

Klemens Hippel

Der menschlichste von uns allen

Die Figur des Androiden Data in STAR TREK

Außerirdische, Roboter, Androiden und Maschinen sind innerhalb der Science-fiction immer wieder als zentrale Figuren verwendet worden – von E.T. über R. Daneel Olivaw bis zu R2D2. Doch kein anderer „Nichtmensch“ ragt wohl hinsichtlich der Beliebtheit bei den Zuschauern gegenüber seinen Mitfiguren so weit heraus wie der Android Lieutenant Commander Data in STAR TREK.¹ In einer explorativen Erhebung in einem Seminar zu STAR TREK (FU Berlin, SS 1999) erreichte Data auf der bekannten Sympathieskala von +5 – -5 erstaunliche 4,85, weit mehr als Captain Picard und der Rest der Crew. Und nicht nur dieser hohe Wert an sich ist bemerkenswert – jeder einzelne Teilnehmer hatte Data den höchsten Wert zugewiesen.

Wie kann man sich ein derart extremes Ergebnis erklären? Wieso bindet gerade Data in so hohem Maße *alle* STAR TREK Fans an sich, während die Leitfigur von The Next Generation, Jean-Luc Picard, weit dahinter zurückbleibt (3,86 in derselben Erhebung) und andere STAR TREK Figuren eher spezifische Fan-Subkulturen haben, wie z.B. Worf (3,43) als Repräsentant klingonischer Kultur? Ist es die eminent komische Funktion, die Data in viel höherem Maße als andere Figuren ausübt? Oder aber die schauspielerische Leistung Brent Spinners bei dem Versuch, eine gewisse Künstlichkeit zum Vorschein zu bringen? Oder haben vielleicht Science-fiction Fans einfach eine „natürliche“ Vorliebe für künstliche Lebensformen?

Um der Frage nach möglichen Ursachen der Popularität dieser Figur nachzugehen, ist es zunächst erforderlich zu klären, mit was für einer Figur man es hier überhaupt zu tun hat. Welche Funktion hat sie innerhalb des STAR TREK-Universums? Was zeichnet Data gegenüber anderen Figuren aus?

Wichtigster Ausgangspunkt ist die Tatsache, daß Data ein Android ist, ein Roboter mit der Gestalt eines Menschen. Dabei ist er allerdings nicht irgendein Exemplar, sondern ein prototypisches Individuum, Erzeugnis eines genialen

1 Mit dem verkürzten Titel STAR TREK beziehe ich mich auf die in inzwischen vier „Generationen“ vorliegende Fernsehserie STAR TREK. Die Figur Data taucht nur in STAR TREK – THE NEXT GENERATION (USA 1987-1994, deutscher Titel: STAR TREK – DAS NÄCHSTE JAHRHUNDERT) auf. Die Titel der einzelnen Episoden werden, wo dies für die Argumentation nötig ist, aufgeführt. Die STAR TREK-Kinofilme werden mit ihrem vollständigen Verleihtitel genannt.

Wissenschaftlers, der so weit über seine Kollegen hinausragt, daß diese seine Arbeit nicht einmal verstehen, geschweige denn kopieren können. Das ist insofern von Bedeutung, als die Möglichkeit der Konstruktion einer ganzen Armee von Datas (in STAR TREK mehrfach angedeutet, z.B. in der Episode „The Measure of a Man“) ausgeschlossen bleibt: Data ist konzipiert als einmaliges Individuum (sein „Bruder“ Lore ist ein mißlungenes Vorgängermodell, seine „Tochter“ lebt nur eine Episode lang, da sie instabil ist [vgl. „The Offspring“]). Data ist also, obwohl „Maschinenmensch“, gleichzeitig individuelle Figur.

Wie für alle Androiden und andere Roboter haben für Data die Erzählungen des amerikanischen Science-fiction-Autors Isaac Asimov Vorbildfunktion. Nicht nur, daß Datas Hirn „positronisch“ arbeitet wie die Gehirne von Asimovs Robotern, auch Asimovs berühmte „3 Gesetze der Robotik“ (zuerst in Asimov 1986a) haben ihre Spuren in STAR TREK hinterlassen, sowohl das erste (das Verbot, Menschen zu schaden) als auch das zweite (Gehorsam gegenüber Menschen). Und vor allem der Wunsch, menschlich zu sein, ist schon manchem von Asimovs Robotern eigen gewesen. In *Der Zweihundertjährige* erzählt Asimov von einem Roboter, dem es am Ende gelingt, als Mensch anerkannt zu werden. Interessant ist dabei, was dazu nach seiner Auffassung erforderlich ist: Der Roboter muß sterblich werden. Der 200jährige erreicht sein Ziel, indem er eine Operation vornehmen läßt, die zu seinem baldigen Tod führt. Dieses Motiv der Sterblichkeit als notwendiges Kriterium für „Menschlichkeit“ kommt zwar in STAR TREK nur am Rande vor: als Datas Kopf im 19. Jahrhundert gefunden wird (in der Folge „Time’s Arrow“). Der Wunsch, kein Android, sondern ein Mensch zu sein, ist aber auch für die Figur Data das eigentlich konstituierende Kriterium.²

