor gelingt es, diesen Prozess umzukehren, indem er den Jungen mit seiner Mutter vereint, was zu einer Rekonfiguration der Nanogene und zur Rückverwandlung aller damit Infizierten führt.

The Empty Child/The Doctor Dances spielt mit *body horror* [5] sowie dem Unheimlichen, das durch die Entindividualisierung mittels einer Gasmaske entsteht. Dem steht die Auflösung entgegen, die alle Beteiligten überleben sieht – ein Moment des *comic relief* (also des dramaturgischen Spannungsabbaus mithilfe eines komischen Elements in einer ansonsten ernsten Handlung) erwächst, als eine alte Frau nach ihrer Rückverwandlung mit Erstaunen feststellt, dass ihr verlorenes Bein nachgewachsen ist und darauf von einem Militärarzt die etwas hilflose Antwort erhält: „Well, there is a war on, is it possible that you have miscounted?“ Bemerkenswert ist, dass es in den bei-

5 Laut dem Collins English Dictionary „a horror film genre in which the main feature is the graphically depicted destruction or degeneration of a human body or bodies“ (http://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/body-horror; 29.04.2013).

den Folgen keinen eigentlichen Antagonisten gibt: Der zu lösende Konflikt entsteht durch eine eigentlich wohlmeinende Technologie, repräsentiert durch die medizinischen Nano-Roboter einer anderen Spezies, die außerhalb ihres eigentlichen Feldes (hier im London des Jahres 1940) verheerende Auswirkungen wie die gewaltsame Umwandlung der Spezies Mensch haben kann. Interessanterweise haben Folgen nach diesem Modell seit der Neuauflage von *Doctor Who* meist ein Happy End. Dadurch scheinen die Autoren vermeiden zu wollen, Nebencharaktere durch tumbe Maschinen (ohne konkrete Motivation und damit sinnlos) zu Tode kommen zu lassen. Ebenfalls häufig ist die Auflösung durch eine Reset-Taste (in dieser Folge die Rekonfiguration der Nanogene) oder durch einen *deus ex machina*.

Für Drehbuchautoren weist das *Technics-out-of-context*-Motiv mehrere Vorteile auf: Zum einen wird Spannung erzeugt, da das entscheidende Plot-Element bis zum Schluss verborgen bleibt; zum anderen werden falsche Fährten gelegt, die mitunter ins Übernatürliche gehen. In der Episode *Hide* (2013) besuchen der Doktor und seine Begleiterin Clara ein Spukhaus in den 1970er Jahren: Der Geist der Witch of the Well, der das Haus heimsucht, entpuppt sich als phantomhafter Abdruck einer Zeitreisenden, die bei einer missglückten Mission in einer anderen Dimension gefangen wurde und aus dieser schließlich gerettet werden kann. Die Episode *The Curse of the Black Spot* (2011) spielt auf einem Piratenschiff des 18. Jahrhunderts, dessen Besatzung von einer Sirene belagert wird, die jedes Besatzungsmitglied holt, das sich eine Verletzung zuzieht. In einer ähnlichen Auflösung wie *The Empty Child/The Doctor Dances* stellt sich das vermeintlich übernatürliche Wesen als Avatar des medizinischen Computers in einem gestrandeten außerirdischen Raumschiff heraus, der alle verwundeten Piraten gemäß seiner Programmierung in die Krankenabteilung teleportierte.

Mitunter finden sich in *Doctor Who* auch Anspielungen auf Cargo-Kulte, wie sie in der pseudowissenschaftlichen Prä-Astronautik als Argumentationsmuster beliebt sind. Entsprechende Theorien, die in Deutschland durch Autoren wie Erich von Däniken popularisiert wurden, gehen davon aus, dass außerirdische Besucher die frühen menschlichen Hochkulturen beeinflussten, die – im Unverständnis von deren überlegener Technologie – diese zu Göttern verklär-

ten. Tatsächlich findet sich die erste Ausformulierung dieses Themas in einem Science-Fiction-Roman, *Edison's Conquest of Mars* von Garett P. Serviss aus dem Jahr 1898. Es wurde in den letzten Jahren in Science-Fiction-Serien wie den Formaten des *Stargate*-Serienuniversums wiederbelebt. In der Episode *The Face of Evil* (1977) trifft der Doktor auf einem fremden Planeten auf eine Jäger- und Sammlergesellschaft, die die Gottheit *Xoanon* anbetet. In Wirklichkeit sind die steinzeitlich lebenden *Sevateem* die Nachkommen einer gescheiterten Raumfahrtmission (survey team); der von ihnen verehrte Gott ist also der defekte Bordcomputer. Hier scheint Langdon Winners Formel der *technics-out-of-control*, also der außer Kontrolle geratenen autonom agierenden Technik, besser zu passen: Es fällt auf, dass sowohl Winners Buch als auch diese Episode in den späten 1970er Jahren entstanden, als der Fortschrittsoptimismus der westeuropäischen Gesellschaften durch die Erdölkrise und die beginnende Umwelt- und Nachhaltigkeitsdebatte erste Dämpfer erhalten hatte. Wurde Technik bis zu diesem Zeitpunkt in britischen und amerikanischen Fernsehserien als grundsätzlich positive Kraft dargestellt, so verbreiteten sich in Folge Betrachtungsweisen von Technik als einer Entität, die sich aufgrund ihrer Eigendynamik und zunehmenden Komplexität menschlicher Kontrolle entzieht. In *The Face of Evil* geht die entsprechende Thematisierung von Technik soweit, dass die autonom gewordene Technologie zum vergötterten Herrscher der entmündigten Nachfahren der Raumschiffbesatzung wird. Eine Neuauflage des in *The Face of Evil* dargestellten Motivs folgte mit *The Mysterious Planet* (1986), einer Episode, in der erneut ein Roboter aufgrund der eigenen Programmierung zur tyrannischen Gottheit einer enttechnologisierten Gesellschaft wird. In beiden Episoden ist Religionskritik eingewoben, wobei der Doktor – je nach Perspektive – die Rolle des Bilderstürmers, Ketzers oder Aufklärers einnehmen kann.

Abseits dieser düstereren Varianten erweist sich der Topos von der entkontextualisierten Technologie als ebenso populär wie unkonventionell. Er entspricht im Kern den Ansprüchen, die an die Serie bei ihrer Erschaffung durch Sidney Newman geknüpft wurden, nämlich, intelligente Science-Fiction zu sein, die auf „bug-eyed monsters", die eindimensionalen Antagonisten der B-Movies der

1960er Jahre, verzichten kann (vgl. Cull 2006, 53f.). Auch lässt sich das Motiv als Angriff auf die Sehgewohnheiten des Publikums deuten: Schwarz-Weiß-Schemata, nach denen die *dramatis personae* in Sympathieträger und eindeutige Bösewichte eingeteilt werden, greifen hier oftmals nicht, da die dafür nötige Balance durch das Fehlen des Antagonisten beeinträchtigt ist.

Zitierte Filme, Mehrteiler, Serien und Reihen

Adams, Douglas/Bell, Alan J.W./Lloyd, John: *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*. 6 Episoden à 33 Min., GB 1981.

Burton, Mark et al.: *Spitting Image*. 131 Episoden à 30-60 Min., GB 1984-1996.

Grant, Rob/Naylor, Doug: *Red Dwarf*. 61 Episoden à 23-29 Min., GB 1988-1999.

Lloyd, John/Hardie, Sean: *Not The Nine O'Clock News*. 27 Episoden à 25 Min., GB 1979-1982.

Newman, Sydney et al.: *Doctor Who*. 800+ Episoden à ca. 25-45 Min., GB 1963-1989 und 2005-.

Newman, Sydney et al.: *The Avengers*. 161 Episoden à 50 Min., GB 1961-1969.

Roddenberry, Gene et al.: *Star Trek: The Original Series*. 79 Episoden à 51 Min., US 1966-1969.

Literatur

72nd Annual Peabody Awards: Complete List of Winners, 27.03.2013, http://peabodyawards.com/2013/03/72nd-annual-peabody-awards-complete-list-of-winners/ (02.05.2013).

Cook, John R./Wright, Peter: ‚Futures past': An introduction to and brief survey of British science fiction television. In: British Science Fiction Television. A Hitchhiker's Guide, hg. von dens., London 2006, 1-20.

Cull, Nicholas J.: ‚Bigger on the inside…' *Doctor Who* as British cultural history. In: The Historian, Television and Television History, hg. von Graham Roberts und Philip M. Taylor, Luton 2001, 95-112.

Ders.: Tardis at the OK Corral. *Doctor Who* and the USA. In: British Science Fiction Television. A Hitchhiker's Guide, hg. von John Cook und Peter Wright, London 2006, 52-70.

Dath, Dietmar: Maschinenwinter. Wissen, Technik, Sozialismus. Eine Streitschrift, Frankfurt a.M. 2008.

Geraghty, Lincoln: Television since 1980. In: The Routledge Companion to Science Fiction, hg. von Mark Bould et al., London/New York 2009, 144-152.

Hills, Matt: *Doctor Who*. In: Fifty Key Television Programmes, hg. von Glen Creeber, London/New York 2004, 75-79.

Ders.: Triumph of a Time Lord. Regenerating *Doctor Who* in the Twenty-First Century, London/New York 2010.

Klein, Thomas/Hißnauer, Christian (Hgg.): Klassiker der Fernsehserie, Stuttgart 2012.

Leith, Sam: Worshipping *Doctor Who* from behind the sofa. The Telegraph, 04.07.2008, http://www.telegraph.co.uk/comment/columnists/samleith/3560202/Worshipping-Doctor-Who-from-behind-the-sofa.html (29.04.2013)

O'Mahoney, Daniel: ‚Now how is that wolf able to impersonate a grandmother?' History, Pseudo-history and Genre in *Doctor Who*. In: Time And Relative Dissertations In Space: Critical Perspectives On *Doctor Who*, hg. von David Butler, Manchester 2007, 56-67.

Orthia, Lindy A.: Antirationalist critique or fifth column of scientism? Challenges from *Doctor Who* to the mad scientist trope. In: Public Understanding of Science 20 (2011), 525-542.

Oxford Dictionary: Tardis, 2013, http://oxforddictionaries.com/definition/Tardis (29.04.2013)

Perryman, Neil: *Doctor Who* and the Convergence of Media: A Case Study in ‚Transmedia Storytelling'. In: Convergence. The International Journal of Research into New Media Technologies 14 (2008), 21-40.

Robb, Brian J.: Timeless Adventures. How *Doctor Who* Conquered TV, Harpenden 2009.

Samuelson, David N.: Hard SF. In: The Routledge Companion to Science Fiction, hg. von Mark Bould et al., London/New York 2009, 494-499.

Sandbrook, Dominic: Never Had It So Good. A History of Britain from Suez to the Beatles, London 2005.

Ders.: White Heat. A History of Britain in the Swinging Sixties, London 2010.

Sleight, Graham: The Big Picture Show: Russell T. Davies' writing for *Doctor Who*. In: The Unsilent Library. Essays on the Russell T. Davies

era of the New Doctor Who, hg. von Simon Bradshaw, Anthony Keen und Graham Sleight, London 2011, 15-28.

Sweney, Mark: *Doctor Who* BBC Worldwide's biggest-selling TV show internationally, The Guardian, 12.07.2011, http://www.guardian.co.uk/media/2011/jul/12/doctor-who-bbc-worldwide (29.04.2013).

Tulloch, John/Alvarado, Manuel: *Doctor Who*. The Unfolding Text, London 1983.

Westfahl, Gary: Space opera. In: The Cambridge Companion to Science Fiction, hg. von Edward James und Farah Mendlesohn, Cambridge 2003, 197-208.

Winner, Langdon: Autonomous Technology. Technics-out-of-Control as a Theme in Political Thought, Cambridge (MT) 1977.

Wright, Peter: Film and Television, 1960-1980. In: The Routledge Companion to Science Fiction, hg. von Mark Bould et al., London/New York 2009, 90-101.

