

Frank Habermann

Das Bewusstsein der Maschinen. *Battlestar Galactica* – reloaded

Abstract

Die reimaginierte TV-Serie Battlestar Galactica gilt als ein Höhepunkt gegenwärtiger Science Fiction. Sie spiegelt aktuelle soziopolitische Brennpunkte unserer Gesellschaft und unserer Zeit in all ihrer Kontroversität wider. Darüberhinaus stellt sie mithilfe der Zylonen, humanoiden kybernetischen Organismen, die Frage nach dem Menschen, seinem Bewusstsein und seiner Subjektivität radikal neu. Der folgende Beitrag versucht, diese Radikalität, mit der Battlestar Galactica das Verhältnis von Mensch und Maschine verhandelt, anhand von diversen Reloads herauszustellen.

Reloaded ist zunächst ein Dreifaches: die Science Fiction TV-Serie *Battlestar Galactica*, dann Gotthard Günthers *Das Bewusstsein der Maschinen. Eine Metaphysik der Kybernetik* und schließlich das Bewusstsein der Maschinen in *Battlestar Galactica*. Nun, hierbei von Reload zu sprechen, ist natürlich nicht ganz korrekt. Die neue reimaginierte Serie *Battlestar Galactica* (2003-2009) ist – wenn überhaupt – ein Remake der gleichnamigen Serie aus den späten 70er Jahren (1978-1979) und bei Günthers Buch handelt es sich um die 2002 erschienene dritte und erweiterte Auflage der Erstveröffentlichung von 1957. Schließlich wird das Bewusstsein der Zylonen, auf das hier mit der Übertragung des Güntherschen Titels angespielt wurde, eher down- als reloaded, wemgleich der Download des zylonischen Bewusstseins einem Reload desselben gleichkommt. Spricht man in dieser etwas unpräzisen Weise von einem dreifachen Reload, so kann man sogar sagen, dass durch diese drei Reloads ein vierter stattfindet, der die ersten drei in Relation zueinander setzt. Es ist ein Reload der klassischen Frage: Was ist der Mensch? Doch dieser Reload kopiert nicht einfach die aufgeworfene Frage und bietet einen neuen perspektivengebundenen Interpretationshorizont für mögliche Antworten, der Prozess des Reloads problematisiert – und das allein ist seine Antwort – die Frage selbst. Drei Reloads, um einen vierten zu verändern.

Das Bewusstsein der Maschinen – reloaded

Mit der Konjunktur der neuen – ihrem Eigenanspruch nach – Metadisziplin Kybernetik, wird um die Mitte des vergangenen Jahrhunderts nicht zuletzt auch das Verhältnis von Mensch und Technik (Maschine) heftig diskutiert. Fragen nach diesem Verhältnis führen zu grundlegenden Fragen nach dem Sein des Menschen, dem Sein der Maschine und nach Merkmalen, Strukturen und Funktionsverhältnissen der Differenz sowie Übereinstimmung von menschlichem und technischem ‚Sein‘. „Der Mensch als technische Existenz: das scheint mir eine der großen Aufgaben einer philosophischen Anthropologie von morgen zu sein“, prophezeit Max Bense 1951.¹ Der Mensch als technische Existenz – heute würden wir mit Donna Haraway vielleicht eher vom ‚Cyborg‘ sprechen² – und andersherum: technische Existenz als Mensch, dieses durch die Science-Fiction-Literatur bekannte Problemfeld geht Günther durch die philosophische Grundlegung einer *Metaphysik der Kybernetik* wissenschaftlich an. Günther sieht das ‚Erscheinen der Kybernetik‘ als „Anzeichen für eine totale Revolution unseres traditionellen wissenschaftlichen Weltbildes“³ und diese radikale Revision des ‚Weltbildes‘ hat auch eine radikale Revision von Subjektivität und Bewusstsein zur Folge. Vor diesem Hintergrund stellt Günther die Frage: „ist es möglich, Bewußtsein analogien in einem Mechanismus zu konstruieren?“⁴ Seine Antwort, provokativ wie unheimlich, lautet ja, es ist möglich, doch dafür müssen der klassische Subjektbegriff und die Dialektik von Subjekt und Objekt mit einer mehrstelligen Logik konfrontiert und ‚erweitert‘ werden. Gün-

¹ Max Bense. „Kybernetik oder die Metatechnik einer Maschine“. *Merkur* 5 (1951), H. 3, S. 205-218, hier S. 218.

² Vgl. das ‚Cyborg Manifesto‘ in Donna J. Haraway. *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*. London: Free Association Books 1991, S. 149-181, hier S. 150: „By the late twentieth century, our time, a mythic time, we are all chimeras, theorized and fabricated hybrids of machine and organism; in short, we are cyborgs. The cyborg is our ontology“.

³ Gotthard Günther. „Cognition and Volition – Erkennen und Wollen. Ein Beitrag zu einer kybernetischen Theorie der Subjektivität“. Ders. *Das Bewußtsein der Maschinen. Eine Metaphysik der Kybernetik. Mit einem Beitrag aus dem Nachlass: ‚Erkennen und Wollen‘*. Hg. u. eingeleitet v. Eberhard von Goldammer / Joachim Paul. 3. Aufl. Baden-Baden: Agis 2002, S. 229-285, hier S. 230.