Auf welche Weise versucht nun STAR TREK, einer solchen nichtmenschlichen Figur Konturen zu geben? Wie gestaltet man einen Androiden in Abgrenzung zu den menschlichen Figuren?

Eine beliebte Möglichkeit wäre die Konstruktion eines „Maschinenmenschen“ – der polnische SF-Autor und -Kritiker Stanislaw Lem hat das folgendermaßen beschrieben:

Denn woran erkennt man in der Fantastik einen Androiden? Daran, daß bei ihm, wenn man ihm einen Finger abtrennt, kein Blut fließt, und statt Knochen und Muskeln Nylonsehnen und Gelenksbänder aus Plastik zu sehen sind. Psychisch unterscheidet sich der Androide vom Menschen

2 Nebenbei bemerkt unterscheidet genau das Data wesentlich sowohl von seinem Vorgänger Spock als auch von seinem Nachfolger Odo: Beide pflegen ihre Andersartigkeit. Erst mit dem holographischen Doktor ist diese Idee des Strebens nach einer menschlichen Identität in STAR TREK zurückgekehrt.

durch nichts, und zwar in einem Maße, daß möglicherweise er selbst gar nicht weiß, daß er kein Mensch ist [...] (Lem 1984, 80).³

Mag Lems Einschätzung für die meisten Androiden richtig sein – für Data trifft sie nicht zu. Der Charakter Datas als „Maschinenmensch“ spielt in STAR TREK eine ausgesprochen geringe Rolle. Nur gelegentlich zeigt er seine überlegenen physischen Fähigkeiten. Häufiger greift er auf seine große Datenbank zurück, ohne allerdings den anderen intellektuell wirklich überlegen zu sein, denn immer wieder sind es Wesley Crusher oder auch Geordi, die schneller als Data auf die rettende Idee kommen. Und nur ganz selten kommt statt „Knochen und Muskeln“ „Plastik“ zum Vorschein – wenn, dann ist es meist das positronische Gehirn, das nach Öffnung des Schädels zu sehen ist (andere relevante „künstliche“ Körperteile sind Arm/Hand und sein Ausschalter). Auch die Tatsache, daß Datas Persönlichkeit in mehreren Episoden durch Zugriff auf seine Schaltkreise unterdrückt wird, unterscheidet den Androiden nicht prinzipiell von den anderen STAR TREK-Figuren: Riker, Deanna und Picard verlieren ebenfalls in verschiedenen Episoden ihre Identität (auch wenn es meistens Data trifft).

Doch wenn die Konstruktion des Maschinenmenschen in STAR TREK weitgehend ausfällt, wie gelingt es dann, einen Androiden als „Anderen“⁴, als Nichtmenschen zum Leben zu erwecken? Das Unterscheidungskriterium ist weit weg von physikalischen oder physiologischen Besonderheiten. Datas eigentliche Abweichung besteht darin, daß es ihm an Emotionen, Gefühlen fehlt. Das ist es, was ihn vor allem von seinen Mitfiguren abgrenzt – in unzähligen Dialogen wird auf diesen Sachverhalt hingewiesen.

Die Konstruktion einer solchen emotionslosen Figur ist allerdings alles andere als einfach. Man hat ja das Problem zu demonstrieren, daß Data über eine basale Eigenschaft *nicht* verfügt: Emotionen zu haben. Und die bloße Abwesenheit eines speziellen Gefühlsausdrucks beim Schauspieler hält die Zuschauer keineswegs davon ab, den Gefühlszustand der Figur zu interpretieren, wie wir schon seit Kuleshows berühmtem Montageexperiment wissen. Es ist also mehr erforderlich als das durchaus vorhandene schauspielerische Bemühen Brent Spinners, eine „regungslose“ Figur zu geben. Wie also zeigt STAR TREK das Nichtvorliegen von Emotionen bei Data?

Zum einen werden immer wieder Geschichten erzählt, die um Datas Bemühen kreisen, menschlicher zu werden. Demonstriert werden regelmäßig seine

3 Dieses von Lem angedeutete Motiv eines Androiden, der von seiner Andersartigkeit nichts weiß, begegnet uns ja auch in STAR TREK – in Gestalt von Datas „Mutter“ (vgl. die Episode „Inheritance“).