Von Joghurtbechern und Bügeleisen

Die Serie *Raumpatrouille* als Projektionsfläche technischer wie gesellschaftlicher Imagination (Ein provokantes Plädoyer für die Unzulänglichkeit)

Jörg Füllgrabe

> Was heute noch wie ein Märchen klingt, kann morgen Wirklichkeit sein. Hier ist ein Märchen von übermorgen: Es gibt keine Nationalstaaten mehr. Es gibt nur noch die Menschheit und ihre Kolonien im Weltraum. Man siedelt auf fernen Sternen. Der Meeresboden ist als Wohnraum erschlossen. Mit heute noch unvorstellbaren Geschwindigkeiten durcheilen Raumschiffe unser Milchstraßensystem. Eines dieser Raumschiffe ist die Orion, winziger Teil eines gigantischen Sicherheitssystems, das die Erde und ihre Bewohner vor Bedrohungen aus dem All schützt. Begleiten wir die Orion und ihre Besatzung bei ihrem Patrouillendienst am Rande der Unendlichkeit. (Kneifel 2011)

Mit diesen einprägsamen Sätzen beginnen die Folgen von *Raumpatrouille* (1965), einer der m.E. auf längere Sicht, insbesondere durch die späteren Wiederholungen sowie die dann erfolgte Kinobearbeitung zu erneutem Ruhm gekommen, erfolgreichsten und gleichwohl immer wieder verkannten Serien des deutschen Fernsehens. Durch diese Formulierungen sind die wesentlichen Parameter der Serie bereits festgelegt: Der stilistische Bezug auf das archaisch anmutende Wort ‚Märchen' – bzw. die Konnotation zu diesem Begriff – ist auf die Entstehungszeit der Serie zurückzuführen; er erscheint im Nachhinein als ein genialer Kniff, um das Phantastische mit dem Realen, das Unwahrscheinliche oder gar Unvorstellbare mit dem Möglichen zu verbinden. Utopie in Technologie wie Gesellschaft wird assoziiert, jene über die „unvorstellbare Geschwindigkeit", diese etwa über die supranationale Regierungs- bzw. Administrations-Komponente der Menschheit.

1966: Die Orion hebt ab

Am 17. September 1966 ging die erste Folge von *Raumpatrouille* auf Sendung, die Einschaltquote lag bei heute unvorstellbaren rund 50%. Bereits im Vorfeld waren die Kritiken aber alles andere als optimal gewesen, in der *Berliner Zeitung* wurde der Produktion attestiert, sie sei „pseudowissenschaftlicher Quatsch, [die] Utopie ohne Geist [gebäre]“ (Kastner 1995, 73ff.); der Informationsdienst *Kirche und Fernsehen* bemängelte die „für das Publikum zu komplizierten Dialoge“ und anlässlich einer Wiederholung der Serie Mitte der 1970er Jahre apostrophierte die Münchner *tz*, dass „kein Schwachsinn offenbar groß genug sei, um nicht wiederholt zu werden“ (Kastner 1991, 94). Im Nachrichtenmagazin *Der Spiegel* wurde immerhin attestiert, dass die 3,4 Mio. DM teure Produktion – aus Kostengründen hatten sich SWR, SDR, WDR und NDR zu einer Koproduktion mit dem französischen Fernsehen entschlossen – Anschluss an die US-Produktionen suchte (Kastner 1991, 54f.). Offenbar – die eben erwähnte Zuschauerquote deutet ja darauf hin – waren die Warnungen nur sehr bedingt erfolgreich. Auch die Tatsache, dass die Serie wiederholt ausgestrahlt wurde, spricht nicht unbedingt gegen den vor-nostalgischen Charme von *Raumpatrouille*.

Diese, und das scheint mir etwas mehr als reine Geschmackssache zu sein, bemerkenswerteste – und zugegebenermaßen meinerseits gerade wegen ihres gewissermaßen archaischen Charmes hochgeschätzte – Fernsehserie der noch von schwarz-weißer Fernsehoptik geprägten 1960er Jahre war das Science-Fiction-Opus *Raumpatrouille*, das deutlich später unter dem zwischenzeitlich vermutlich notwendigen Erweiterungstitel *Raumpatrouille Orion* Kultstatus erlangte und schließlich sogar, eben ein Ergebnis dieses Kultstatus, in einer von der Lauflänge her natürlich deutlich verkürzten Kinoproduktion im Jahr 2003 unter dem – vermutlich humoristisch-ironisch intendierten – Titel *Rücksturz ins Kino* mit der, nun sagen wir, gewöhnungsbedürftigen Elke Heidenreich als intergalaktischer Nachrichtensprecherin eine weitere Renaissance erlebte. Dieser ‚Rücksturz‘ war erfolgreich, und das, obwohl im Unterschied zu computeranimierten Produktionen der 1990er Jahre und des anhebenden neuen Jahrtausends die Tricktechnologie mit dem Begriff rustikal

bzw. archaisch noch als recht wohlwollend umschrieben erscheint. Das berühmte Bügeleisen oder die Badezimmerarmaturen im Kommandoraum etwa sind nicht nur aus heutiger Perspektive fragwürdig, sondern waren dies auch vor knapp vierzig Jahren schon. Auch einige Ungereimtheiten in der Umsetzung werden immer noch oder wieder z.T. genüsslich seziert. Was in den 1960ern den meisten Zuschauern nicht auffiel bzw. sie nicht störte, ist mittlerweile zum ‚Alleinstellungsmerkmal' der Serie geworden.

So sind es aus cineastischer bzw. fernsehgeschichtlicher Perspektive insbesondere die Unzulänglichkeiten bzw. Improvisationen, die die Serie nicht nur im Sinne reflexiver Rezeption bekannt machten, sondern erst in diesen abgehobenen Status eines – wie auch immer zu definierenden – Kultobjekts erhoben. Gerade dies macht *Raumpatrouille* nicht nur sympathisch, sondern – und das bezieht sich natürlich vornehmlich auf die deutsche Fernsehrealität der 1960er und 1970er Jahre sowohl hinsichtlich der Publikumsresonanz als auch des Erstausstrahlungszeitpunktes – zu einer Art Vorläuferin für die im deutschen Fernsehen als *Raumschiff Enterprise* (1966-1969) firmierenden, im amerikanischen Original als *Star Trek* jenseits wie diesseits des Atlantik zu manischer Verehrung gelangten TV-Produktion, die zwar etwas früher im US-Fernsehen anlief, in der Bundesrepublik allerdings erst um das Jahr 1970, also nach dem letzten Start der Orion auf den Fernsehschirmen zu sehen war (Haderer/Bachschwöll 1996, 324ff.).

Vom Erfolg – oder sagen wir lieber von der weltumspannenden Präsenz der US-Produktion – her, war die deutsche Produktion deutlich schlechter gestellt. Zumindest ist mir keine übergreifende Fan-Gemeinde wie die Trekkies für ihr deutsches Gegenstück bekannt. Das ist einesteils bedauerlich, allerdings vielleicht auch gut so, denn auf diese Weise bleibt der Orion manche ‚Trek-Contest-Peinlichkeit' erspart. Trotzdem wurde die Geschichte von *Raumpatrouille*, die im Fernsehen lediglich sieben Episoden umfasste, in einer Reihe von Romanen fortgeschrieben und in noch fernere Zukunft hinein ‚verlängert' (Kastner 1991, 106ff.). In unserem Zusammenhang soll es jedoch lediglich um die im Fernsehen ausgestrahlten Abenteuer

des Raumschiffs Orion[1] gehen, das als Patrouillenkreuzer mit deutlich weniger Personal auskommt, als dies für die Enterprise der Fall ist.

Raumpatrouille – Eine Retrospektive

Es ist natürlich nicht unproblematisch, einen Blick über 45 Jahre zurück in eine Zeit zu lenken, die, insbesondere was ihre Alltagstechnologie oder auch den Grad der Technisierung allgemein angeht, aus gegenwärtiger Sicht nachgerade archaisch erscheinen muss. Von der mikroelektronischen Revolution waren die Mitt-Sechziger noch ‚Lichtjahre' entfernt, auch wenn bereits etwa über Transistoren bestimmte Miniaturisierungstendenzen hinsichtlich der Elektrotechnologie greifbar waren. Immerhin waren trotz des als rückständig deklarierten Telefons mit Wählscheibe bereits transatlantische Rundfunkübertragungen und auch Telefonate möglich, das astronautische Zeitalter hatte bereits begonnen. Nach dem Doppelschlag von 1957 und 1961, in dem die sowjetische Raumfahrttechnologie sich mit dem Start des ersten Satelliten und vor allen Dingen des ersten Menschen in den Kosmos als Etappensiegerin erwies, war der Wettlauf im Weltraum zwischen den beiden damaligen Großmächten in vollem Gange (Hoose/Burczik 1988, 30ff.). Gruppenflüge, Rendezvousmanöver von Raumschiffen sowjetischer wie amerikanischer Herkunft und nicht zuletzt der Versuch, einen ersten Menschen auf dem Mond zu landen, sind die Rahmenbedingungen, unter denen auch *Raumpatrouille* zu betrachten ist. Womöglich war auch die Kunde von der Realisierung der US-amerikanischen Produktion ***Star Trek*** bis nach Deutschland gedrungen. Auch andere US-amerikanische Science-Fiction-Verfilmungen dürften durchaus auf das Interesse der deutschen Fernsehmacher gestoßen sein, und so spiegelt sich die Begeisterung an populärwissenschaftlichen Weltraumflugsutopien auch in *Raumpatrouille* wider (Caidin 1955, 39ff.).

Die Reaktion des deutschen Fernsehens war u.a. eben diese Produktion, die auf ernsthafte, aber oft auch ironische Weise ein

1 Bzw. der Raumschiffe, das letzte hier aktive ist die Orion 8.

Heute und Morgen in das weit in der Zukunft liegende Übermorgen projizierte. So wurden, auch das ist heute angesichts bestimmter Tendenzen gerade in der Fernsehlandschaft kaum mehr vorstellbar, womöglich – eine entsprechende wohlwollende Deutung sei mir nachgesehen – Aspekte des seinerzeitigen Fortschrittsdiskurses, der zumindest in bestimmten Sendungen bildungsprogrammatischer Art auch im Fernsehen vorkam, aufgegriffen, wobei ich nicht so verwegen sein möchte, von einem Einfluss auf diesen Diskurs zu sprechen. Dennoch erscheint *Raumpatrouille* in diesem Zusammenhang als Echo entsprechender Diskussionen und Visionen, wo auch immer diese stattgefunden haben mögen.

Die *Raumpatrouille*-Episoden[2]

In den sieben Folgen *Angriff aus dem All*, *Planet außer Kurs*, *Hüter des Gesetzes*, *Deserteure*, *Der Kampf um die Sonne*, *Die Raumfalle* sowie *Invasion* erlebt die originäre Orion-Crew, ergänzt durch den weiblichen Sicherheitsoffizier Tamara Jagellovsk, eine Reihe von Abenteuern, die primär mit der Entdeckung extraterrestrischen Lebens bzw. von Lebensformen nichtirdischen Ursprungs, eben den Frogs, verbunden sind. Der Begegnung folgt eine weite Teile der Serie prägende kriegerische Auseinandersetzung mit den Fremden, die entsprechenden Mustern des Ingroup-outgroup-Schemas folgt (Schröder 1998, 20). In den anderen Folgen geht es etwa um abtrünnige Kolonialweltler, die Außenpolitik eines Amazonenplaneten (*Kampf um die Sonne*) und – in *Hüter des Gesetzes* – um die Problematik des Einsatzes von Robotern. Haben in *Hüter des Gesetzes* menschliche Unzulänglichkeiten dazu geführt, dass die Arbeitsroboter ihre eigene, d.h. die durch Menschen einprogrammierte, Ethik verletzen, werden gerade in *Kampf um die Sonne* neben der Frage einer weit in die Zukunft angelegten ‚sauberen' Energieversorgung auch Aspekte des Rollenverständnisses von Frauen thematisiert.

2 Die Beschreibung folgt der Auflistung bei Kastner (1991, 23-43) bzw. den neu aufgelegten Orion-Romanen Hanns Kneifels, die inhaltlich mit den ausgestrahlten Folgen übereinstimmen, jedoch in anderer Reihung erschienen sind.

‚Technologie' des beginnenden 4. Jahrtausends – aus dem Blickwinkel der 1960er Jahre

Im Folgenden wird die Technologie der Orion bzw. des Orion-Umfeldes in doppelter Hinsicht thematisiert. Untersucht wird zum einen die Technik der Darstellung bzw. die Umsetzung futuristischer Technologie und zum anderen die Frage, in welchem Maße tatsächlich futuristische Aspekte technologischer Art greifbar sind bzw. ob der Serie attestiert werden kann, sie sei ‚visionär'. Natürlich ließe sich darüber streiten, wie und unter welchen Rahmenbedingungen Visionarität zu definieren sei, aber dieses fundamentale Diskussionsfeld soll an dieser Stelle nicht eröffnet werden (vgl. hierzu aber Steinmüller/Steinmüller 1999, 191ff.). Halten wir eine sowohl grundsätzliche als auch weite Definition für tragbar, so ist von einer auf künftige Entwicklungen hin angelegten Vision zu sprechen, die – freilich in unterschiedlicher Graduierung – eigentlich allen Science-Fiction-Stoffen implizit ist.