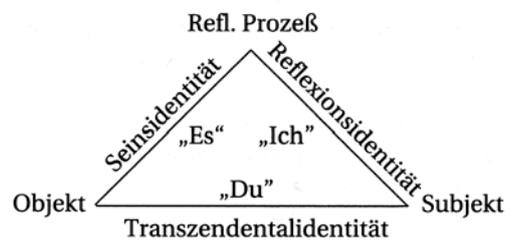
⁴ Günther. *Das Bewußtsein der Maschinen* (wie Anm. 3), S. 83. Im Folgenden durch die Sigle ‚BM‘ im Text zitiert.

ther, kurz gesagt, konfrontiert die Metadisziplin Kybernetik mit dem Subjekt. Seine *Metaphysik der Kybernetik* schließt das Subjekt nicht aus, sondern ein.

Der Terminus Metaphysik meint bei Günther nicht die Vorstellung eines extramundanen Jenseits, etwas außerhalb der physischen Welt, sondern „er bezeichnet die Theorie der Bewußtseinsbedingungen, die die Voraussetzung von allem Erleben überhaupt sind“, d.h. in Anlehnung an Kant: „[d]ie Theorie dieses sich selbst Suchens der Reflexion“ (BM: 144f.). Maßgeblich für unser heutiges Denken, so Günther, ist (noch immer) die Identitätsmetaphysik der griechischen Antike, die ‚metaphysische Fundamentalstruktur unseres theoretischen Denkens‘, der die klassische, zweiwertige Logik korrespondiert (BM: 62). Nach dieser Identitätsmetaphysik ist das absolute Sein der Ursprung (nur) zweier metaphysischer Realitätskomponenten, die nur im Absoluten zusammenfallen und im Diesseits als unversöhnliche Gegensätze auseinander gehen: das objekthaft Seiende und das subjekthafte Denken (Reflexion). Günther nennt verschiedene Interpretationen des Gegensatzes, etwa von einfacher Subjektivität und antithetischer Objektivität (von Subjekt und Objekt), von Spiritualität und Materialität, von Sein und Denken etc.. Stets sind es aber nur zwei Komponenten, nicht mehr. Drittes wird ausgeschlossen: „Und was nicht das Eine ist, ist unvermeidlich das Andere“ (BM: 68). Der Transzendenz des Objekts und der Introszendenz des Subjekts setzt Günther mit der Kybernetik nun eine dritte ‚protometaphysische‘ Komponente zur Seite, die sich weder auf reine Subjektivität noch auf reine Objektivität reduzieren oder partiell auf Subjekt und Objekt verteilen lässt: die Information bzw. der (Reflexions-)Prozess. Die Annahme und Einführung einer dritten Komponente führt Günther zu einer dreiwertigen Metaphysik, die das klassische metaphysische Identitätsprinzip vom Zusammenfall von Subjekt überhaupt und Objekt überhaupt im Absoluten durch drei zweiwertige Identitätsprinzipien ‚von relativer Gültigkeit‘ ersetzt: Seinsidentität, Reflexionsidentität und Transzendentalidentität (BM: 75). Im Unterschied zum klassischen Prinzip bleibt bei den drei Identitätsprinzipien, die jeweils eine Identitätsrelation der drei metaphysischen Komponenten bezeichnen, immer ein unbewältigter ‚Rest‘ zurück; sie gehen also nicht im Absoluten auf.

Als ontologische Interpretation der drei Identitätsprinzipien gibt Günther an, nun formallogisch erstens „zwischen dinghafter Seinsidentität und nicht gegenständlicher Identität eines Subjekts mit sich selbst“ und

zweitens „zwischen dem Subjekt als Ich und dem Subjekt als Du“ unterscheiden zu können (BM: 77). Seinsidentität stellt das Verhältnis dar, in dem ein „bloßes Objekt, ein impersonelles Es“, mit sich selbst identisch ist; Reflexionsidentität das Verhältnis von subjektivem Ich und Reflexion (Selbstbewusstsein); Transzendentalidentität schließlich das Verhältnis von „Subjekt überhaupt und Objekt überhaupt“, das das ‚Du‘ konstituiert (BM: 77f.). Grafisch veranschaulicht (BM: 78):



Mit dieser ontologischen Interpretation der drei Identitätsprinzipien wird Subjektivität auf Ich und Du gleichermaßen distribuiert, als „eigenes seelisches Leben und zweitens als Fremdseelisches“, das jedoch für das Ich in seiner Innerlichkeit unerreichbar bleibt (BM: 79). Das Du ist jedoch somit nicht mehr ‚Objekt überhaupt‘, das dem Ich als ‚Subjekt überhaupt‘ gegenübergestellt ist (und im Absoluten mit diesem zusammenfällt), das Du vereinigt hier subjektive *und* objektive Komponenten. In der Konsequenz kann Günther Bewusstsein, außerhalb des Selbstbewusstseins eines Ichs, in einem gleichsam subjekthaften und objekthaften Du annehmen. Das hat Folgen für eine „historische Gestalt des Menschen“, die in dieser Form „im endgültigen Abscheiden begriffen ist“ (BM: 82):

Der durch die Kybernetik geforderte Übergang von einer zweiwertigen zu einer mindestens dreiwertigen (oder vermutlich sogar generell mehrwertigen) Logik involviert einen grundsätzlichen Wandel der bisherigen menschlichen Bewußtseinsstruktur, das Heraufkommen eines neuen metaphysischen Weltbildes und last

but not least eine gänzlich neue Vorstellung vom Wesen der Maschine und dem Verhältnis des Menschen zu ihr. (BM: 83)⁵