4 Zur Konzeption Datas als „Anderer“ vgl. Weber (1997, 101ff).

nutzlosen Versuche, durch das Sammeln von Informationen Zugriff auf Emotionalität zu bekommen. Und seine Versuche als Schauspieler in Shakespeare-Stücken lassen sich als umgekehrtes „method acting“ interpretieren: Er versetzt sich nicht in eine Stimmung, um eine Rolle auszufüllen, sondern versucht, durch das Spielen von Rollen Zugriff auf die Emotionen der dargestellten Charaktere zu erhalten. Es werden also Geschichten erzählt, die Datas Streben nach mehr Menschlichkeit zum Inhalt haben. Daneben scheinen drei Verfahren wesentlich zu sein, die ich im folgenden beschreiben werde.

1. Ausschluß negativer Emotionen

Obwohl Data prinzipiell über keinerlei Emotionen verfügen soll, gibt es eine entscheidende Differenz zwischen den positiven und den negativen Emotionen, die er beide nicht hat: Die Abwesenheit von „Traurigkeit“ oder „Freundschaft“ hindert Data nämlich keineswegs daran, sich so zu verhalten, als sei er traurig oder ein Freund. Er kann ja sogar ein eigenes Unterprogramm für eine Beziehung mit einer Frau schreiben (so in der Episode „In Theory“). Folgen für die Handlung hat die Abwesenheit von Emotionen nur dann, wenn es sich um negative Emotionen handelt: So ist Data häufig nicht „beleidigt“, wenn er ein „Recht“ dazu hätte, er ist nicht eifersüchtig, empfindet keinen Zorn, außer in jener Episode, wo es um einen Gefühlschip seines Schöpfers Dr. Soong geht („Descent“), keine Rachsucht oder Ärger. Und daß er diese negativen Emotionen nicht hat, hat jeweils erhebliche Konsequenzen für den Fortgang der Geschichten. Dies stellt einen ausgesprochen geschickten Schachzug von STAR TREK dar – es sind vor allem negative Emotionen, deren Fehlen Auswirkungen auf Datas Verhalten hat. Die Abwesenheit positiver Gefühle wird dagegen immer nur verbal festgestellt, behauptet.

2. Kindlichkeit

Als Markierung von Datas Androidität wird immer wieder sein Unverständnis gegenüber menschlichen Verhaltensweisen verwendet. Zwei typische Beispiele sind Datas Probleme im Verständnis von menschlichem Humor und Datas Schwierigkeiten, die Befindlichkeit oder Motivation anderer und damit die daraus folgenden Handlungen zu verstehen. Diese Strategie droht allerdings mit Datas intellektuellen Fähigkeiten zu kollidieren – er muß ja über das notwendige Faktenwissen verfügen (schon aufgrund seiner Datenbank) und darf trotzdem nicht verstehen, was gerade vorgeht. Auch um aus diesem Dilemma zu kommen, hat STAR TREK eine bemerkenswerte Strategie entwickelt: Data wird an solchen Stellen in der Regel als eine kindliche Figur installiert, eine Figur, die sich vor allem hinsichtlich mancher emotionaler Phänomene in einem Zustand der Un-

schuld befindet: Er hat zwar davon gehört, daß es sowas gibt, kann aber nichts Rechtes damit anfangen. Oder er kommt einfach nicht auf die Idee, sein allgemeines Wissen auf den speziellen vorliegenden Fall anzuwenden. Die folgende Geschichte (aus „Data’s Day“) ist ein extremes, aber typisches Beispiel: Chief O’Brian und die Botanikerin Keiko wollen heiraten, aber kurz vor der Hochzeit will Keiko plötzlich nicht mehr. Data wird von O’Brian um Vermittlung gebeten, O’Brian betont bei diesem Gespräch, daß es ihm nur darum gehe, Keiko glücklich zu machen. Data spricht also mit der unwilligen Braut, die ihm erzählt, der Gedanke an die Hochzeit mache sie unglücklich. Data schließt messerscharf, nicht zu heiraten würde sie demnach glücklicher machen, und Keiko stimmt dieser Analyse zu. Data nimmt nun an, seine Vermittlung sei erfolgreich gewesen, und ist sehr irritiert, daß O’Brian seinerseits nun doch nicht damit zufrieden ist, seine Braut glücklich zu machen, indem er sie nicht heiratet.