Obgleich ich das eigentlich nur bedingt im Sinn hatte, lässt mich der Vergleich mit der US-Serie nicht los: Diese wird immer wieder als Beweis für die Visionskraft auch populären Fernsehens gefeiert, während *Raumpatrouille* in diesem Zusammenhang kaum einmal auftaucht. So werden die Handsprechgeräte, diverse Laserwaffen und insbesondere das sog. ‚Beamen' als Hinweis für die weit in die Zukunft weisende und womöglich sogar die Wissenschaft und Technik inspirierende Leistung der *Star-Trek*-Serie herangezogen wurde. Ist das wirklich so? Das so innovative ‚Beamen' wurde vor allen Dingen aus Kostengründen zum Transportmittel erhoben; das Budget hätte anscheinend kein ausgefeiltes Landeszenario hergegeben.

Und wie verhält es sich mit der Umsetzung von Technik im Film bzw. Fernsehen? Seien wir ehrlich: Überzeugen können insbesondere die bonbonbunten Farbelemente der Enterprise-Brücke genauso wenig, wie das für die Stockwerke umfassenden Rechnereinheiten des Raumschiffs der Fall ist. Und die grauenhaften, wenngleich farbig dargestellten Kulissen der planetaren Aufenthaltsorte von Kirk und Co einschließlich ihrer Bewohner, wie etwa ein durch einen grünen Strampelanzug und ein Teesieb vor den Augen zum

intelligenten Reptil mutierten Schauspieler, sind gemessen am Standard der *Raumpatrouille* – sowohl was die ‚fremden Welten' als auch deren Bewohner bis hin zu den geheimnisvollen Frogs angeht – um Größenordnungen schlechter als das deutsche Pendant.

Gleichwohl wird *Star Trek* – so etwa in einer Produktion auf Arte – als auch technologisch innovativ gedeutet, wobei hier über Technologiesprünge in der US-amerikanischen Serie gewissermaßen den ‚Ritterschlag' erhielt. Von der Orion bleibt (oder blieb zumindest über einen langen Zeitraum) nur die Sache mit den Plastikbechern und dem Bügeleisen als Kontrollmodul, ohne dass die Verknüpfung mit der seinerzeit aktuellen Futuristik wahrgenommen wurde. Der Meeresboden als Wohnraum ist nicht nur gegenüber den gelegentlichen und weitgehend peinlichen Ausflügen der Enterprise-Crew auf eine vergangene oder alternativ in die Zukunft entwickelte Erde kongenial, sondern entspricht auch Utopien, die erst im Laufe der späten 1960er bis frühen 1970er Jahre teilweise bis hin zu Experimentalstadien tatsächlich up to date waren.

Dementsprechend gilt es, diese deutsche Fernsehserie in den Kontext sowohl technologischer Entwicklungstendenzen in den 1960er Jahren als auch entsprechender Utopien zu stellen. Aus einer gewissermaßen ‚übersättigten' Sicht des 21. Jahrhunderts heraus, in der jedes neuere Mobiltelefon mehr Informationen, bis hin zu fotografischen Applikationen, verarbeiten kann und für größere elektronische Kapriolen gerüstet ist als die Produktion von *Raumpatrouille*, erscheinen sowohl die seinerzeitigen Ideen als auch erst recht deren Umsetzung dilettantisch.

Innovativ – und aus der damaligen Perspektive auch tatsächlich eine Zukunftsoption – war z.B. das Leben der Menschen unter Wasser. Angesichts eines erkennbaren ökologischen Problems bzw. Problembündels durch Fabrikproduktion und v.a. straßen- sowie luftverkehrsbedingte Schadstoffeinträge in die Atmosphäre schienen einigen Vertretern der zumindest im offiziellen Sprachgebrauch kurzlebigen Zunft der Futurologen die anscheinend unendlichen Ozeane nicht nur das Nahrungsreservoir der Zukunft zu sein, sondern auch als künftiges Habitat wie geschaffen (vgl. Vogt 1973, 94ff.). In Unterwasserstädten bzw. -anlagen, und das war in der Fernsehserie zumindest für die Besatzungen der Raumpatrouille und

für die Raumschiffbasen der Fall, sollte sich ein beträchtlicher Teil der menschlichen Zukunft abspielen. Ein entsprechender und aussagekräftiger Buchtitel lautete denn auch *Wir werden Wasser atmen*. Filmtechnisch wurde selbstverständlich kein solches Unterwasserhabitat eingerichtet, sondern per Filmüberblendungen und mittels eingespielter Aufnahmen aus den Aquarien des Berliner Zoos in recht überzeugender Weise die Unterwasserwelt des „Märchens von übermorgen" realisiert (Kastner 1991, 59f.).

Wenn auch die Kryptokammern eine nicht so prominente Rolle spielen, so sind diese doch bis heute – zugegebenermaßen nur in einem eher überschaubaren Kreis entsprechender und womöglich nicht bis ins letzte Detail seriöser Wissenschaftler – nicht ganz aus der Diskussion verschwunden, was die Möglichkeit interstellarer Reisen angeht. Im Zuge einer kritischen Rezeption als Beleg für den ‚faschistoiden' Charakter der Serie (vgl. Wesel 2000, 100ff.) wird auch die Overkill-Waffe angeführt, mit deren Hilfe ganze Planeten zerstört werden können. Rufen wir uns die Diskussion um die Gefahr durch Asteroiden ins Gedächtnis, die der Erde immer wieder gefährlich nahekamen, ist eine der Rettungsoptionen, die immer wieder Erwähnung finden, eine nachhaltige Zerstörung des entsprechenden gefährlichen Himmelskörpers. Eine Art ‚Overkill-Option' könnte im Kontext dieser Gefahrenabwehr, auch wenn der Terminus aus dem militärischen Jargon stammt und in den Hochphasen des Kalten Kriegs die potentielle Zerstörung des Lebens auf der Erde durch atomare Waffen meinte, durchaus als sinnvolles Werkzeug fungieren. Beide Beispiele legen nahe, dass auch in der *Raumpatrouille* Themenfelder eröffnet wurden, die auch heute noch eine diskursive Relevanz haben. Und das ist etwas, was sicherlich nicht so ganz alltäglich ist.

Soziologische Relevanz?

Gesellschaftlich ist die Welt der Orion ihrer Zeit weit voraus. Es wird eine Situation postuliert, deren Entwicklung wir etwa hinsichtlich eines Zusammenwachsens Europas beobachten, wenngleich die deutlichen Rückschläge in der letzten Zeit alles andere als positiv sind. (Serien-)Fakt ist jedoch, dass die Menschheit zu einem ‚Gan-

zen‘ organisiert wurde (leicht kritisch konnotiert etwa bei Wesel 2000, 99). Dies spiegelt sich zumindest in gewissem Sinne auch in der Zusammensetzung der Besatzung der Orion wider: Der anglo-amerikanische Kommandant, die französische Raumüberwachungs-offizierin, der schwedische Maschinenoffizier, der italienische Armierungsoffizier, der asiatische Astrogator und die russische GSD-Mitarbeiterin als Überwachungs- und Kontrollinstanz sind doch erkennbar inter- bzw. übernational angelegt.[3] Dadurch lassen sich durchaus entsprechende gesellschaftliche Zukunftsentwürfe als gegeben ansehen.

Dieser Aspekt gilt m.E. auch hinsichtlich der Rolle der Frauen, auch wenn auf Chroma, dem sog. Amazonenplaneten, von dem aus Energie aus dem solaren System abgezapft wird, sich letztlich der gewissermaßen atavistische Habitus eines Cliff McLane gegenüber der Realexistenz weiblicher Ordnung zumindest scheinbar durchzusetzen vermag, hier also die Emanzipation nicht weiter an Boden gewänne, sondern – Lieblingsperspektive eines jeden Chauvinisten – eine hoffnungslose (?) Schrulle bliebe (vgl. Wesel 2000, 97ff.). Jedoch ist keine Rede davon, dass auf Chroma die gewissermaßen matrilineare Ordnung aufgehoben würde, auch wenn die irdisch-männliche Verhandlungsweise sich durch eine Mischung aus Charme und der letztlich latenten Drohung eines Vernichtungsschlages durchsetzen mag.

Aber da sind noch die Raumüberwachungsoffizierin Helga Legrelle und natürlich der weibliche Sicherheitsoffizier Tamara Jagellovsk. Letztere zumindest ist aufgrund ihrer umfassenden Befugnisse schon eher ein deutlicher Beleg für eine zumindest ansatzweise Emanzipation der Frauen – auch wenn Name und Status in der Zeit des Kalten Krieges sicherlich auch als ein wie auch immer gearteter Hinweis auf die Verhältnisse im seinerzeitigen Ostblock und insbesondere der Sowjetunion zu lesen sind. Wird die gesamte Struktur in den Blick genommen, fällt auf, dass die Kommandantin der ‚schnellen Raumverbände‘ Lydia van Dyke als Frau in einer Männerdomäne, eben dem Militär, eine herausragende Position einnimmt. Vor

3 Die irritierende Allgegenwart des Galaktischen Sicherheitsdienstes wird etwa bei Peters (2012, 8) angemerkt.

diesem Hintergrund war *Raumpatrouille Orion* seinerzeit tatsächlich ein „Märchen von übermorgen", in dem Frauen zumindest emanzipierter als im Durchschnitt der bundesdeutschen 1960er Jahre dargestellt werden und auch – ein Desiderat, das ja heute immer noch thematisiert wird – durchaus nicht immer Scheu vor Technologie hatten. Diese wird in der Serie z.T. ‚naiv', z.T. recht geschickt dargestellt.

Tricks und Trickchen

Von der Fernseh-Orion existierten drei aus Holz, Aluminium und Plexiglas hergestellte Modelle unterschiedlichen Durchmessers. Die 1960er Jahre waren durch eine eher ‚rustikale' Tricktechnik gekennzeichnet, und so nimmt es nicht wunder, dass bei genauerem Hinsehen – in dieser Hinsicht wäre wohl eine adäquate HD-Variante der definitive ‚Rücksturz' – bei den Flugsequenzen die Nylonschnüre erkennbar sind, an denen das Raumschiff durch die ‚Unendlichkeit' manövriert wurde; das ist sicherlich eine der deutlicheren Fehldarstellungen der Serie (vgl. Kastner 1991, 55-57).

Geschickt inszeniert hingegen sind die Unterwasser-Starts der Orion. Das Aufsteigen wurde durch den Einsatz von Brause-Tabletten dynamisiert, und der Aufstieg aus dem Wasser wurde mit einem echten Strudel inszeniert, der in der Versuchsanlage für Wasserdynamik der Technischen Hochschule in München (heute Technische Universität München) generiert wurde, indem das Wasser verfärbt, die Aufnahmen durch eine Cinemascope-Linse verzerrt und mit Zeitraffertechnik gearbeitet wurde; das Wasser war überdies für die Imagination eines Meeres gefärbt worden (Kastner 1991, 65).

Die Tiefseebasis 104 wurde auf dem Münchner Königsplatz realisiert, auf dessen Granitboden die Schauspieler zum Beladen der Schiffe agierten, alles andere wurde später einkopiert (vgl. Weber 1999, 114). Die Außenaufnahmen für die Landung der Orion auf fremden Planeten fanden auf einer Abraumhalde statt, nachdem – so wird kolportiert – der ursprünglich vorgesehene Drehort in Island aus Kostengründen in die Nähe Münchens verlegt worden war.

In der zentralen Einheit – die offensichtlich einzige dauerhafte Studioinstallation – sind Absonderlichkeiten wie Badezimmerarma-

turen, Plastikbecher oder auch das Regelungsmodul eines Bügeleisens auffällig, die bereits in den 1960er Jahren kritischen Augen nicht verborgen geblieben waren. Dabei ist m.E. die Orion-Ästhetik keineswegs so hoffnungslos. Die geschwungenen Linien der Kommandozentrale – seinerzeit bzw. später immer wieder als ‚Nierentisch-Ästhetik' geschmäht – findet sich, zugegebenermaßen recht entfernt, u.a. in Form der geschwungenen Theke im Rahmen der Nachrichtenpräsentation eines großen öffentlich-rechtlichen Senders wieder.