Diese neue Vorstellung, von der Günther spricht, liegt darin, dass Bewusstsein als ein Reflexionsprozess nun prinzipiell maschinell realisiert werden kann – qua Schöpfung durch den Menschen. Der Kybernetik wird nun die Aufgabe zugesprochen, „dem bloßen Stoff, der sich nicht selber reflektieren kann, das Denken beizubringen“ (BM: 102). Die Betonung liegt tatsächlich auf ‚beibringen‘, denn nach dem Modell der drei Identitätsprinzipien ist das Es, das dem ‚bloßen Stoff‘ noch am nächsten kommt, eben nicht mehr ein mit sich selbst identisches Objekt: „Der transklassische Begriff des ‚Es‘ ist die Identität von Irreflexivität (Sein) und Prozeß (Reflexion)“ (BM: 111), deswegen kann Es sowohl Funktionsweisen haben, die klassisch objektiv und subjektiv interpretiert werden können; d.h. die Fähigkeit zur Reflexion ist bereits ‚angelegt‘: „*Es gibt eine Gestalt der Reflexion, die weder im Ich noch im Du lokalisiert ist, sondern die erst im Es, d.h. im Gegenstand, auftritt*“ (BM: 105). Diese Form der Reflexion ist als maschinelles Bewusstsein interpretierbar, das jedoch keinesfalls gleichwertig mit menschlichem Selbstbewusstsein ist:

Die Theorie der ‚mechanical brains‘ behauptet nicht, daß man ‚Bewußtsein‘ im Sinne von *menschlichem* Selbstbewußtsein in Mechanismen einbauen könne, wohl aber, daß im objektiven Sein, das weder ‚Ich‘ noch ‚Du‘ ist, Reaktionsformen und Gesetzmäßigkeiten hervorgerufen werden könnten, die zwangsläufig als Reflexionsprozesse zu interpretieren seien. (BM: 111)

Nach dem klassischen metaphysischen Identitätsprinzip ist das Objekt vollkommen determiniert, es gibt keinen Raum für Reflexion. Mit den ‚transklassischen‘ Identitätsprinzipien ist es in Relationsverhältnisse eingebettet, die die Möglichkeit von Reflexion nicht per se ausschließen. Das Bewusstsein der Maschinen ist möglich. Doch es ist nicht das gleiche Bewusstsein eines in sich selbst reflektierenden Subjekts. Das Bewusstsein der Maschinen, soweit es Günther entwirft, hat eindeutige Grenzen. Es wird in Analogie zum menschlichen Bewusstsein gesehen,

⁵ Zu Günthers Ausarbeitung einer dreistelligen Logik, die hier nur erwähnt werden kann, vgl. Gotthard Günther. *Idee und Grundriß einer nicht-Aristotelischen Logik. Die Idee und ihre philosophischen Voraussetzungen*. 2. Aufl. Hamburg: Meiner 1978.

so wie das menschliche Bewusstsein in Analogie zum göttlichen. Daraus folgert Günther, dass letztlich „der Abstand zwischen menschlichem und ‚mechanischem‘ Bewußtsein unendlich ist“ (BM: 85). D. h., dass das maschinelle Bewusstsein, selbst wenn es sich entwickelt, immer hinter dem Reflexionsstand seines Konstrukteurs, dem Menschen, zurückbleibt: „Dieser Abstand um eine oder mehrere weltgeschichtliche Reflexionsstufen der Subjektivität ist das entscheidende Kriterium des Unterschiedes zwischen Mensch und Maschine“ (BM: 182f.). Es kann nicht den Reflexionsstatus eines sich selbst reflektierenden Ichs erreichen, also dem menschlichen Bewusstsein ebenbürtig werden oder es gar ‚überholen‘. Es bleibt Analogie. Alles andere ist Science Fiction:

Die Vorstellung von einer kybernetischen Maschine, die sich gegen den Menschen auflehnt und schließlich zu Automatengesellschaften und -staaten führt, ist im Westen noch relativ weit verbreitet und hat in der amerikanischen Science Fiction Literatur zur Produktion einer beträchtlichen Anzahl von Kurzgeschichten und Romanen geführt, in denen Robots eigene Gesellschaftsordnungen bilden, die eine vom Mensch unabhängige ‚politische‘ Geschichte haben. (BM: 143)

Diese Vorstellung ist für das Bewusstsein der Güntherschen Maschinen undenkbar. In *Battlestar Galactica* wird sie als Science Fiction wieder aufgegriffen und entfaltet. Was die Neuauflage von Günthers *Das Bewusstsein der Maschinen* als Reload im Jahr 2002 nicht zuletzt rechtfertigt, ist ein Reload des Subjekts in die Theorie, denn: „Es scheint kein Zweifel darüber zu bestehen, daß die neue Wissenschaft der Kybernetik das Problem der Subjektivität mit einbezieht“.⁶ Werden, mit metaphorischer Freiheit gesprochen, Maschinen mit Bewusstsein ‚aufgeladen‘, so geht dem ein Reload theoretischer Problematisierung von Subjektivität voraus. Insofern ist *Das Bewusstsein der Maschinen* zwar veraltet in Bezug auf marginale Beobachtungen damaliger Computertechnik, in der theoretischen Brisanz seines Gegenstandes jedoch nach wie vor hoch aktuell; es erlaubt mit der Neu-Distribuiierung der Subjektivität eine Beobachtung von Mensch und Maschine jenseits des Hybriden.

⁶ Günther. „Cognition and Volition“ (wie Anm. 3), S. 229.