3. Markierung des Ausbleibens von Emotionen

Um demonstrieren zu können, daß Data bestimmte Emotionen nicht hat, ist es die entscheidende Strategie STAR TREKS, Situationen zu konstruieren, in denen eine erforderliche, „normale“ emotionale Reaktion überdeterminiert ist, so daß ihr Ausbleiben auffällt. STAR TREK inszeniert für Data also Situationen, in denen die Abwesenheit emotionaler Reaktionen signifikant ist, Situationen, in denen es nur eine, allgemein verbindliche plausible emotionale Reaktion für eine handelnde Figur gibt, und genau diese Reaktion zeigt Data dann eben nicht. Dies ist natürlich nur möglich, wenn für den Zuschauer völlig klar ist, welche Reaktion eigentlich erforderlich wäre. Ein Beispiel: In „Silicon Avatar“ verdächtigt Dr. Mar Data der Kollaboration mit einem Kristallwesen, das verschiedene Kolonien der Föderation vernichtet hat. Datas „Bruder“ Lore hatte das Wesen viele Jahre früher zur Kolonie „Omikron Theta“ gelockt, damit diese zerstört würde. In „Silicon Avatar“ hat nun dasselbe Wesen die Kolonie „Melona“ zerstört, und nur eine kleine Gruppe von Menschen und Data entging in einer Höhle der Katastrophe. Als Dr. Mar und Data die Höhle untersuchen, um herauszufinden, warum die sich dort befindene Gruppe nicht angegriffen wurde, beschuldigt sie Data des Verrats an der Föderation. Und die Art und Weise, wie das geschieht, ist typisch für die Behandlung der Emotionslosigkeit Datas in STAR TREK. So fehlt Data nicht nur die emotionale Reaktion auf den geäußerten Verdacht, vielmehr versteht er nicht einmal, worum es geht. Data bemerkt gar nicht, daß ihm ein Vorwurf gemacht wird:

Dr. Mar (zu Data): „Vielleicht war Ihre Anwesenheit der Grund, wieso das Wesen die Leute in dieser Höhle verschonte. Ist Ihnen der Gedanke nicht schon mal gekommen?“

Data: „Ich kann nicht erkennen, welche Auswirkungen meine Anwesenheit hier...“

Dr. Mar wird also deutlicher und bezeichnet ihn als Verbündeten des Kristallwesens. Jetzt versteht Data, was sie meint, aber er reagiert nicht beleidigt, sondern wie auf eine interessante, aber falsche wissenschaftliche Hypothese:

Dr. Mar (unterbricht Data): „Nehmen wir an, daß Sie mit diesem Wesen in Kontakt gestanden haben. Wenn das der Grund war, daß Melona angegriffen wurde, hätte es sicher nicht seinen Verbündeten getötet.“

Data: „Sie glauben, ich habe das Wesen hierhergelockt?“

Dr. Mar: „Taten Sie es?“

Data: „Nein, Doktor. Weil Lore die Kolonisten auf Omikron Theta verraten hat, vermuten Sie, daß ich desselben Verhaltens fähig bin. Sie täuschen sich, Doktor. Meine Programmierung ist völlig anders als die von Lore.“

Dr. Mar findet seine Reaktion unbefriedigend.

Dr. Mar: „Sie haben mich wohl nicht verstanden! Ich beschuldige Sie der Kollaboration mit diesem Monster!“

Data: „Das habe ich begriffen. Und ich versuche, Ihnen zu erklären, daß das unmöglich ist.“

Dann folgt die rituelle Bestätigung seiner Emotionslosigkeit.

Dr. Mar: „Es ist wirklich erstaunlich. Sie besitzen keinerlei Gefühle. Nichts von dem, was ich sage, kann Sie verletzen.“

Data: „Das ist wahr, Doktor.“

STAR TREK beschränkt sich hier also nicht darauf, die Abwesenheit von Emotionen nur verbal zu bestätigen. Vielmehr ist gleichzeitig die eigentlich erforderliche Emotion immer präsent, weil Dr. Mar diese Gefühlsreaktion zu provozieren sucht. Besonders deutlich wird dies am Ende der Szene. Dr. Mar droht Data damit, ihn auseinanderzunehmen:

Dr. Mar: „Mein Sohn kam auf Omikron Theta ums Leben. [...] Aus diesem Grund bin ich Expertin für das Kristallinwesen geworden. Ich habe mein Leben damit verbracht, es zu studieren. Es zu verfolgen, in der Hoffnung, es eines Tages zu finden. Und falls ich herausfinden sollte, daß Sie diesem Ding auf irgendeine Weise geholfen haben, werde ich dafür sorgen, daß Sie zerlegt werden, Stück für Stück!“

