



Andreas Hirsch-Weber and Stefan Scherer (dir.)

Technikreflexionen in Fernsehserien

KIT Scientific Publishing

Deus in Machina

Posthumanistische Hybris im Battlestar Galactica-Prequel Caprica (2010)

Katharina Weiss

Publisher: KIT Scientific Publishing
Place of publication: KIT Scientific Publishing
Year of publication: 2015
Published on OpenEdition Books: 13 septembre 2019
Serie: KIT Scientific Publishing
Electronic ISBN: 9791036547133



<http://books.openedition.org>

Electronic reference

WEISS, Katharina. *Deus in Machina: Posthumanistische Hybris im Battlestar Galactica-Prequel Caprica (2010)* In: *Technikreflexionen in Fernsehserien* [Online]. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, 2015 (Erstellungsdatum: 13 septembre 2019). Online verfügbar: <<http://books.openedition.org/ksp/5650>>. ISBN: 9791036547133.

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 unbelebtem, 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 aufgegebenen 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, Politrdrama und Soap Opera aus gibt.

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 Heilserwartung³ 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 Monsterr Männer 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 Monstermann⁶ 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 redupliziert. 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 Geschöpfes gegenüber ihrem Schöpfer betont: „Seit Hesiod [und dem Pandora-Mythos, Anm. K.W.] sind die künstlichen Menschen, das ausgegrenzte ‚Andere‘, überwiegend weiblich“ (Arnold-de Simone 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 auffälliger 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 Realität⁸ 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[s]e [...] Unterklasse virtueller Menschen als telematische Kyborgs bezeichnet wird. (Tabbert 2004, 73)

Derartige telematische Kyborgs 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 Philosophien¹¹ 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 replizierte 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“ (Seeblen 2004, 89). Doch fordert *Zoes* ‚schicksalhaftes‘ Erscheinungsbild eine *réidentification* als *Zoe* geradezu ein, kann immaterielle Körperlichkeit in der frei gestaltbaren Virtualität¹⁴ 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 Simone 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 intensiviertere, 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 Familiendiade 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 aufsässigen 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 Riccers 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 Videospiele-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 prophetischem 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 Maschinellm. 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 post-humanistisches 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 Simone, Silke: Ich erinnere, also bin ich? Maschinen-Menschen und Gedächtnismedien in Ridley 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 Artifzianthropologie*, 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.