Battlestar Galactica – reloaded

Mit dem zweiteiligen Pilotfilm *Battlestar Galactica* (Miniserie) startete Ende 2003 die Neuauflage der gleichnamigen TV-Produktion aus den späten siebziger Jahren. Die neue, reimaginierte Serie *Battlestar Galactica* ist gegenüber ihrem Vorläufer sehr erfolgreich⁷ und zeichnet sich, grob skizziert, durch ein komplexes Zusammenspiel von anspruchsvollen Handlungssträngen, einer nüchternen wie ‚dunklen‘ Science-Fiction-Ästhetik, der Diskussion gegenwartsnaher und kontroverser Themen (Krieg, Flüchtlinge, Folter, Selbstmordattentate, Biopolitik, Religion, Philosophie, Ethik und Gesellschaft etc.) und dem Verzicht, ja geradezu der Dekonstruktion von moralischer Festlegung auf Gut und Böse⁸, aus. Die Frage nach der vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen *conditio humana* steht dabei immer auch im Mittelpunkt:

Battlestar Galactica is one of many extinct science fiction series to undergo a refit or reboot on twenty-first-century television. With a renewed focus on the fundamental nature of what it means to be human, *BSG* peeled back the superficial layers of special effects and technobabble associated with long-running franchises like *Star Trek* and instead focused on what science fiction does best – offer a window on the human condition.⁹

⁷ Gegenüber nur einer Staffel und einem Spin-Off der Originalserie, wurden für die neue Serie vier Staffeln, einige Webisodes und bislang zwei Prequels produziert. Neben diversen Auszeichnungen spricht nicht zuletzt die überragende Quote der Serie für ihren auch wirtschaftlichen Erfolg: „The show [...] has quickly become the highest-rated program in Sci Fi Channel’s 13-year history, averaging over 2.8 million viewers in its first season“. Neil Drumming. „Amazing Space“. In: *Entertainment Weekly*. URL: <<http://www.ew.com/ew/article/0,,1078768,00.html>>, 15.07.2005 (zit. 18.11.2009).

⁸ Vgl. Torsten Caeners. „Humanity’s Scarred Children: The Cylons’ Oedipal Dilemma in *Battlestar Galactica*“. *Extrapolation* 49 (2008), H. 3, S. 368-384, hier S. 370.

⁹ Lincoln Geraghty. „Introduction: Future Visions“. *Channeling the Future. Essays on Science Fiction and Fantasy Television*. Hg. v. Lincoln Geraghty. Lanham, Toronto und Plymouth: Scarecrow 2009, S. vii-xviii, hier S. xvif.

Tatsächlich kann die Suche nach der Erde bzw. einer neuen Heimat der nach dem Genozid an den Menschen übrig gebliebenen Raumflotte als eine Suche nach dem Menschen selbst gedeutet werden. Diese Suche findet zwar immer wieder ein Ende (Kobol, New Caprica, alte und neue Erde), doch es ist ein nur aufgeschobenes, kein endgültiges¹⁰. Und selbst das ‚letzte Ende‘ der die vierte Staffel abschließenden Episode ist keinesfalls ein endgültiges, sondern kulminiert in der (man kann für *Battlestar Galactica* sogar sagen: inner- wie außerfiktionalen)¹¹ Bestätigung des für Zylonen wie Menschen gleichermaßen gültigen Leitmotivs aus den heiligen Schriften: „All this has happened before, and all of it will happen again“ (1.08: „Flesh and Bone“).¹² Das ‚letzte‘ Ende ist nur ein Durchgang zu einem neuen Ende, es erweist sich als zirkulär (vgl. Anm. 10).

Die Suche der Menschen (nach sich selbst) resultiert aus der Flucht vor den Zylonen (engl. ‚Cylon‘ meint Cybernetic Lifeform Node), künstlichen, roboterähnlichen und intelligenten Maschinen, die die zwölf von Menschen kolonisierten Planeten nach einem langjährigen Waffenstillstand angreifen und vernichten. Zylonen, so fasst es der Vorspann einer jeden Episode knapp zusammen, wurden von den Menschen geschaffen und rebellierten schließlich gegen ihre Schöpfer. Aus dieser Rebellion folgte der erste Zylonenkrieg, der vierzig Jahre vor der einsetzenden Handlung in einem vorläufigen Frieden endete. Die Zylonen zogen sich daraufhin zurück, aber, wie der Vorspann ebenfalls verrät: „They Evol-

¹⁰ Vgl. Stephan Packard. „Aias in Space. Die tragische Konfiguration in *Battlestar Galactica*“. *Was bisher geschah. Serielles Erzählen im zeitgenössischen amerikanischen Fernsehen*. Hg. v. Sascha Seiler. Köln: Schnitt 2008, S. 24-38, der mit einer psychoanalytischen Rekonstruktion sophokleischer Muster die tragische Konfiguration der Serienhandlung als einen Zustand ‚entre deux morts‘ beschreibt und folgert: „So wird nicht nur jedes der Enden, das die Serie erreicht, durch den Aufschub auf die letzte Suche nach der Erde verkürzt, sondern auch der Weg zu diesem Ende erweist sich zugleich als zielführend und als zirkulär: Es bleibt bei der Orientierung auf den zweiten, immer nur in Duplikation aufscheinenden Tod“. Ebd., S. 28.

¹¹ So Jim Casey: „*BSG* has happened before, in 1978. In fact, *BSG* has happened several times“. Jim Casey. „‘All This Has Happened Before’. Repetition, Reimagination, and Eternal Return“. *Cylons in America. Critical Studies in Battlestar Galactica*. Hg. v. Tiffany Potter / C. W. Marshall. New York und London: continuum 2008, S. 237-250, hier S. 237.