Und natürlich gilt das nicht nur hinsichtlich des Gesamteindrucks, sondern auch bezüglich mancher Einzelheit. Gar nicht so plump etwa wirkt – und das noch nach fast einem halben Jahrhundert – die Astroscheibe in der Mitte der Kommandozentrale, die als Sichtschirm benutzt wurde, und die – das mag natürlich im Auge des Betrachters unterschiedlich intensiv sein – sicherlich nicht das am wenigsten überzeugende Element der Serie darstellt. In Wirklichkeit bestand dieser Bildschirm aus einer weißen Platte mit einem Durchmesser von 1,20 m, über der ein Spiegel platziert war, von dem aus die zuvor gefilmten Sequenzen, also etwa die Overkill-Vernichtung eines Irrläufers oder auch die angreifenden Raumschiffe der Frogs, auf die als Leinwand dienende weiße Fläche projiziert wurden. Mit recht einfachen Hilfsmitteln wurde eine Art „zentrale Unschärfe" generiert, so dass der Eindruck eines großen Monitors vermittelt wurde (Kastner 1991, 57). Diese Art der Umsetzung hat durchaus Ähnlichkeit mit modernen Flachbildfernsehern.

Dargestellt wird auch der Einsatz einer fürchterlichen Waffe. Die Overkill-Anlage wurde aus verschiedenen Wandelementen, Minenspitzern, teilweise mit Kabelstücken versehenen Bananensteckern sowie verchromten Kugeln und Nähgarnrollenbehältern kreiert. Die Zerstörung des Frog-Planeten trifft realiter lediglich eine Gipskugel, die an einer Stelle ausgehöhlt und dort mit einer Mischung aus Reis, Rosinen und Kaffee gefüllt wurde; bei der Detonation wurde das Ganze mit Pressluft weggeblasen und dieser Vorgang mit einer High-Speed-Kamera gefilmt. In vergleichbarer Weise erfolgt die sog. Super-Nova, die durch eine mit Brandmasse präparierte Holzkugel dargestellt wurde; der Feuerstreif wurde ebenfalls durch Brandmasse dargestellt. Die beiden getrennt aufgenommenen

Sequenzen wurden später zusammengesetzt. Der bereits in der ersten Folge auftretende Lichtsturm wurde im Bluescreen-Verfahren gefilmt; er bestand aus Reiskörnern, die mit Hochgeschwindigkeit aufgenommen und in normaler Filmgeschwindigkeit wiedergegeben wurden (Kastner 1991, 64f.).

Die Strahlen der Laserwaffen wurden per durch einen Schlitz teildurchlässig gemachter Abdeckmaske und Milchglasscheibe, die sich bewegte bzw. rotierte, generiert, wobei die einzelnen Filmbilder Bild für Bild belichtet wurden; das Ergebnis wurde in das Hauptmaterial einkopiert. Der in der sechsten Folge zum Einsatz gekommene Omikronstrahler konnte tricktechnisch einfacher und vom Arbeitsaufwand her ähnlich intensiv visualisiert werden; die Strahlen wurden im Nachhinein in die Film-Einzelbilder mit Rasierklingen eingeritzt (vgl. Kastner 1991, 66ff.).

Ähnlich erfinderisch erfolgte die Realisierung der Roboter in der dritten und in der vierten Folge. Diese bestanden aus Pappe- bzw. Holzattrappen, die entweder aufgehängt oder gestützt wurden. Mit Kopier- und Spiegelungstricks wurde die Zahl der Androiden geschickt erhöht. Das einzige wirklich bewegliche Robotermodell konnte von einer Person bedient werden, welche in die Verkleidung klettern musste, um etwa die Roboterarme zu steuern, die mit einer Eiszange bzw. einem Eisportionierer ‚armiert' waren. Für die Frogs wurden allerdings Schauspieler benötigt, die in blaue Anzüge gehüllt mittels Cinemascope-Linsen optisch in die Länge gezogen wurden; für den irisierenden Effekt wurde eine Holzrolle mit Glitzer beklebt, in Drehung versetzt und dann unscharf gefilmt. Beides wurde schließlich im Bluescreen-Verfahren zusammenkopiert.

Der Einsatz der verschiedenen Materialien verweist auf den mangelhaften Stand der Tricktechnik, aber auch auf eine gehörige Portion Improvisationsvermögen (vgl. Peters 2012, 8). Die Aufbauten der Orion bestanden z.B. großenteils aus Plastik, welches allerdings mittels einer seinerzeit modernen Tiefziehanlage in Form gebracht wurde. Während insgesamt eher preiswerte Materialien zum Einsatz kamen, wurde hier ausnahmsweise auch Designer-Mobiliar in der Serie zum Einsatz gebracht.

Verantwortlich für all diese und weitere Dekorationselemente war Rolf Zehetbauer, einer der damals populärsten Filmarchitekten, der an den entsprechenden Effekten der Raumpatrouille zusammen mit Werner Achmann und Johann Nothof arbeitete. Der größte Teil der Kulisse war aus Kunststoff gefertigt. Da zu dieser Zeit für Kulissenbauten noch traditionell Holz und Papp- bzw. Papiermaterialien verwendet wurden, ist dies als durchaus innovativ zu bewerten (vgl. Kastner 1991, 63ff.).

Praktische Anwendung des *Raumpatrouille*-Designs?

In gewissem Sinne wurde in der Serie eine Entwicklung vorweggenommen, die bis in die 1970er Jahre anhielt, und deren grausige Höhepunkte z.B. in aus Kunststoff gefertigten Sitzsäcken und ähnlichen Monstrositäten lagen. Erst mit einem z.T. ökologisch bedingten Backlash büßten Kunststoffe ihre – und das war in den 1960er und frühen 1970er Jahren durchaus auch gesellschaftlich gemeint – Rolle als moderne und fortschrittliche Materialien sowohl in der Innenarchitektur als auch in der Kleidung zwischenzeitlich ein. Ein zu vermutender, wenngleich m.E. aufgrund der rasanten gesellschaftlichen Veränderungen in den 1960er Jahren explizit kaum zu belegender Einfluss und Gegeneinfluss zwischen Serie und allgemeiner Entwicklung von Mode und Design konnte dann gerade in der kurzen Flower-Power-Phase des Jahres 1967 Wirkung entfalten.[4]

Eine Marginalie sei noch hinzugefügt, die aus heutiger Sicht zwar absurd erscheinen mag, gleichwohl zumindest auf indirekte Weise die technologischen Präpoderanzen der Serie zu beleuchten helfen mag. Zwar gab es bereits in der Vorkriegszeit in Deutschland elektrische Bügeleisen, deren massive Verbreitung erfolgte allerdings erst im Zuge des Wirtschaftswunders und der damit verbundenen Erleichterung des Lebens der ‚Normbevölkerung', und die Idee, Yoghurtbecher als Lampenschalen zu verwenden, ist insofern revolutionär, als diese Yoghurtbecher aus Plastik in deutschen Haushal-

4 Im Kontext der designbezogenen und modischen Entwicklungen speziell in dieser Zeit vgl. grundsätzlich Grunenberg 2005.

ten i.d.T. erst in den 1960er Jahren aufkamen und – wobei nicht wirklich klar ist, inwieweit *Raumpatrouille* dafür ‚verantwortlich' war – im Zuge der 68er- bzw. Post-68er-Bewegung nicht nur in einigen studentischen Wohngemeinschaften Zweckentfremdung von Verpackungsmaterialien zu Beleuchtungszwecken betrieben wurde. Im Zuge einer zu vermutenden Wechselwirkung dürften gerade hinsichtlich der Ausstattung und Beleuchtung trendige Clubs und Diskotheken in die Gestaltung des Casinos hineingewirkt haben, wie dies wohl auch umgekehrt der Fall war. Auch die vielgeschmähte Musik im ‚SC' nimmt sich gemessen an dem, was späterhin so den Musikmarkt erobern sollte, gar nicht so übel aus. Über den kongenialen New Astronautic Sound zur Serie, der einerseits selbstverständlich Anleihen an der Populärmusik Mitte der 1960er Jahre nahm, aber eben auch – oft uneingestanden – kopiert wurde, sollen hier weiter keine Worte verloren werden, nur so viel: Er war im wahrsten Sinne die futuristische Begleitmusik zur Serie und ihren zukunftsgewandten Tendenzen (Nauman 2009, 141ff.).

Ein verfrühtes Ende nach sieben Folgen

Interessant ist in jedem Fall die Frage, warum *Raumpatrouille* nach nur sieben Folgen eingestellt wurde. Dies umso mehr, als ja in Schriftform – zunächst einer Buch- und später dann einer Heftreihe – die Abenteuer der Orion bzw. ihrer Kernbesatzung fortgeschrieben wurden. In welchem Maße die „militaristische" oder sogar „faschistische Ausrichtung" der Serie (u.a. Wesel 2000, 96f.) eine Rolle gespielt haben mag, ist m.E. schwer zu beantworten. Zu erinnern sei in diesem Zusammenhang daran, dass in der Zeit der bundesdeutschen Studentenunruhen so ziemlich alles als faschistisch apostrophiert wurde, was sich – und sei es noch so marginal – unter diesem Etikett subsumieren ließ. 30 Jahre nach dem Start von *Raumpatrouille* wurde diese dann sogar – vielleicht nicht ganz ernst gemeint – zur ersten „linken Serie" erklärt (Martenstein 1996, S. 48ff.).

So haben gewiss andere Aspekte eine mindestens so bedeutsame Rolle gespielt. Möglicherweise ist es zwar tatsächlich so, dass derlei in den, wenngleich im Fernsehen nur bedingt präsenten ‚Prä-Flower-Power-Jahren' ein Hemmnis gewesen sein mag, allerdings

scheinen mir die berühmten sachdienlichen Hinweise auf die teure Produktion sehr viel schlagkräftigere Argumente für die Einstellung der Serie zu liefern. Ein weiteres Hemmnis, das sich – so ästhetisch problematisch es aus heutiger Warte auch anmuten mag – selbstverständlich nachhaltig auswirkte, war die Tatsache, dass die Serie aus Kostengründen in schwarz-weiß gedreht war und sich somit nur bedingt bis gar nicht für eine internationale Vermarktung, über die der Produktionsfirma wieder Gelder zugeflossen wären, eignete. Ein flächendeckender Verkauf ins Ausland unterblieb daher, was sich hinsichtlich von *Star Trek* deutlich anders darstellte. Ironischerweise sind etliche der Tricksequenzen tatsächlich mit Farbfilmmaterial aufgenommen und erst später auf schwarz-weiß umkopiert worden. Übrigens werden immer wieder Gerüchte kolportiert, dass in den späten 1960er Jahren bereits weitere Abenteuer der Orion zumindest teilweise gedreht wurden – und zwar in Farbe! Aber das ist vermutlich wirklich nur etwas aus der Gerüchteküche (Kastner 1991, 101ff.).

Ein – rudimentäres – Fazit

Was bleibt von der ‚Orion' und ihrer Besatzung bzw. ihren Fernsehabenteuern? Ist sie wirklich geeignet, aus einer knapp ein halbes Jahrhundert später angesiedelten Warte – wenn wir das Gedankenexperiment zulassen, wäre es vielleicht vergleichbar mit einer Beurteilung phantastischer Filme bzw. Filmchen aus der Stummfilmära – eine Frage nach ihrer Bedeutung für eine übergreifende Art von Technikreflexion zu stellen oder gar eine Antwort zu formulieren?

Ich denke, in gewisser Hinsicht ist das tatsächlich machbar. In *Raumpatrouille* werden Tendenzen der Zeit bzw. Utopien wie das Leben unter Wasser aufgegriffen, womit der Begriff der Utopie dann auch im engeren wie im weiteren Sinne erfüllt wäre. Zunächst einmal spiegelt *Raumpatrouille* Entwicklungen und Tendenzen wider, die allgemein in der ersten Hälfte der 1960er Jahre vor sich gingen. Sie lieferte m.E. jedoch z.T. auch Anstöße dafür. So ist, soweit ich das überblicken kann, z.B. der Gender-Aspekt der Serie noch nicht in dem Maße untersucht, wie sich das aus oben Gesagtem durchaus

anbieten würde. Auch die ‚Vereinigte Menschheit' ist nicht durchweg als so negativ zu bewerten, wie es in mancher Kritik anklingt.