Und als Reaktion auf diese Drohung sehen wir ein *close up* Datas, das ihn wie üblich ohne Gefühlsregung präsentiert. Diese Einstellung aber ist mit einer bedrohlichen Musik unterlegt, die als Kommentar der narrativen Instanz die mitzudenkende emotionale Reaktion auf die Drohung Dr. Mars liefert. Die „gemeinte“ Emotion wird also im Text überdeutlich. Der Zuschauer kann offenbar einen gefühllosen Data nur auf die Weise konstruieren, daß er ihm die erforderliche Emotion zunächst zuspricht, um sie ihm hinterher wieder abzuziehen: „Eigentlich müßte man jetzt ‚wütend‘ ‚beleidigt‘ ‚zornig‘ etc. sein, aber Data hat ja keine Gefühle.“

Doch so eindeutig uns das STAR TREK-Universum die Emotionslosigkeit Datas als definierendes Kriterium vorschreibt, Zweifel daran sind dennoch angebracht. Hat Data „wirklich“ keine Gefühle? Die Psychologen lehren uns, daß eine der Grundemotionen „Interesse“ sei, eine Eigenschaft, die man Data keinesfalls absprechen kann. Insofern verfügt er als „interessierte“ Figur über mindestens eine primäre Emotion.

Zwar könnte man so etwas wie „Interesse“ als Emotion beiseitelassen und an „richtige“ Emotionen denken wie Liebe, Hass, etc. Und solche „richtigen“ Emotionen habe Data eben nicht. Doch auch hinsichtlich solcher Affekte ist die Frage nach der Emotionslosigkeit Datas schwierig zu beantworten. Data verfügt ja nicht nur über Interesse an vielen Dingen, er ist auch neugierig, kreativ, kunstinteressiert, begnadeter Violinvirtuose, Fan der Romane Conan Doyles, verfügt über eine Holographie einer Verstorbenen als Andenken, versucht, sich fortzupflanzen usw., Aspekte der Figur, die ohne Rekurs auf Emotionalität schwer zu verstehen wären; insbesondere ein Äquivalent für Freundschaft ist ihm zugänglich, und auch Trauer scheint ihm nicht fremd. Und in einigen Geschichten um Data sind Emotionen sogar als Handlungsmotivation erforderlich: So verfügt Data z.B. über ein „Schamunterprogramm“, das garantiert, daß er bekleidet über die Decks der „Enterprise“ läuft (vgl. die Episode „Inheritance“). Nach seiner Niederlage im Spiel „Strategema“ (in der Folge „Peak Performance“) legt das Geschehen es durchaus nahe, Data nicht zu glauben, daß er nicht schlicht „beleidigt“ ist. Dasselbe gilt bei seinem Wunsch, Ersatz-Captain eines Schiffes beim Einsatz gegen die Romulaner zu werden (in „Redemption“): „Ehrgeiz“ ist hier eine im Text angelegte und nicht falsifizierte Deutung. Noch stärker jene Passage, in der Data seinen Entführer erschießen wollte und anschließend behauptet, der Phaser sei „zufällig“ losgegangen (in „The Most Toys“). Das sind natürlich nur Facetten von Geschichten, die aber nahelegen, an der Gefühllosigkeit Datas zu zweifeln. Es gibt jedoch mindestens auch eine ganze Episode, die eine emotional begründete Handlung Datas aus erzähllogischen Gründen benötigt: „The Quality of Life“. Data nimmt hier an, daß ein neuentwickelter Com-

putertyp, der „Exocomp“, eine Lebensform sei, und will die weitere „Ausbeutung“ dieser Lebensform verhindern. Daraufhin wird ein Experiment veranstaltet, in dem die These überprüft werden soll, diese Computer hätten einen „Selbsterhaltungstrieb“. Ein „Exocomp“ wird einer simulierten gefährlichen Situation ausgesetzt, aus der er sich zurückziehen müsste, statt seine Arbeit fortzusetzen. Das Experiment scheitert jedoch – der „Exocomp“ bleibt bis zur simulierten Explosion. Alle, auch Data, akzeptieren dies als Falsifizierung der Hypothese, die „Exocomps“ hätten einen Selbsterhaltungstrieb.