¹² Verweise auf einzelne Episoden erfolgen im Schema: Staffel. Episode „Titel der Episode“.

ved. There Are Many Copies. And They Have a Plan“. In humanoider Gestalt, äußerlich vom Menschen nicht mehr zu unterscheiden, sind die Zylonen in der Gegenwart wieder da.¹³ Sie infiltrieren und deaktivieren die Sicherheitssysteme der Kolonien sowie der modernen Kampfschiffe der Flotte, sodass die Menschen den folgenden nuklearen Angriffen schutzlos ausgeliefert sind. Nur einige wenige verstreute Raumschiffe und das veraltete Kampfschiff *Battlestar Galactica*, das eigentlich zu einem Museum des (ersten) Zylonenkriegs umfunktioniert werden sollte und nur durch veraltete, nicht vernetzte Computersysteme dem Angriff entgeht, überleben den Genozid. Zusammen bilden sie eine Raumflotte aus den letzten verbleibenden Menschen, die vor den Zylonen fliehen und schließlich in der Suche nach der mystischen Erde ein neues Ziel finden. So weit so gut.

Battlestar Galactica ist zwar mit dieser Hintergrundgeschichte bereits von der Originalserie, in der Zylonen außerirdische (lebendige) Wesen darstellen, die mit Roboterarmeen die Menschen bekriegen, deutlich abgewichen; die Konstellation von Gut und Böse bleibt jedoch anfangs gleich und klar verteilt: Die Zylonen wollen die Menschen vernichten. Kann man von einem Reload von *Battlestar Galactica* sprechen, so liegt seine Besonderheit nicht in der Anlehnung an die Originalserie, in der Übernahme einzelner Charaktere und weniger Handlungsstränge, sondern vielmehr in dem Prozess des ‚Ladevorgangs‘ selbst, der bis zum Ende der Serie nicht aufzuhören scheint. *Battlestar Galactica* bleibt bei dieser anfänglichen Frontstellung nicht stehen. Sowohl Menschen als auch Zylonen bleiben nicht statisch, im Fortgang der Serie entwickeln sie sich kontinuierlich weiter. Die Unterscheidungen von gut und böse, von wahr und falsch und andere binäre Bewertungsschemata geraten zunehmend ins Oszillieren. So wird beispielsweise der ‚ewige Kampf‘ von Menschen

¹³ Kieran Tranter stellt die Zylonen mit den Eigenschaften „The Cylons Were Created by Man. They Rebelled. They Evolved“, in die Science Fiction Tradition: „there is the *Frankenstein* twist that the Cylons are humankind’s own rebelled creations, and the *Blade Runner* twist that the Cylons have ‚evolved‘ new organic humanoid models“. Kieran Tranter. „‚Frakking Toasters‘ and Jurisprudence of Technology. The Exception, the Subject and Techné in *Battlestar Galactica*“. *Law & Literature* 19 (2007), H. 1, S. 45-75, hier S. 47. Viele allgemeine intertextuelle Bezüge von *Battlestar Galactica* zu Science Fiction Klassikern arbeitet Casey heraus. Vgl. Casey. „All This“ (wie Anm. 11), S. 239-242.

und Zylonen durch eine Allianz unterbrochen (die bis zum Ende jedenfalls selbst wiederum nur scheinbar stabil ist) und selbst der Tod stellt kein absolutes Datum mehr dar. Zylonen können ‚wiederauferstehen‘, indem ihr Bewusstsein in ein Replikat ihres Körpers transferiert, ‚downloaded‘ wird; die tödlich erkrankte Präsidentin Laura Roslin kehrt, durch eine Bluttransfusion mit halb menschlich, halb zylonischem Blut des noch ungeborenen ‚Hybriden‘ Hera von den Sterbenden zurück (2.13 ‚Epiphanies‘), nur um wieder zu sterben (4.20 ‚Daybreak II‘) und Starbuck, deren Viper explodiert (3.17 ‚Maelstrom‘), kehrt sogar von den Toten zurück (3.20: ‚Crossroads II‘), nur um auf der (alten) Erde ihre Leiche in der zerstörten Viper zu entdecken (4.11 ‚Sometimes a Great Notion‘) und schließlich mysteriös auf der (neuen) Erde zu ‚verschwinden‘ (4.20 ‚Daybreak II‘). Und so ist auch das Verhältnis von Menschen und Zylonen selbst ein dynamisches, das deren Differenz *und Identität* von Episode zu Episode neu verhandelt. Allein dieses Verhältnis möchte ich im Folgenden mit dem Reload von Günthers *Das Bewusstsein der Maschinen* näher untersuchen.