Hinsichtlich der Technologie weist die Serie einige interessante Aspekte auf. Das berüchtigte Armsprechgerät (ASG) erscheint mir etwa mindestens ebenso sehr in Richtung Mobiltelefonie zu verweisen, wie es für die gerühmten Sprechgeräte der Enterprise-Besatzung immer wieder eingefordert wird. Wenn wir den – offenbar tatsächlich ernstgemeinten – Roman *Limit* des umtriebigen Frank Schätzing mit seinem Fahrstuhlpendelverkehr zum Mond heranziehen, scheinen hier Erinnerungen an die Antigravaufzüge der *Raumpatrouille* auf, im weitesten Sinne – das war zugegebenermaßen keine Primärerfindung des *Raumpatrouille*-Teams – finden sich die Kälteschlafkammern nicht nur hinsichtlich der vermutlich nie realisierten Planung interstellarer Raumflüge wieder, sondern ganz konkret in der Medizin, wenn in Intensivfällen der Körper der Patientin oder des Patienten auf Tiefsttemperatur heruntergekühlt wird.

Militärisch erscheinen manche geplanten Laserwaffen des SDI-Programms an den Lichtwerfern der Raumpatrouille orientiert, und auch die Overkill-Maschine ist, wenngleich nicht in der Form, wie sie in der Serie präsentiert wurde, durchaus ein warnend visionärer Blick in das – dann jedoch auf die Erde selbst gerichtete – Potential zur atomaren Vernichtung. Ob diese Waffe nun tatsächlich eine Apotheose des absolut Militärischen darstellt, die eben dem offenen wie latenten Militarismus von *Raumpatrouille* adäquat sei, oder ob nicht im Gegenteil gerade diese Super-Waffe, deren Einsatz einen ganzen Planeten zu zerstören vermag, einen kritischen Unter- bzw. Oberton hat, ist letztlich auch eine Frage der Interpretation.

Aus cineastischer bzw. fernsehgeschichtlicher Perspektive sind es v.a. die Unzulänglichkeiten bzw. Improvisationen, die die Serie nicht nur im Sinne reflexiver Rezeption bekannt machten, sondern eben in den Status eines Kultobjekts erhoben. Aber gerade dies macht *Raumpatrouille* nicht nur sympathisch, sondern – und das bezieht sich natürlich vornehmlich auf die deutsche Fernsehrealität der 1960er und 1970er Jahre – in direkter Linie hinsichtlich der Publikumsresonanz zu einer Art Vorläuferin für die im deutschen Fernsehen als *Raumschiff Enterprise* firmierende, im amerikanischen Original als *Star Trek* jenseits wie diesseits des Atlantik zu manischer Ver-

ehrung gelangten TV-Produktion, die zwar früher im US-Fernsehen anlief, in der Bundesrepublik allerdings erst lange nach dem letzten Start der Orion zu sehen war. Und so stellt sich die Frage, was passiert wäre, hätte die Raumpatrouille weiter ihren Dienst versehen; gäbe es die ‚Next Generation', eine Prä-Orion, die sich auf die Zeit der Kolonialkriege bezieht – vieles davon wurde tatsächlich in Schriftform mehr oder minder gelungen umgesetzt – und könnte Dietmar Schönherr als Veteran in einem Kinoformat seinen Nachfolger treffen?

All dies wird sicherlich nicht geschehen, da die Serie eingestellt wurde. Gleichwohl erscheint mir – und das sei eine letzte Provokation – die Verwendung von diversen Haushaltswaren und dergleichen im Rahmen der Serie bzw. ihren Kulissen und Aufbauten auch insofern recht zeitgemäß resp. zukunftsorientiert, als die ‚Multifunktionalität' von Technologieprodukten ja zu den Forderungen unserer Gegenwart zählt. War die Serie ihrer Zeit dann womöglich doch, und sei es ungewollt, um ‚Lichtjahre' – natürlich ein weiteres Problem, weil populär, wenngleich inkorrekt eine Entfernungseinheit konnotiert wird – voraus?

Zitierte Filme, Mehrteiler, Serien und Reihen

Honold, Rolf et al.: *Raumpatrouille – Die phantastischen Abenteuer des Raumschiffes Orion*. 7 Episoden à 60 Min., DE 1965.

Roddenberry, Gene et al.: *Star Trek: The Original Series*. 79 Episoden à ca. 51 Min., US 1966-1969.

Literatur

Caidin, Martin: Wir stoßen in den Weltraum vor, Berlin 1955.

Grunenberg, Christoph (Hg.): Summer of Love, Ostfildern-Ruit 2005.

Haderer, Christian/Bachschwöll, Wolfgang: Kultserien im Fernsehen, München 1996.

Hallenberger, Gerd: Macht und Herrschaft in den Welten der Science Fiction, Maitingen 1986.

Hoose, Hubertus/Burczik, Klaus: Sowjetische Raumfahrt, Frankfurt a.M. 1988.
Kastner, Jörg: Das große *Raumschiff Orion*-Fanbuch, München 1991.
Kastner, Jörg: *Raumpatrouille*. Die phantastische Geschichte des Raumschiffs Orion, München 1995.
Kneifel, Hanns: *Raumpatrouille Orion*. 3 Bände (Sammleredition), Bickenbach 2011.
Martenstein, Harald: Das hat Folgen. Deutschland und seine Fernsehserien, Leipzig 1996.
Nauman, Gerd: Der Filmkomponist Peter Thomas. Von Edgar Wallace und Jerry Cotton zur *Raumpatrouille Orion*, Stuttgart 2009.
Peters, Christian: Science Fiction in Deutschland. In: Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland, Museumsmagazin 4 (2012), 6-9.
Salewski, Michael: Zeitgeist und Zeitmaschine, München 1986.
Schröder, Torben: Science Fiction als Social Fiction, Münster 1998.
Steinmüller, Angela/Steinmüller, Karlheinz: Visionen 1900 2000 2100. Eine Chronik der Zukunft, Hamburg 1999.
Vogt, Hans-Heinrich: Wir werden Wasser atmen, München 1973.
Weber, Wolfgang Maria: 50 Jahre deutsches Fernsehen, München 1999.
Wesel, Reinhard: Außenpolitik im Universum – zur Wiederspiegelung von außen- und sicherheitspolitischen Selbstverständlichkeiten in Science-Fiction-Serien, skizziert am Beispiel von *Raumschiff Orion*. In: Zukunft im Film, hg. von Frank Hörnlein und Herbert Heinecke, Magdeburg 2000, 87-117.

Formen von Technikreflexionen in US-amerikanischen Fernsehserien der Gegenwart

Andreas Hirsch-Weber

Vorüberlegungen zu einer Typisierung von Grundformen serieller Technikreflexion

Die Erzählform des Seriellen bedingt, dass Fernsehserien einen eigenen Status in der Populärkultur wahrnehmen. Dazu gehört auch das Erzählen von Gewohntem. Den Zuschauern werden z.B. Räume oder Gegenstände gezeigt, die sich mit ihrer Alltagsrealität leicht in Verbindung bringen lassen. Sie werden dabei z.T. systematisch mit Alltäglichem konfrontiert, ganz unabhängig davon, welchem Genre die jeweilige Fernsehserie angehört. Die serielle Erzählform führt zudem dazu, dass gesellschaftliche Prozesse im Großen und Realitätspartikel des Alltags im Kleinen über eine längere Dauer als beispielsweise in Roman oder Fernsehfilm erzählt werden können. In einer überwiegend fiktionalen und potentiell unendlich erzählten Parallelwelt (vgl. Allrath/Gymnich/Surkamp 2005) entsteht so ein Abbild dessen, was den Rezipienten bereits bekannt sein kann.

Motiviert durch die Logik des seriellen Erzählens (vgl. Eco 1988; Mittel 2006) und Rezipierens oder aufgrund von Überlegungen zu marktstrategischen Interessen (vgl. Hagedorn 1995) bzw. zur massenmedialen Zuschauerbindung (vgl. Schramm/Wirth/Bilanzic 2006), werden Fernsehserien zu einem Forschungsgegenstand, dessen Annäherung aus unterschiedlicher disziplinärer Perspektive etabliert ist (z.B. über medienhistorische, medienkultur-, literatur- und medienwissenschaftliche Fragestellungen). Die Diskussion hat nun einen Stand erreicht, der es möglich macht, spezifischen, wenn man so will, partikularen Forschungsfragen zur Fernsehserie nachzugehen. Diese Partikularität trifft auf den vorliegenden Beitrag und auf diesen Band insgesamt sicher zu. Doch wenn ich nachfolgend diskutiere, inwiefern Technik in Fernsehserien reflektiert wird, geht

es mir nicht nur darum, punktuell zu beobachten, welche Rolle Technik in der Einzelfolge, Staffel oder über die gesamte Dauer einer Serie hinweg einnimmt. Vielmehr werde ich Muster zwischen Fernsehserien und Technikreflexion anbieten, die es ermöglichen sollen, auf wechselseitig übertragbare Bezüge schließen zu können.

Meine Überlegungen gehen also davon aus, dass ein Zusammenhang zwischen Technikreflexion und Serie existiert oder zumindest die Fernsehserie eigene differenzierte Formen der Technikreflexion aufweist, die grundsätzlich im Seriellen begründet sind und zu einem eigenen Forschungsfeld avancieren können. Technikreflexion in Fernsehserien ist also nicht ein willkürlich gewählter Prototyp für Gegenstände oder gesellschaftliche Prozesse, die in Serien Eingang finden oder nicht. Eher werde ich zeigen, dass der Zusammenhang zwischen Fernsehserie und Technik eigene Muster ausweist, deren Betrachtung als solche ein Desiderat in der Fernsehserienforschung darstellt. Denn so speziell diese Fragestellung erscheint, so sehr differenziert sich das Bild wiederum, wenn es darum geht, die Ausformungen von Technik in Fernsehserien zu beschreiben. Weiter differenziert sich das Bild unter Eindruck des Diskurses rund um das Quality-TV (vgl. McCabe/Akass 2007). Dieser zugegebenermaßen umstrittene Begriff (vgl. Klein/Hißnauer 2012) zeigt sich für die vorliegende Fragestellung als triftig: Durch einzelne Serien des Bezahlsenders HBO angestoßen, verlaufen um die 2000er Jahre einschneidende Veränderungen in US-amerikanischen Fernsehformaten, gerade auch in formästhetischer Hinsicht. Technik erhält hier auf der narrativen Ebene immer mehr an Bedeutung, insbesondere auch aufgrund veränderter Rezeptionsbedingungen: Zuschauer als Abonnenten zeigen einerseits eine höhere Erwartung an das Programm, andererseits entwickeln sich Nischen, in denen Sender experimentieren können. Wenn auch zu konstatieren ist, dass Technikreflexion in Fernsehserien dabei kein neues Phänomen ist, wie im vorliegenden Band deutlich wird, zeigt meine Durchsicht exemplarischer Fernsehserien, die in vielen Fällen dem Quality-TV zugeordnet werden, eben doch, dass der Einsatz von Technik in diesen neuen Formaten strukturell eingewoben ist – diese daher Formen von Technikreflexionen besonders gut sichtbar machen und teilweise auch selbst reflektieren. Ich schlage als Ansatz daher

eine Typisierung von Technikreflexion in Fernsehserien auf dieser Grundlage vor, um darin Formen von Technikreflexion spezifizieren und eventuell auf weitere Fernsehserien übertragbar machen zu können.

Als grundlegendes Unterscheidungsmerkmal dienen in diesem Kontext insbesondere die Kategorien *series* und *serial* (vgl. Williams 2008). Technik kann in dieser Doppelstruktur sowohl als Bindeglied von Episodenserien fungieren als auch den narrativen Strang von Serien mit episodenübergreifender Handlung verstärken oder gar motivieren. Für eine Typisierung von Technikreflexion in Fernsehserien erweist es sich m.E. als notwendig, eine jeweilige Binnendifferenzierung hinsichtlich der Reichweite oder der graduellen Stärke des Technikdiskurses herauszuarbeiten. Gemeint sind damit folgende, daraus hervorgehende Fragestellungen: Über wie viele Folgen oder Staffeln wird eine neue Technik eingeführt und verhandelt? Ist Technik ein wiederholtes und wiederholendes Gestaltungsmittel für die gesamte Serie? Ist eine Maschine zentrales Thema einer Einzelfolge oder der gesamten Serie? Oder sind Technikkritik bzw. Technikhype bereits in der Anlage der Serie verankert?