Doch dann sehen wir kurze Zeit später Data, den ursprünglichen Versuch 34mal unverändert wiederholend: ein so eindeutiger Fall von Sturheit und „Handeln wider besseres Wissen“, wie es nur geht. Data will nicht wahrhaben, daß seine These falsch gewesen sein soll, und wiederholt deswegen immer wieder denselben Versuch. Eine rationale Begründung seines Verhaltens (wie sie sonst typischerweise gegeben wird, etwa der Hinweis auf einen „Defekt“) fehlt, es wäre auch keine möglich. Was diese Episode von anderen unterscheidet, ist die Tatsache, daß diese Sturheit Datas seine weiteren Handlungen bestimmt – sie ist notwendig, um die Geschichte weitererzählen zu können, die in Datas Weigerung kulminiert, den in Lebensgefahr schwebenden Captain Picard durch die Explosion eines „Exocomps“ zu retten.⁵

Hat also Data wirklich keine Gefühle? Daß diese Frage offen bleibt, stellt vielleicht den bemerkenswertesten Aspekt der Figur dar. Man könnte argumentieren, daß die Konstruktion einer emotionslosen Figur mißlinge. Daß die Passagen, in denen Data eben doch Gefühle zu haben scheint, als interner Widerspruch oder als „Fehler“ der Narration aufzufassen seien. Data soll „eigentlich“ ohne Emotionen sein, nur gelingt die Konstruktion einer solchen Figur nicht durchgängig. Doch auch wenn man dem folgt, so sind für die Analyse der Figur trotzdem die Konsequenzen interessant, die sich aus dem offensichtlich schwierigen Versuch ergeben, eine solche Figur zu konstruieren.

1. Stellvertretende Emotionen

Ich habe oben am Beispiel von „Silicon Avatar“ erwähnt, daß der musikalische Kommentar durchaus den erforderlichen Gefühlszustand realisiert. Das ist insofern von Bedeutung, als Theorien der Filmmusik in der Regel davon ausgehen, daß Filmmusik nicht nur mit der Übermittlung narrativer Information, sondern vor allem mit dem Ausdruck von Gefühlen der Protagonisten und der Zuschauer zu tun habe. Wenn das richtig ist, dann scheint es, als solle hier auf musikalische

5 Auch STAR TREK selbst schätzt diese Sturheit Datas zutreffend ein: Am Ende von „The Quality of Life“ betont Picard, dieses Verhalten Datas sei seine „menschlichste“ Tat gewesen.

schem Wege der Zuschauer aufgefordert werden, die erforderliche Emotionen zu ergänzen (denn ein Gefühlsausdruck der Figur kommt ja in diesem Falle nicht in Frage). Die Gefühllosigkeit Datas könnte also den Zuschauer einladen, stellvertretend für Data, der ja keine Emotionen hat, die erforderliche Emotion zu produzieren.

Wenn das richtig ist, wird vielleicht verständlicher, warum Data so beliebt, sympathisch ist: Daß ihm bevorzugt negativ konnotierte Emotionen abgesprochen werden, ist vermutlich hilfreich für eine positive Haltung der Figur gegenüber. Und daß ein kindlicher Charakter positiv wahrgenommen wird, ist ebenfalls wenig erstaunlich. Aber beides ist auch nicht besonders bemerkenswert. Viel interessanter scheint dagegen die Tatsache zu sein, daß die geforderte Emotionslosigkeit Datas dem Zuschauer eben die emotionale Reaktion abverlangt, über die Data nicht verfügt. Der Zuschauer kann nicht *mit* Data fühlen, denn der fühlt ja nichts, er soll *anstelle* Datas die für die Handlung erforderliche Gefühlslage hervorbringen. Es ist anzunehmen, daß diese Form der Involvierung des Zuschauers die extrem hohe Wertschätzung Datas beeinflusst – daß die Zuschauer also möglicherweise nicht nur Data, sondern vor allem das eigene Erleben positiv bewerten.

2. Theorie der Emotion

Aus dem Umgang mit dem Emotionalitätsthema und Data läßt sich die implizite Emotionstheorie in STAR TREK rekonstruieren. In der Fanliteratur zu STAR TREK wird immer wieder gerne ausgeführt, wie „wissenschaftlich“ dieses Universum sei, wie sehr es versuche, aktuelles naturwissenschaftliches Wissen zu berücksichtigen, von „schwarzen Löchern“ bis hin zu „Heisenbergkompensatoren“ (vgl. Krauss 1995). Dieses Bild ist nach meiner Auffassung bestenfalls halbbrichtig. Viel wichtiger sind solche Aspekte des Wissens, die als *common-sense theory*, „naives Wissen“ oder auch *folk theory* in den letzten Jahren einige Aufmerksamkeit in den Wissenschaften gefunden haben. Gemeint sind solche Wissensbestände, die nicht naturwissenschaftliche Erkenntnisse widerspiegeln, sondern unser Alltagsverständnis von Realität, ein Alltagsverständnis, das wissenschaftlichen Theorien häufig zuwiderläuft. STAR TREKS implizite Emotionalitätstheorie stellt ein perfektes Beispiel für so eine „naive Theorie“ dar. Und genau darin kann man Datas eigentliche Funktion innerhalb des STAR TREK-Universums sehen: In der Anlage dieser Figur wird ein Konzept von Emotionalität (und damit auch: von Menschlichkeit) entwickelt, das für das Verständnis von STAR TREK notwendig ist. Die Emotionslosigkeit Datas ist also nicht nur eine amüsante, witzige Funktion dieser Figur, sie dient vielmehr dazu, einen für STAR TREK zentralen Diskurs zu führen: über die Bedeutung von Emotionalität.