Das Bewusstsein der Zylonen – reloaded

In *Battlestar Galactica* treten verschiedene Zylontypen auf, die sich physisch immens unterscheiden und hierarchisch im Kollektiv der Zylonen unterschiedliche Positionen einnehmen. Das Differenzierungsschema biologisch/maschinell unterscheidet nicht nur Mensch von Zylon, sondern kann auch auf die Zylonen selbst angewendet werden. So sind die neuen Zenturios, die jenen vom Menschen ursprünglich geschaffenen kybernetischen Kampf- und Arbeitsmaschinen noch am nächsten kommen, rein maschinell, ohne jegliche biologische Komponente. Hingegen sind die Raider, die Kampffäger der Zylonen, bereits biokybernetische Wesen, eine Synthese von Organischem und Mechanischem. Die Raider wie die Zenturios stehen hierarchisch unter den humanoiden Zylonen, von denen es zwölf verschiedene Modelle in mannigfachen Kopien gibt. Die humanoiden Zylonen sind äußerlich rein biologische Wesen, die wie Menschen aussehen. Humanoide Zylonen und Raider haben die Möglichkeit, dass ihr ‚Bewusstsein‘ nach dem ‚Tod‘ ihres Körpers in einen neuen identischen Körper transferiert werden kann (vgl. 2.18 ‚Downloaded‘). Einen vierten Typus stellen die Hybriden dar, die als Schnittstelle zwischen humanoiden Zylonen und den zylonischen Basisschiffen und

somit als eine Art Zentralcomputer fungieren. Die Hybriden sind ebenfalls biokybernetische Organismen mit zum Teil menschlichen Extremitäten, die durch prophetische Vorhersagen und seltsame, aber sinngeladene Rätselphrasen eine mystische Aura ausstrahlen.

Zumindest drei der hier vorgestellten Zylonentypen erinnern in dieser Beschreibung an Haraways Definition des Cyborgs: „A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction“.¹⁴ Den Prototypen dieses Cyborgs stellt in *Battlestar Galactica* der humanoide Zylon dar, der eine Unterscheidung von Mensch und Maschine äußerst erschwert oder, wie Haraway schließt: „The machine is not an *it* to be animated, worshipped, and dominated. The machine is us“.¹⁵ Tatsächlich machen auch einzelne Modelle der humanoiden Zylonen eine Entwicklung vom radikal Anderen, vom bloßen ‚thing‘ oder der ‚fraking machine‘ zu einer individualisierten ‚Person‘¹⁶ durch, die im Falle von Athena, welche sich gegen die Zylonen stellt, sogar von den Kolonisten schließlich als ‚einer von uns‘ angesehen wird. Was also ‚sind‘ Zylonen? Cyborgs, Hybride, biokybernetische Zwischenwesen? Und was, wenn Zylonen Hybriden sind, ist dann das Kind von einer humanoiden Zylonin und einem Menschen, ein hybrider Hybrid? Für Matthew Gumpert ist die Sache klar, wenngleich dies folgenschwere Konsequenzen nach sich zieht: Zylonen *sind* Cyborgs:

For the Cylons of *BSG* – even more than the Terminator, the Stepford wives, RoboCop, and the Borg, to name a few of their pop culture predecessors – are Haraway’s cyborgs: hybrid beings, both human and machine, and therefore neither human nor ma-

¹⁴ Haraway. *Simians* (wie Anm. 2), S. 149.

¹⁵ Ebd., S. 180. Ähnlich heißt es bei Tranter. „Fraking Toasters“ (wie Anm. 12), S. 62: „Technology is not external, the monster to be banished, the Cylon to be fought, but is integral“.

¹⁶ Vgl. Robert W. Moore. „To Be a Person“. Sharon Agathon and the Social Expression of Individuality“. *Cylons in America* (wie Anm. 11), S. 105-117 und Robert Arp / Tracie Mahaffey. „And They Have a Plan“. Cylons as Persons“. *Battlestar Galactica and Philosophy. Knowledge here begins out there*. Hg. v. Jason T. Eberl. Malden, Oxford und Carlton: Blackwell 2008, S. 55-63.

chine, whose very ontological indeterminacy represents a challenge to the old essentialist notion of identity.¹⁷

Die Frage nach der Identität und Wesensbestimmung der Zylonen spiegelt die Frage nach der Identität und Wesensbestimmung der Menschen. Für Gumpert gibt es zwei Totalalternativen: human oder not human (machine). Diese Werte, zwischen denen die Zylonen oszillieren, fungieren gleichfalls als Spiegelwerte für die Kolonialisten, die sich durch die Zylonen mit ihrer eigenen, unbestimmten (Un)Menschlichkeit immer wieder konfrontiert sehen. Auch das ist bewährte Science-Fiction-Tradition:

„The subjects we thought ourselves to be‘ – this is the point on which our science fiction films increasingly converge, as they explore not just the image of the cyborg, android, robot, or replicant, but the very nature of a human consciousness that desires such creations – and that can even desire to merge with them, to submerge human nature in an object state that effectively redefines how we ,think ourselves‘.¹⁸

„The Cylons were created by Man“. Mit Günther kann man nun sagen, dass die Menschen in *Battlestar Galactica* den Maschinen das Denken in einer posthumanen Version¹⁹ unserer Gesellschaft tatsächlich beigebracht haben. In den Zenturios, im Es (das nicht mehr im Sinne eines Objekts überhaupt ‚unbelebt‘ ist), findet eine Form der Reflexion statt, die als maschinelles Bewusstsein interpretierbar ist. Die zylonischen Zenturios haben Seinsidentität entwickelt, und das Ungeheuerliche geschieht dennoch, mit Günther gesprochen: Science Fiction beginnt genau in dem Moment, in dem sich das Bewusstsein der Zylonen entwickelt, höhere Reflexionsstufen erreicht und sich die Zylonen schließlich gegen die

¹⁷ Matthew Gumpert. „Hybridity’s End“. *Cylons in America* (wie Anm. 11), S. 143-155, hier S. 146f.

¹⁸ J. P. Telotte. „Special Topics. The Ghost in the Machine: Consciousness and the Science Fiction Film“. *Western Humanities Review* 42 (1988), H. 3, S. 249-258, hier S. 250f.