Solche (Vor-)Überlegungen stellen den ersten Zugang und die Grundlage zu einer Typenbildung serieller Technikreflexion dar. Die Typisierung dient als Mittel einer zunächst nicht abschließbaren Vereinheitlichung (und notwendigen Vereinfachung), zumal in diesem Rahmen nicht annähernd die gesamte Serienlandschaft (auch nicht zu einem bestimmten Zeitpunkt) eingeschätzt und gezeigt werden kann. Auch kann die Serie als hybrides Konstrukt nicht vollständig in ein vordefiniertes Schema eingebettet werden, weil davon auszugehen ist, dass die Fernsehserie als solche noch nicht an ihrem ausdifferenzierten Endpunkt angekommen ist, wenn dies überhaupt möglich ist. Und doch verhält es sich m.E. so, dass die Fernsehserie in ihrer Entwicklung zumindest Grundformen der Technikreflexionen ausgebildet hat, die hier zur Diskussion gestellt werden können. Diese Grundformen wiederum gehören – so die Annahme – zum Kernverfahren der Serie selbst, unterliegen allerdings den Gesetzmäßigkeiten des Seriellen lediglich insoweit, als dass sie in anderen fiktionalen Erzählformen (z.B. Roman) nicht identisch vermittelt werden können. Mit anderen Worten stellt sich

für mich die Frage, wie hoch der Grad des Seriellen in der jeweiligen Grundform ist. Ganz praktisch heißt das, dass folgende (Serien-) Beispiele auch daraufhin überprüft werden, ob die verhandelte Technik sich in die serielle Erzählform einwebt oder nicht.

Hierbei öffnet sich eine weitere Perspektive. Konstitutiv für Serien sind eigene Formen der Zuschauerbindung: Eine Fernsehserie funktioniert eben nur dann, wenn die Zuschauer- oder Abonnentenzahlen den Erwartungen der Sender entsprechen. Notgedrungen ist die Serie in ihrer Darstellungsform ständig darum bemüht, Zuschauererwartungen zu bedienen, um jeweils auszuprobieren, was funktioniert. Dadurch erhalten Serienrezipienten einen zwar eingeschränkten, aber doch beachtenswerten Einfluss beispielweise über die Auswahl an Themen, die ihnen präsentiert wird (vgl. Kelleter 2012, 24). Bedenkt man nun, dass die Fernsehserie bereits durch ihre Form einen hohen Grad an Selbstreferentialität aufweist und sich ihr dabei potentiell unendlich viele Möglichkeiten bieten, ist festzustellen, dass auch Technikdiskurse – transportiert über medialtechnisierte Darstellungen in Wiederholung und Variation – an einen Punkt kommen, an welchem die Fernsehserie einen Sonderstatus unter den fiktionalen Darstellungsformen einnehmen. Über Binnen- oder Querverweise oder Referenzspielereien zu anderen Fernsehserien entwickeln sich, wie ich anhand einiger Beispiele zeigen werde, Metadiskurse mittelbar und unmittelbar über Technik – in Adressierung an und womöglich im Dialog mit einem serienkundigen Publikum.

Auch in Fernsehserien finden sich Diskurse zur Opposition zwischen Mensch und Technik bzw. Maschine. Interessant wird der Aspekt unter Beachtung einer immer wiederkehrenden These der Serienforschung: Fernsehserien erschaffen Parallelwelten mit einer breiten Wirkungsmacht (z.B. Caroll 1998), d.h. die Simulation der Realität wird als Wahrheit genommen, und Fiktionalität wird von den Rezipienten aufgrund der ritualisierten Darbietungsart nicht (mehr) erkannt. Solche Diskurse können von einer Serie selbst aber wiederum aufgenommen und weiter entwickelt werden: Wenn z.B. in Science-Fiction-Serien Oppositionen zwischen Mensch und Ma-

schine selbstreferentiell reflektiert werden,[1] lautet eine mögliche Anschlussfrage: Wird durch Technik in der fiktionalen Serienwelt eine metadiegetische Ebene eröffnet oder ein extradiegetischer Rahmen geschaffen, die/der zur Sinnstiftung der Serie insgesamt beitragen? Mit anderen Worten: Erschafft Technik eine eigene Welt, um die sich die Serie dreht? Welche Auswirkungen hat das auf die Narration und Rezeption?

Formen des Zusammenhangs zwischen Technikreflexion und Fernsehserie

Auf Grundlage eben skizzierter Überlegungen komme ich zu einer fünfteiligen Typologie. Die Typologie kategorisiert die Formen serieller Technikreflexion in Fernsehserien. Jeder Typ steht für einen spezifischen Zugang zu Gegenstand und Forschungsfrage. Den jeweiligen hier vorgestellten Typen sind nachfolgend ein bis zwei Serien zugeordnet, die sich wiederum idealtypisch zur Analyse der jeweiligen Form von Technikreflexion anbieten. Das Serienkorpus dieses Beitrags wurde vollständig gesichtet, aber nicht empirisch gerastert, d.h. im Folgenden können lediglich stichprobenartige Auffälligkeiten beobachtet werden, um diese über eher hermeneutische Zugänge einzuordnen. Typ 1 betrachtet den Gegenstand in Hinblick auf strukturelle Organisationslogiken (mit Fragen zu narrativen Verfahren und zur Intertextualität), die Typen 2-5 argumentieren inhaltsbezogener (motivische/gegenständliche/individuelle vs. kollektive Technikreflexionen), wobei auch hier Verbindungen zur Narration und zum seriellen Verfahren gezogen werden.

Typ 1: Technik als Organisationsmuster des narrativen Verfahrens

Diese Variante bedeutet u.a., dass serielles Erzählen jenseits der real durchgeführten Filmaufnahme den technischen Aufnahmeprozess als eigenes Prinzip reflektieren kann. Eine mögliche Ausformung ist die Serialisierung von Echtzeiterzählungen durch Visualisierungs-

1 Vgl. dazu die Beiträge in diesem Band von Silvia Woll und Katharina Weiss.

operationen, eine Möglichkeit, die gerade Kriminalserien nutzen: Der Fernsehzuschauer sieht beispielsweise wie der Ermittler lediglich das Bild aus einer Überwachungskamera (vgl. dazu u.a. *24* [2001-2010]/*FlashForward* [2009-2010]), welches für die Lösung des Falles von Bedeutung ist. Es geht nicht darum, dass Technik nur eingesetzt wird, um verschiedene Erzählebenen miteinander zu verbinden. Dem Rezipienten soll vielmehr bewusst gemacht werden, dass er ein von einer Kamera aufgenommenes und inszeniertes Bild betrachtet, ohne sich aber durch den fiktionalen Bruch stören zu lassen. Die produktionstechnische Ausführung bleibt invisibel, obgleich das Artifizielle der Einstellung (u.a. durch Montagetechniken) ausgestellt wird. Auch wenn diese Form der filmischen Darstellung zur Erzeugung eines Realitätseffektes aus dem Kinofilm bekannt ist, wird sie für einige TV-Serien zu einem seriellen Prinzip, das die Wiedererkennung der Serie bereits nach wenigen Augenblicken ermöglicht und so auf die serielle Narration und Rezeption einen entscheidenden Einfluss nimmt. Eine andere Variante besteht darin, dass neue Medienformen wie der Internetblog in die Erzählstruktur der Serie übernommen werden (so in *Gossip Girl* [2007-2012]), um beispielsweise dem Zeitgeist Rechnung zu tragen und dadurch das Identifikationspotential bei den Zuschauern mit der Serie oder mit einzelnen Figuren zu erhöhen.

CSI Miami (2002-2012) verbindet Hochtechnologie mit Ästhetik, exzessivem Einsatz und Professionalität (vgl. Kompare 2010), *The Wire* (2002-2008) dagegen zeigt ein naturalistisches Gesamtbild der Stadt Baltimore. In beiden Serien versuchen Ermittler, Straftäter zu überführen, wobei *CSI Miami* dazu nur eine Folge braucht, während *The Wire* eine oder mehrere Staffeln benötigt. Im Vorspann zu *The Wire* wird die Ermittlungstechnik (Abhörvorrichtungen/Überwachungskamera etc.) als Hauptmerkmal positioniert. Die Auswahl macht einerseits die Affinität zur Technik deutlich, andererseits verrät sie etwas über das narrative Verfahren der Serie, welches zum Charakter des Authentischen in *The Wire* beitragen soll (vgl. Brooks 2009). Technik als narrativer Träger findet auch bei *CSI Miami* auf der Bildebene über naturwissenschaftliche Bildgebungsverfahren und zur Unterstützung der intraseriellen Logik statt: Bei Rückblicken zur Rekonstruktion von Verbrechen, der Analyse von Beweis-

mitteln und der forensischen Untersuchung wird ästhetisierte Technik (Farbfilter, Akustikeffekte etc.) zum erzählenden Subjekt, während das menschliche Handeln in den Hintergrund tritt (vgl. Reinecke 2007).

Typ 2: Technik als Ereignis

Serielles Erzählen nimmt in Fernsehserien sehr häufig Bezug auf Lebenswirklichkeiten: Die Einführung einer neuen Technik kann unbemerkt verlaufen, sie kann aber auch ein Ereignis darstellen, auf das Serienfiguren als Individuen oder in der Gruppe reagieren (müssen). Die Technik übernimmt dabei nicht umgehend eine Funktion, sondern wird als solche zwar interessiert betrachtet, aber nicht gebraucht. Hier kann ein Prozess entstehen, der gerade in neueren US-amerikanischen TV-Serien eine Rolle spielt: Über mehrere Episoden hinweg wird erzählt, wie Technik eine Zuordnung findet, sei es beim privaten Gebrauch oder im öffentlichen Leben, z.B. am Arbeitsplatz. Technikreflexion findet demnach primär auf der fortlaufenden Handlungsebene statt und ist nicht das Hauptelement einer Einzelfolge. Unter diesen Aspekt fällt zudem die Beobachtung gesellschaftlicher Zuweisung von Technik in ihrer kulturellen Dimension, die durch fragmentarisches Erzählen über Episoden hinweg sich für den Rezipienten als wirklichkeitsnah darstellt. Als Anschlussfeld bieten sich zudem Überlegungen zu Gender-Fragen an: Neuere Forschungsbeiträge sehen in der geschlechtsspezifischen Zuordnung von Technik zu Mann und Frau das Hauptinteresse in der Erforschung im Spannungsfeld von Technik und TV-Serie als Teil von Populärkultur (vgl. Sennewald 2007).

Die Serien *Mad Men* (2007-2015) und *Boardwalk Empire* (2009-2014) eignen sich als Fallbeispiele für Typ 2, weil beide Fernsehserien retrospektiv erzählen. *Mad Men* zeigt das Innenleben einer New Yorker Werbeagentur in den 1960er Jahren. *Boardwalk Empire* spielt während der Prohibition in Atlantic City und thematisiert den Verkauf von illegal hergestelltem Alkohol. Da der historische Ort in beiden Fällen sehr genau situiert wird, kann die Aufnahme einer neuen Technik durch die Protagonisten in kulturhistorischer Dimension erfasst werden, auch durch den Serienzuschauer, der über

Kenntnisse zur Anwendung jener Technik im historischen Verlauf verfügt. Beide Serien reflektieren die Implementierung einer Maschine und stellen diese als Ereignisse dar, die mit Gender-Zuweisung einhergehen (vgl. zu *Mad Men* z.B. Irwin/Carveth/South 2010). In *Mad Men* findet die Einführung eines Kopierers (vgl. 02/01) in einem mittelgroßen Werbeunternehmen statt, *Boardwalk Empire* zeigt, wie einer jungen Frau von ihrem Ehegatten ein Staubsauger geschenkt wird (vgl. 01/02). Zunächst tritt jeweils eine Phase der Aufmerksamkeit ein (bei *Mad Men* einige Tage, bei *Boardwalk Empire* nur einen Abend lang), welche relativ bald von einer Phase des Ignorierens abgelöst wird (in beiden Fällen über Wochen und mehrere Episoden hinweg); sobald sich die Funktionszuordnung klärt, wird gezeigt, wie der Frau die Maschine zugewiesen wird. *Mad Men* konstruiert aus dieser Konstellation eine Art Kampf zwischen einer emanzipierten Karrierefrau und dem Kopierer, der schließlich in ihrem Büro eingerichtet wird. Gerade solche gesellschaftlichen Mechanismen werden in Serien zunächst als zentrales Ereignis gesetzt, um in den folgenden Episoden den schleichenden Prozess ihrer Etablierung zu erzählen.