Denn was genau ist es eigentlich, was Data fehlt? Daß er über positive Emotionen nicht verfügt, wirkt sich, wie gesagt, auf sein Verhalten überhaupt nicht aus. Und das Fehlen negativer Emotionen unterscheidet ihn auch nicht so sehr von den anderen Figuren, die ebenfalls selten Gelegenheit haben, Zorn, Eifersucht oder Rachsucht zu empfinden (sogar Worf, die emotionalste aller Figuren aus *STAR TREK – THE NEXT GENERATION* ist selten destruktiv).

Was es für Data bedeuten würde, Emotionen zu haben, wird am deutlichsten in der einzigen Episode in *STAR TREK – THE NEXT GENERATION*, in der Data über Emotionen verfügt, in „Descent“:⁶

Data: „Geordi, ich glaube, ich habe meine erste Emotion erlebt.“

Geordi: „Seien Sie mir nicht böse, Data, aber wie soll es Ihnen möglich sein, einen Energiestoß von einem Wutausbruch zu unterscheiden?“

Data: „Sie haben recht, ich habe keinen Bezugsrahmen, um meine Hypothese zu bestätigen. In der Tat bin ich nicht imstande, eine verbale Beschreibung der Erfahrung zu liefern. Vielleicht können Sie beschreiben, wie sich ein Wutgefühl äußert. Ich könnte das dann als Bezug verwenden.“

Geordi: „Nun, wenn ich wütend bin, empfinde ich zuerst Feindschaft.“

Data: „Könnten Sie das Gefühl der Feindseligkeit beschreiben?“

Geordi: „Oh ja, man fühlt sich irgendwie streitsüchtig, kampflustig.“

Data: „Könnten sie das Gefühl der Wut beschreiben, ohne sich auf andere Gefühle zu beziehen?“

Geordi: „Nein, das kann ich leider nicht. Ich werde einfach wütend.“

Data: „Eben das war auch meine Erfahrung: Ich wurde einfach wütend.“

Was *STAR TREK* unter Emotionen versteht, ist also etwas, was einer Figur unwillkürlich zustößt, was ihr die kognitive Kontrolle raubt. Ein innerer Gefühlszustand, der sprachlich nicht greifbar ist und von dem Data eben behauptet, daß er ihn nicht habe. Gefühle zu haben bedeutet für ihn einen Ausbruch aus seinem von den Schaltkreisen festgelegten, vorhersagbarem Verhalten. Sie stehen für „Intuition“, „Kreativität“, „Spontaneität“ – den Einfluß eines irrationalen Moments auf das eigene Verhalten.⁷ Wenn man dem folgt, dann kann man Data als eine Figur verstehen, die das Konzept von Emotionalität in *STAR TREK* exempli-

6 Ich berücksichtige hier ausdrücklich nicht die neuere Entwicklung in den *STAR TREK*-Filmen. Datas Emotionslosigkeit ist ein wesentlicher Aspekt seiner Konstruktion, die Installation eines Gefühlschips in den Kinofilmen zerstört diese Figur.

fiziert. Ein Konzept, das „Emotionen“ vor allem als Abwesenheit oder Unterbrechung kognitiver Kontrolle faßt. Daß Emotionalität in STAR TREK regelmäßig diesen Aspekt des Kontrollverlusts über die eigenen Handlungen impliziert, ließe sich an zahlreichen anderen Beispielen verfolgen, am deutlichsten an den Vulkaniern, bei denen das Auftreten von Emotionen eine Demenzerkrankung des Alters ist, an Picard, dessen Beziehung zu einem Mitglied der Crew genau daran scheitert, daß eine solche Beziehung sein Urteilsvermögen beeinträchtigt (in „Lessons“). An Deanna und Riker, deren Beziehung zugunsten pragmatischer Erwägungen beendet wurde, oder auch an Wesley Crusher, dessen emotional begründete Meuterei zu seinem Ausscheiden aus der Sternenflotte führt (in „Journey’s End“).