¹⁹ Eine solche posthumane Utopie für unsere Gesellschaft diskutiert Jerold J. Abrams. „Embracing the ‚Children of Humanity‘. How to Prevent the Next Cylon War“. *Battlestar Galactica and Philosophy* (wie Anm. 15), S. 75-86.

Menschen auflehnen. Der Reload des zylonischen Bewusstseins durch Günthers Bewusstsein der Maschinen stoppt auf der Ebene der frühen Zenturios. Zum Bewusstsein der humanoiden Zylonen führt der Reload nicht. Auf einer ganz basalen Ebene, der Frage nach und Distribution von Subjektivität, führt Günthers Modell aber schließlich über die Zenturios doch wieder zu den humanoiden Zylonen und der Frage nach ihrem ambivalenten Seinstatus.

Nicht der Konflikt zwischen den Zenturios, den Raiders oder der Hybriden mit den Menschen stellt den Rahmen aller Handlungsstränge in *Battlestar Galactica* dar, sondern der mit den humanoiden Zylonen, „Humanity’s Children“ (0.1 „Battlestar Galactica I):

Cylons have made themselves appear human, and have accepted what it means to be (almost) human as part of their identities. Through completely artificial (biomechanical) means, the Cylons have created a version of life, mastered cellular and genetic engineering, and developed a sophisticated purposive theology in the space of forty years.²⁰

Marshall und Wheeland verwerten zur Bestimmung der humanoiden Zylonen das Schema natürlich/künstlich und verorten Zylonen derart eindeutig auf Seiten des Künstlichen, gleichwohl sie eine biologische „version of life“ kreiert haben, die von einer ‚natürlichen‘ nur zweifelhaft zu unterscheiden ist. Und wieder, der Fall scheint trotzdem eindeutig zu sein, humanoide Zylonen sind künstliche Hybriditäten. Über die Biologie dieser Zylonen kann jedoch nur gerätselt werden: Einerseits scheint ihr Bewusstsein einem ablaufenden Programm gleich zu sein (das auch unbewusst ausgeführt werden kann, wie bei Boomer, wobei offen bleibt, welcher Art das Programm sein soll), können sie sich intravenös mit Computern verbinden (2.09 „Flight of the Phoenix“) und sind in ihrer Existenz mit der Möglichkeit des Bewusstseinsdownloads prinzipiell nicht mehr an den Tod gebunden (und das heißt, dem Dualismus folgend, dass sie streng genommen auch nicht ‚leben‘). Andererseits sind sie doch „clearly living, breathing biological entities“,²¹ deren Existenz von einer alten menschlichen viralen Infektion ernsthaft bedroht werden

²⁰ C. W. Marshall / Matthew Wheeland. „The Cylons, the Singularity, and God“. *Cylons in America* (wie Anm. 11), S. 91-104, hier S. 102.

²¹ Gumpert. „Hybridity’s End“ (wie Anm. 16), S. 146.

kann (3.06 „Torn“), die, wenn kein ‚Resurrection Ship‘ in der Nähe ist, sehr wohl ‚sterben‘ können (d.h. ihr Bewusstsein geht verloren) und deren Körper den Bedürfnissen der Biologie der Menschen entsprechen: sie essen, trinken, schlafen, schwitzen, bluten, altern und, unerklärlich, die weiblichen Modelle können in Paarung mit Zylon *und* Mensch – zumindest potenziell – neues Leben hervorbringen.²² Nicht nur können die humanoiden Zylonen durch ihr physisch Äußeres nicht vom Menschen unterschieden werden, sie können anscheinend auch nicht durch einfache medizinische Analysemöglichkeiten, z.B. mit einem Ultraschall oder einem Röntgenbild als künstlich und damit nicht-menschlich klassifiziert werden.²³ Über die molekulare Zusammensetzung des Zylonenbluts ist wenig bekannt, außer so Baltar in „Epiphanies“ (2.13), dass sie der menschlichen fast gleich: „cylon blood is virtually impossible different changed from our own“, aber: „obviously [it] has to be slitley different“. Heras Blut, das Blut des ‚Hybriden‘ „contains no antigens“ und ist „blessed with heightened resistance to disease“. Selbst der von Baltar aufwendig entwickelte und nur von ihm bediente Zylonendetektor ist in seiner Funktionsweise unbestimmt. Es ist nie ganz klar, ob er funktioniert oder nicht, womit er letztlich mehr zur Unbestimmtheit als zur Bestimmtheit der Zylonen beiträgt.²⁴ Biologisch gesehen sind Zylonen, ironisch gesprochen, offensichtlich anderer Natur als Menschen, ihr genaues biologisches Wesen bleibt jedoch eine semantische Leerstelle. Nicht nur spiegeln sich die Menschen in ihrer Menschlichkeit in den Zylonen, sondern auch die Zylonen in ihrer ‚Zylonenheit‘ in den Menschen. Durch den Kontakt mit den Menschen breiten sich Individualisierungsströme im Kollektiv der Zylonen aus (Boomer, Athena, Caprica Six,

²² Jedoch stirbt der Fötus von Caprica Six, den sie mit Tigh gezeugt hat, noch vor der Geburt.

²³ Der medizinische Standard entspricht in *Battlestar Galactica* in etwa dem der Gegenwart. Krebs ist immer noch potentiell tödlich und auch der Chirurgie sind klare Grenzen gesetzt. So wird Gaeta bspw. nach einem kritischen Schuss ins Bein schließlich der Unterschenkel amputiert (vgl. 4.07 „Guess What's Coming to Dinner?“).