Typ 3: Praktikabilität von Technik

‚Technikhype' sowie die Frage nach der Beherrschbarkeit von Technik finden sich verstärkt in TV-Serien seit den 1980er Jahren. Während insbesondere Kriminalserien die Lösung des Konflikts der jeweiligen Episode durch einwandfrei funktionierende Technik organisieren, wird in anderen Serien gerade der Ausfall oder das Scheitern einer Technik dargestellt. Hierbei ist es sowohl von Interesse, herauszustellen, inwiefern Technik scheitert oder eben Probleme lösen kann, als auch darauf zu achten, warum dies geschieht. Ein wichtiger Bezugspunkt ist in diesem Zusammenhang das Publikumsinteresse: Gerade wenn eine aktuelle Diskussion vor einer bestimmten Technik warnt und die Grenzen von Technik diskutiert (zu den ‚Grenzen von Technik' als Reflexionsbegriff vgl. Grunwald 2004), kann ein solcher Diskurs zeitnah in die Serie aufgenommen und durchgespielt werden.

Wie für Typ 1 dienen auch für Typ 3 *The Wire* und *CSI Miami* als Beispiele: *The Wire* stellt zwar Technik als unabdingbare Voraussetzung für Polizeiarbeit nicht in Frage, reflektiert aber veraltete Technik, genauer deren Ausfall und falsche Bedienung aufgrund der fehlenden finanziellen Mittel. Technik kann scheitern oder zum Erfolg führen, ist aber Gebrauchsgegenstand, der von Menschen bedient werden muss. Auch bei *CSI Miami* wird Technik noch in Zusammenhang mit dem Menschen gebracht; dieser ist aber so weit spezialisiert, dass sein Scheitern keine Rolle mehr spielt. Zwar bietet Technik verschiedene Erklärungsmuster und Ergebnisse, die interpretiert werden müssen. Technik schafft aber Fakten und daher einen Automatismus im Umgang mit ihr, dessen Gültigkeit nicht hinterfragt wird.

Typ 4: Technik als Attribuierung

Wer benutzt welche Technik? Alternativ zu Typ 2 geht es hier hinsichtlich der Zuweisung einer Technik an eine Serienfigur nicht darum, wie der Prozess der Technikzuweisung erfolgt, sondern welche Funktionen diese Attribuierung in der seriellen Narration aufweist. Serielles Erzählen steht grundsätzlich in einer Spannung aus Wiederholung und Neuem (vgl. Giesenfeld 1994). Als verbindendes Element zwischen den Episoden kann auch Technik dienen: Das Auto einer Figur verrät z.B. einiges über deren Charakter, ferner hat es aber die Funktion, durch Wiedererkennung den Zusammenhalt der Serie zu plausibilisieren.[2] Das Auto bietet zudem die Möglichkeit, das Verhältnis von Mensch zu Maschine in verschiedenen Genres zu diskutieren. *Breaking Bad* (2008-2013) als Beispiel zu Typ 4 handelt von einem Chemielehrer, der aufgrund einer Krebsdiagnose eine Karriere als Drogenfabrikant beginnt, um seine Familie zu versorgen. Walter Hartwell White, Protagonist der Serie, findet durch seinen Absturz auch seine

> Befreiung aus einem bürgerlichen Alltag voller Routine, Kleinmut und Vernunft, Demütigungen und Zumutungen, symbolisiert schon durch

2 Siehe auch den Beitrag von Sophia Wege in diesem Band.

> das Auto, das White fährt: einen unförmigen, plastikhaften Pontiac Aztek, schrecklich praktisch und uncool bis weit über die Grenze der Lächerlichkeit hinaus.[3]

Der in Stefan Niggemeiers Artikel festgestellte Zusammenhang zwischen Automobil und Figur zeigt, wie effektvoll sich attributive Verbindungen zwischen Technik und Mensch bei der Rezeption festschreiben können. Die Zuweisung von charakterlichen Merkmalen über das Auto findet in TV-Serien deswegen vielfach statt, weil es als wiederkehrendes Requisit die Identifikation einer Figur mit gewissen Werten oder einer gesellschaftlichen Gruppe veranschaulicht, ohne die Details jeweils neu erzählen zu müssen. *Breaking Bad* belässt es aber nicht dabei: Während die Autos der Figuren im Verlauf der Serie nicht ausgetauscht werden, entwickeln sich die Charakterzüge des Figurenpersonals weiter. Die daraus entstehende Diskrepanz wird bei *Breaking Bad* zu einem seriellen Verfahren, weil sie nur im Kontext zur Staffellogik und Serienkonstruktion verstanden werden kann.

Typ 5: Technik als kulturelle und soziale Bedrohung/Zumutung

Dieser Typus bezieht sich auf die kulturellen und gesellschaftlichen Veränderungen, die durch die Einführung einer Technik entstehen. Soziale Folgen wie Arbeitslosigkeit stellen dabei nur einen Punkt dar, der in Serien diskutiert wird. Oft geht es auch um Generationsfragen oder um den Bildungsstand einer Figur, die eine neue Technik zu bedienen hat. TV-Serien seit Ende der 1990er Jahre nehmen verstärkt solche gesellschafts- und kulturhistorischen Überlegungen auf. Die von HBO produzierte Serie *The Sopranos* (1999-2007) gehört zu jenen, denen ein maßgeblicher Einfluss hinsichtlich der Qualität der US-Serienkultur zugesprochen wird (vgl. Polan 2009); sie dient als Beispiel für Typ 5. Die Hauptfigur Tony Soprano ist Pate einer italo-amerikanischen Mafiaorganisation in New Jersey, die mit gesellschaftlichen Strukturveränderungen konfrontiert wird. Problematisch für die Geschäfte der Mafia sind einerseits neue

3 Stefan Niggemeier: Die Droge des Walter White. In: FAZ, 9.10.2010.

technische Methoden der Polizei, andererseits ein geschäftliches Umfeld, das technologisch aufrüstet. Diese ungewohnten Verhältnisse bedrohen eine anachronistisch gewordene, ritualisierte Organisation, die in besonderer Weise über persönliche Kontakte verläuft. Eingestreute Zitate aus Mafia-Filmen machen zudem die Weltentfremdung und nostalgische Rückorientierung der Sopranos sichtbar (vgl. Dietz 2007). Die wenigen Handlungsoptionen, die einer Figur in diesem Umfeld bleiben, gehören ebenfalls in das Untersuchungsfeld des Typs 5 wie die Frage nach der Entfremdung des Individuums in einer sich auch durch Technik verändernden Gesellschaft.

Ausblick

Neben diesen fünf Typen lassen sich weitere oder ergänzende Formen zum Zusammenhang von Fernsehserie und Technikreflexion feststellen. Beispielsweise wäre zu bedenken, ob Technik als Zeitindikator für eine eigene Fragestellung im Rahmen der Technikreflexion bedacht werden sollte. Hierfür bietet sich das multilineare Erzählen in *Lost* (2004-2010) an (vgl. Jahn-Sudmann/Kelleter 2012). Technik kommt hier sowohl zur Identifizierung von Zeit (auf figuraler Ebene) als auch zur Orientierung für den Zuschauer zum Einsatz. Die Sitcom *How I Met Your Mother* (2005-2014) nutzt Technik ebenfalls, um Zeitebenen (z.B. durch das Zeigen von Innovationsschritten einer bestimmten Technik) für den Zuschauer möglichst schnell begreifbar zu machen. Der Zuschauer erkennt eine bestimmte Technik (z.B. einen Computer oder ein Handy) und kann ungefähr einordnen, zu welcher Zeit diese Technik genutzt wurde. So wird diese Technik in *How I Met Your Mother* gerade bei schnellen Schnittfolgen und Erzählsträngen, die einem intradiegetischen Erzähler zugeordnet sind, zu einem Hilfsmittel zur Darstellung des narrativen Verfahrens, z.B. zur Inszenierung von Parallelismen und Anachronismen. Der Zuschauer verfügt schließlich durch sein Wissen um den historischen Ort und Kontext einer Technik wiederum über die Möglichkeit, Ereignisse der Serie zu rekonstruieren oder unzuverlässiges Erzählverhalten aufzudecken (vgl. weiterführend zum unzuverlässigen Erzählverhalten in *How I Met Your Mother* Lei-

endecker 2013). Ebensolche Mechanismen lassen sich anhand von Technikdiskursen in Fernsehserien gut beschreiben.

Die aufgeführten Grundformen serieller Technikreflexion stellen einen ersten Ansatz dar, wie mit einem sehr großen Serienkorpus im ersten Schritt umgegangen werden kann. Als problematisch erweist sich dann der weitere methodische Zugang: Um valide Thesen zu formulieren, ist die systematische Erschließung eines potentiell nicht abschließbaren Gegenstandes notwendig, die nur schwer oder eben besonders aufwändig erfüllbar erscheint (vgl. Hißnauer/Scherer/Stockinger 2014). Die differenzierte Serienforschung mit ihren trans- und interdisziplinären Zugängen muss darauf Antworten finden, wenn sie beginnen möchte, ihre Theorien auf ihre Gegenstände anzuwenden, die nur schwer in den Griff zu kriegen sind. Ich bin allerdings überzeugt, dass sich durch weitere problembezogene Zusammenhangsanalysen zwischen Fernsehserie und Technikreflexion ein spannendes und variantenreiches Forschungsfeld eröffnen kann, das wiederum prototypisch für die Serienforschung insgesamt sein dürfte.

Zitierte Filme, Mehrteiler, Serien und Reihen

Abrams, J.J./Lindelof, Damon/Lieber, Jeffrey: *Lost*. 121 Episoden à ca. 42 Min., US 2004-2010.

Bays, Carter/Thomas, Craig: *How I Met Your Mother*. 208 Episoden à 22 Min., US 2005-2014.

Chase, David: *The Sopranos*. 86 Episoden à ca. 55 Min., US 1999-2007.

Gilligan Vince/Johnson, Mark: *Breaking Bad*. 62 Episoden à 47 Min., US 2008-2013.

Ovitz, Mark H.: *FlashForward*. 22 Episoden à 42 Min., US 2009-2010.

Schwartz, Josh/Savage, Stephanie: *Gossip Girl*. 121 Episoden à 44 Min., US 2007-2012.

Simon, David: *The Wire*. 60 Episoden à 60 Min., US 2002-2008.

Surnow, Joel/Cochran, Robert: *24*. 192 Episoden à ca. 45 Min., US 2001-2010.

Weiner, Matthew: *Mad Men*. 92 Episoden à 47 Min., US 2007-2015.

Winter, Terence: *Boardwalk Empire*. 57 Episoden à 48-60 Min., US 2009-2014.

Zuiker, Anthony E./Donahue, Ann/Mendelsohn, Carol: *CSI Miami*. 232 Episoden à 39-45 Min., US 2002-2012.

Literatur

Allrath, Gaby/Gymnich, Marion/Surkamp, Carola: Towards a Narratology of TV Series. In: Narrative Strategies in Television Series, hg. von Gaby Allrath und Marion Gymnich, New York 2005, 1-43.

Carrol, Noël Edward: A Philosophy of Mass Art, Oxford 1998.

Dietz, Gudrun: Mythos der Mafia im Spiegel intermedialer Präsenz, Bonn 2007.

Eco, Umberto: Die Innovation im Seriellen. In: Ders.: Über Spiegel und andere Phänomene, aus dem Italienischen von Burkhart Kroeber, München/Wien 1988, 155-180.

Giesenfeld, Günter: Serialität als Erzählstrategie in der Literatur. In: Endlose Geschichten. Serialität in den Medien, hg. von dems., Hildesheim 1994, 1-11.

Grunwald, Armin: Pragmatische Antworten auf die Frage nach Grenzen der technischen Machbarkeit. In: Grenzen und Grenzüberschreitungen. XIX. Deutscher Kongress für Philosophie, hg. von Wolfgang Hogrebe und Joachim Bromand, Berlin 2004, 673-685.

Hagedorn, Roger: Doubtless to be Continued: A Brief History of Serial Narrative. In: To be Continued… Soap Operas Around the World, London/New York 1995.

Hißnauer, Christian/Scherer, Stefan/Stockinger, Claudia: Föderalismus in Serie. Die Einheit der ARD-Reihe *Tatort* im historischen Verlauf, Paderborn 2014.

Irwin, William/Carveth, Rod/South, James B.: *Mad Men* and Philosophy: Nothing Is as It Seems, Hoboken NJ 2010.