Emotionen sind also für STAR TREK etwas, was uns zustößt, vor allem „böse“ Emotionen müssen daher ständig unterdrückt werden. Emotionale Bindungen stellen eine Gefahr da, weil sie den Verlust rationaler Kontrolle über das eigene Handeln mit sich bringen. „Emotion“ bedeutet dabei einen erlebten, inneren Gefühlszustand, der ein stark irrationales Moment hat.⁸ Und „Emotion“ stellt für STAR TREK einen strikten Gegensatz zur „Kognition“ dar. Zumindest der letzte Aspekt steht im Kontrast zu wissenschaftlichen Theorien von Emotion, die Emotion und Kognition zusammenbringen.

3. Innere Widersprüchlichkeit

Daß Data einerseits keine Gefühle hat, sich aber immer wieder so verhält, als hätte er welche, kennzeichnet ihn als eine in sich widersprüchliche Figur. Eine Figur, die in einer ganzen Entwicklungsreihe solcher in sich widersprüchlicher Figuren steht, von Spock, der immer vulkanisch sein wollte und von dem James T. Kirk (in STAR TREK III – THE SEARCH FOR SPOCK [USA 1984, Leonard Nimoy]) zu recht bemerkte, er sei „der menschlichste von uns allen“ gewesen, über Odo, dessen Identität zwischen „Wechselbalg“ und Mensch wechselt und nie

7 Genau aus diesem Grund ist der im Film STAR TREK – FIRST CONTACT (USA 1997) funktionierende Gefühlschip eben keine echte Lösung, denn gerade mit dem kann Data ja wieder kontrollieren, ob Gefühle gerade wünschenswert sind oder nicht.

8 Daß es dieses Moment des Irrationalen ist, das Data eigentlich sucht, zeigt sich auch in einer Folge („Birthright“), die nicht mit der Emotionslosigkeit zu tun hat, sondern mit einer anderen menschlichen, nichtandroidischen Aktivität – dem Träumen: Durch einen Energiestoß wird Data außer Funktion gesetzt, währenddessen erlebt er einen Traum, in dem ihm sein „Erzeuger“ erscheint und zu ihm spricht: Mit der Tatsache, daß er träume, habe Data „die Schwelle überschritten. Du bist nicht mehr nur eine Anhäufung von Schaltkreisen und Subprozessoren“. Und am Ende der Folge beschließt Data, von nun an regelmäßig seine „kognitiven Funktionen abzuschalten“ und eine Weile zu träumen.

richtig geklärt wird, bis zum holographischen Doktor, der ebenfalls zwischen Computerprogramm und Mannschaftsmitglied changiert.⁹

Es könnte gerade diese innere Widersprüchlichkeit sein, die Data so „menschlich“ und beliebt macht. In einem Universum voller Figuren, die dem nachgehen, was ihnen Spaß macht, für die es immer nur aufwärts, niemals bergab geht, die immer unterwegs zu neuen Ufern sind, ist er der einzige, der dahin will, wo die anderen alle schon gewesen sind, und der genau dahin nie kommen wird. Und weil sein sehnlichster Wunsch, ein Mensch zu werden, niemals in Erfüllung gehen wird und weil er weiß, daß sein sehnlichster Wunsch nicht in Erfüllung gehen wird, ist es diese Figur, die uns näher ist als alle anderen in diesem Universum.

Literatur

- Asimov, Isaac (1986a) Herumtreiber. In: *Alle Robotergeschichten*. Bergisch-Gladbach: Bastei-Lübbe, S. 246-263.
- Asimov, Isaac (1986b) Der Zweihundertjährige. In: *Alle Robotergeschichten*. Bergisch-Gladbach: Bastei-Lübbe, S. 603-649.
- Krauss, Lawrence (1995) *The Physics of Star Trek*. New York: Basic Books.
- Lem, Stanislaw (1984) *Fantastik und Futurologie II*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Weber, Ingrid (1997) *Unendliche Weiten. Die Science-Fiction-Serie Star Trek als Entwurf von Kontakten mit dem Fremden*. Frankfurt a.M.: IKO.
- Wulff, Hans J. (1996) Charaktersynthese und Paraperson: Das Rollenverhältnis der gespielten Fiktion. In: *Fernsehen als Beziehungskiste. Parasoziale Beziehungen und Interaktionen mit TV-Personen*. Hrsg. v. Peter Vorderer. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 30-48.

9 Wulff hat darauf hingewiesen, daß „die Konsistenz des einzelnen Charakters [...] eine der wichtigsten Vorgaben [sei], die im normalen Film-Drehbuch verfolgt wird“ (1996, 32). Insofern ist die Vielzahl inkonsistenter Charaktere in STAR TREK besonders auffallend.