Jahn-Sudmann, Andreas/Kelleter, Frank: Die Dynamik serieller Überbietung. Amerikanische Fernsehserien und das Konzept des Quality-TV. In: Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert, hg. von Frank Kelleter, Bielefeld 2012, 205-215.

Klein, Thomas/Hißnauer, Christian: Einleitung. In: Klassiker der Fernsehserie, hg. von dens., Stuttgart 2012, 7-26.

Kelleter, Frank: Eine Einführung. In ders.: Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert, hg. von dems., Bielefeld 2012, 11-48.

Kompare, Derek: *CSI*, Sussex 2010.
Leiendecker, Bernd: Unzuverlässiges Erzählen als Mittel der Komik in *How I Met Your Mother*. In: Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien, hg. von Susanne Eichner, Lothar Mikos und Rainer Winter, Wiesbaden 2013, 233-246.
McCabe, Janet/Akass, Kim: Quality TV: Contemporary American Television and Beyond, London/New York 2007.
Mittell, Jason: Narrative Complexity in Contemporary American Television. In: The Velvet Light Trap 58, H. 1 (2006), 29-40.
Polan, Dana B.: *The Sopranos*, Nurham NC 2009.
Reinecke, Markus: TV-Serien als Megamovies. Die US-Serie *Lost* als Beispiel einer neuen Seriengeneration, Hamburg 2007.
Sennewald, Nadja: Alien Gender. Die Inszenierung von Geschlecht in Science-Fiction-Serien, Bielefeld 2007.
Schramm, Holger/Wirth, Werner/Bilandzic, Helena (Hgg.): Empirische Unterhaltungsforschung: Studien zu Rezeption und Wirkung von medialer Information, München 2006.
Yacowar, Maurice: The Sopranos on the Couch. Analyzing Television's Greatest Series, NewYork 2003.
Williams, Raymond: Television. Technology and Cultural Form, Neuauflage, London/New York 2008 [[1]1974].

Beiträger

Jörg Füllgrabe, Studium der Germanistik, Mittleren und Neueren Geschichte sowie Evangelischer Theologie. Dissertation zum Thema *Die westgermanischen Stämme und Stammessprachen*. Lehre an verschiedenen Hochschulen und Universitäten. Aufsätze in Auswahl: *Von der karolingischen Hofkapelle zur Pädagogischen Hochschule – Mittelalterlich fundierte Gedanken zu einer neuzeitlichen Institution* (2011), *Die Tatsachen-Romantik einer (rückwärtsgewandten?) Utopie – Horst Bieneks Oberschlesien-Tetralogie als Spiegel polnischer und deutscher Befindlichkeiten in der unmittelbaren Vorkriegs- und Kriegszeit* (2012), *Hinauf zum Edelmenschen. Das Phänomen ‚Winnetou' und seine Präsenz vom 19. Jahrhundert bis in die Gegenwart* (2013), *Von der Idealisierung (bzw. Indienstnahme) der ‚apostolischen Armut' zur kirchlich-paternalistischen Fürsorge* (2014). Arbeitsthemen: Technikgeschichte, Rezeptionsgeschichte antiker und mittelalterlicher Stoffe, Mentalitätsgeschichte

Andreas Hirsch-Weber, M.A., Leiter des Schreiblabors des House of Competence am Karlsruher Institut für Technologie. Er entwickelt dort Lehr- und Forschungskonzepte zum Wissenschaftlichen Schreiben in den MINT-Fächern. Medien- und literaturwissenschaftliche Lehraufträge an der Hochschule für Wirtschaft und Technik Karlsruhe und Musikhochschule Karlsruhe. (Aufsatz-)Veröffentlichungen zu Ludwig Tieck (2009), wissenschaftlichen Arbeitstechniken des Germanistikstudiums (2011), Hermann Kinder (2012) und zum Wissenschaftlichen Schreiben (2015).

Christian Hißnauer, Postdoc-Mitarbeiter und Teilprojektleiter der DFG-Forschergruppe „Ästhetik und Praxis populärer Serialität" an der Georg-August-Universität Göttingen. Veröffentlichungen in Auswahl: *Klassiker der Fernsehserie* (2012, Hg. zus. mit Thomas Klein), *Fernsehdokumentarismus. Theoretische Näherungen, pragmatische Abgrenzungen, begriffliche Klärungen* (2012), *Föderalismus in Serie. Die Einheit der ARD-Reihe Tatort im historischen Verlauf* (2014; zus. mit Claudia Stockinger und Stefan Scherer), *Zwischen Serie und Werk. Fernseh- und Gesellschaftsgeschichte im Tatort* (2014; Hg. zus. mit Claudia Stockinger und Stefan Scherer), *„Vergangenheitsbewältigung" im Tatort? NS-Bezüge in der ARD-Krimireihe* (2014), *Wegmarken des Fernsehdokumentarismus: Die Hamburger Schulen* (2013; zus. mit Bernd Schmidt).Forschungsschwerpunkte: Fernsehgeschichte, Theorie, Geschichte und Ästhetik dokumentarischer und hybrider Formen in Film und Fernsehen, audiovisuelle Erinnerungs-/Geschichtskulturen, Serien- und Serialitätsforschung.

Daniel Lutz, M.A., geb. 1979, Doktorand am Karlsruher Institut für Technologie (KIT), Dissertationsprojekt zum ökonomischen Handeln in der deutschsprachigen

Gegenwartsliteratur. Aufsatzveröffentlichungen u.a. in TEXT+KRITIK (zu Irmgard Keun, 2009; Ingo Schulze, 2012; Hans Fallada, 2013). Zuletzt: *Reden wir übers Geschäftliche! Formen und Funktionen des Interviews in der Erzählliteratur nach 2000* (2014), *Kleist im Kriegsdienst. Über das Heranwachsen eines Dichters in der jüngsten Biographik* (2014).

Andie Rothenhäusler, Medien- und Technikhistoriker, Doktorand am Institut für Geschichte am Karlsruher Institut für Technologie (KIT). Jüngste Veröffentlichungen: *„All of history – happening at once…" Die britische Fernsehserie Doctor Who und die Entwicklung der Fernsehkultur in Großbritannien* (2012), *Die Debatte um die Technikfeindlichkeit in der BRD in den 1980er Jahren* (2013). Forschungsschwerpunkte: Kulturgeschichte der Technik, Fernsehgeschichte, Technikrezeption und Technikdiskurse.

Oliver Ruf, Professor für Textgestaltung, Medienästhetik und Kulturwissenschaften an der Fakultät Digitale Medien der Hochschule Furtwangen. Als Gastprofessor u.a. an der Universität der Künste Berlin und der Zürcher Hochschule der Künste nimmt er Lehraufträge für Ästhetik, Designforschung, Medientheorie und Storytelling war. In der Gestaltungspraxis arbeitete er mit eigenem Redaktions- und Kommunikationsbüro als Publizist/Journalist, Konzeptionierer/Berater, Verlagslektor/Projektredakteur etwa für *Neue Zürcher Zeitung*, *taz*, *Tagesspiegel*, Südwestrundfunk Kulturradio SWR2. Für seine essayistische Arbeit erhielt er bspw. den Essay-Preis der Zeitschrift MERKUR sowie den Preis des Bundesministeriums für Bildung und Forschung im Jahr der Geisteswissenschaften 2007. Veröffentlichungen in Auswahl: *Wischen und Schreiben. Von Mediengesten zum digitalen Text* (2004), *Ästhetik der Ausschließung. Ausnahmezustände in Geschichte, Theorie, Medien und literarischer Fiktion* (2009; Hg.), *Überfluss und Überschreitung. Die kulturelle Praxis des Verausgabens* (2009; Hg. zus. mit Christine Bähr, Suse Bauschmid und Thomas Lenz), *Kopfkohle. Literatur von der Ruhr* (2011; Hg.), *Perspektiven der Literaturvermittlung* (2011; Hg. zus. mit Stefan Neuhaus), *Die Kraft der Bilder. Marginalien einer Ästhetik des tröstenden Blicks* (2012), *Schreibleben. Essays* (2012), *Zur Ästhetik der Provokation. Kritik und Literatur nach Hugo Ball* (2012), *Goethe und die Schweiz* (2013; Hg.), *Abécédaire – Kunst, Kultur, Design* (2013; Hg.), *Die Hand. Eine Medienästhetik* (2014).

Stefan Scherer, Professor für Neuere deutsche Literaturwissenschaft am Karlsruher Institut für Technologie; Fellow in der DFG-Forschergruppe Ästhetik und Praxis populärer Serialität. Monographien: *Richard Beer-Hofmann und die Wiener Moderne* (1993), *Witzige Spielgemälde: Tieck und das Drama der Romantik* (2003), *Einführung in die Dramen-Analyse* (2010, 2. Aufl. 2013), *Förderalismus in Serie. Die Einheit der ARD-Reihe Tatort im historischen Verlauf* (2014; zus. mit Christian Hißnauer und Claudia Stockinger). Forschungsschwerpunkte: Mediensozialgeschichte der literarischen

Form; Gattungstheorie; Dramatologie; Literatur- und Kulturzeitschriften; „Synthetische Moderne“ (1925-1955).

Sophia Wege, Studium der Germanistik, Anglistik und Kommunikations- und Medienwissenschaft an der Universität Leipzig. Ihr Forschungsschwerpunkt ist das Verhältnis von Literatur und Kognition; sie promovierte zum Thema *Wahrnehmung, Wiederholung, Vertikalität – Zur Theorie und Praxis der Kognitiven Literaturwissenschaft*. Seit 2010 ist sie wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Deutsche Philologie an der Ludwig-Maximilians-Universität in München.

Katharina Weiss, Promotionsprojekt zum Thema religiöser Nonkonformismus in Gegenwartsliteratur und -film am Institut für deutsche Philologie der LMU München. Darüber hinaus widmet sie sich bevorzugt der Science-Fiction oder der Online-Recherche, um das Phänomen des Underground-Films zu beobachten. Veröffentlichungen in Auswahl: *‚[V]ery very deathly disturbing, nauseating indeed‘ – Die rezeptionsästhetische Diagnostik des sicko-Films und seine ‚pathogenetische‘ Anti-Kanonisierung* (2012; verfügbar unter: http://www.medienobservationen.lmu.de/artikel/kontrovers/weiss_sicko.pdf), *Häresiographische Momente. Die nonkonformistische Reaktualisierung von Religion in Patrick Roths Magdalena am Grab* (2013).

Silvia Woll, MA-Studentin Europäische Kultur und Ideengeschichte am Karlsruher Institut für Technologie (KIT) mit den Schwerpunkten Literaturwissenschaft, Technikethik, Technikfolgenabschätzung sowie Post- und Transhumanismus. Veröffentlichungen: *Aspekte des Modernen bei Thomas Mann: Die Darstellung von Gewalt in den frühen Erzählungen Tobias Mindernickel und Der kleine Herr Friedemann* (2013); Artikel *Trans- und Posthumanismus – ein Überblick* im *Journal of New Frontiers in Spatial Concepts* (2013). Derzeit Arbeit an zwei Artikeln zum Fallada-Handbuch (Hgg. Gustav Frank/Stefan Scherer) über *Der eiserne Gustav* und *Kleiner Mann, großer Mann – alles vertauscht oder Max Schreyvogels Last und Lust des Geldes* (zus. mit Alice Hipp).

Serielle Medien wollen massenmedial verstärkte Resonanzen erzielen. Sie generieren ein historisch wandelbares Wissen, das sie für die Selbstverständigungen in Kultur und Gesellschaft relevant, d.h. für Kulturdiagnosen geeignet macht. Diese mediale Spezifik wird im vorliegenden Band systematisch wie historisch auf die Frage nach der Popularisierung und Reflexion von Technikwissen und Technikdiskursen hin untersucht. Fernsehserien bieten sich dafür wegen ihrer eigenen Zeitlichkeit an: Sie können sich narrativ komplex entfalten, auch weil in ihrer Plot-Anlage ein Ende nicht notwendig gesetzt wird. Fernsehserien bilden Technik in ihren Folgen dabei nicht nur thematisch ab, vielmehr organisieren technische Mittel ihre Darstellungsformen selbst. In Fallstudien zu einzelnen Serien dokumentiert vorliegender Band Facetten solcher Technikreflexionen. Abschließend stellt er eine Typologie ihrer Formvarianten zur Diskussion.



ISBN 978-3-7315-0336-1