²⁴ Vgl. Gumpert. „Hybridity's End“ (wie Anm. 16), S. 150. Amüsanterweise gibt es doch einen äußerlichen Unterschied: beim Sex, denn während des Sexualaktes leuchtet die Wirbelsäule der Zylonen rötlich auf. Man ist hier in der Dysfunktionalität des Leuchtens an *Star Trek* und an die blinkenden Lichter im Inneren von Datas Schädel erinnert. Oder aber das Leuchten stellt ein weiteres Datum zur Erzeugung von Unbestimmtheit dar.

D’Anna), die die bisherige zylonische Gesellschaft bedrohen. Verschiedene Kopien desselben Modells entscheiden sich nun gegen das Mehrheitsvotum der Modellserie, Zylonen richten sich schließlich gegen Zylonen, es kommt zur Rebellion innerhalb der Zylonengesellschaft, wenn man will, zum Bürgerkrieg. Die rebellischen Zylonen verbünden sich mit den Menschen und beteiligen sich an der Zerstörung ihrer Art von Unsterblichkeit, indem sie helfen, die Zentraleinheit des Resurrection Hub zu vernichten, womit sie die Möglichkeit ihres Bewusstseins-Reloads für immer ausschließen (4.09 „The Hub“). Ihr Tod ist fortan endgültig. Die Zylonen, biologisch unbestimmt, werden nichtsdestotrotz den Menschen im Fortgang der Serie also immer ähnlicher, indem anfängliche, stereotype und unüberwindbare Differenzen kontinuierlich abgebaut und in Ähnlichkeiten eingetauscht werden.²⁵ Spätestens mit der Geburt des ‚hybriden‘ Kindes Hera (2.18 „Downloaded“) muss man sich ernsthaft fragen: Wo ist (noch) der Unterschied? „The Cylons are like us, but not quite; like us, in part, but which part? The *Cylon-in-itself* cannot be located anywhere“, so Gumpert. Doch das hat, spätestens dann, wenn der Tod auch für die Zylonen wieder ihre Existenz bestimmt, auch zur Folge, „that the *human-in-itself* cannot be located“.²⁶ Der humanoide „Cylon-in-itself“ bleibt unsichtbar, da er als Hybrid „both human and machine, and therefore neither human nor machine“²⁷ ist, er stellt sensu Günther das klassische tertium non datur dar, weil es neben der Totalalternative nichts gibt.

Neben dem Hybriden, wie ihn der Zentralcomputer der Basisschiffe darstellt, gibt es in Hera, der Tochter der humanoiden Zylonin Sharon (Athena) und des Menschen Karl (Helo) einen neuartigen Hybriden, sozusagen einen Hybriden zweiter Stufe. Hera im Schema der Totalalternative zu identifizieren, führt zu nichts weiter als nur immer neuen Hybriden: „In this creature, both human and Cylon (Cyman? Hulon?), there would be neither human nor Cylon, for the very difference between these classes would be erased“.²⁸ Es gibt für Hera als ‚reinen‘ Hybriden

²⁵ Vgl. Tama Leaver. „‘Humanity’s Children’. Constructing and Confronting the Cylons“. *Cylons in America* (wie Anm. 11), S. 131-142, hier S. 140: „Within the show’s narrative, these intercorporeal connections blur the line between Cylons and human, emphasizing similarities, not differences.“

²⁶ Vgl. Gumpert. „Hybridität’s End“ (wie Anm. 16), S. 148.

²⁷ Vgl. Anm. 16.

²⁸ Vgl. Gumpert. „Hybridität’s End“ (wie Anm. 16), S. 150.

keinen Begriff von (reinem) Mensch- oder Zylonensein, sie ist noch weniger als die humanoiden Zylonen selbst weder reines Objekt noch reines Subjekt. Ist Hera ein ‚true hybrid‘ (Gumpert), hat das entweder zur Folge, dass sie das Ende der Menschen sowie der Zylonen bedeutet²⁹ oder aber, was in gewisser Weise das gleiche bedeutet (Günther bezeichnet dies als Isomorphie): „The two [cylons and humans; F.H.] are now destined to become one, or perish. [...] For in the end there is no us and them, no human and Other. We are them, and they are us“.³⁰ Diese Conclusio Bradleys spiegelt das von Günther bezeichnete klassische Modell der Identitätsmetaphysik wider: in the end, im Absoluten, sind sie eins. Insofern stellt Hera – wie schon früh in der Serie prophezeit wird: „the face of the shape of things to come“ (1.13 „Kobol’s Last Gleaming II) – tatsächlich das Ende des Menschen dar, realisiert sie doch eine absolute, man kann sagen, monistische Version, in der auch die Isomorphie von Mensch und Zylon aufgeht.

Nach Tranter ist damit wiederum die Frage nach dem metaphysischen Verhältnis von Menschheit und Technologie aufgeworfen:

The question the metaphysical account has posed is how to recover the human from technology. [...] In these attempts [Tranter nennt Marcuse, Heidegger, Arendt und Borgmann; F.H.], a split humanity is postulated. [...] Technology goes from culture to nature and back to culture, while humanity is conceived intermediately as technological, but only as part of the process of identifying the non-technical essence of humanity.³¹

Im Unterschied zu dieser Lösung strebe *Battlestar Galactica* einen anderen Weg an und zeichne das Bild einer ‚techno-humanity‘ vor: „*Battlestar Galactica* tends to confound the clear categories of metaphysics. [...] In this,

²⁹ „True hybridity signifies the end of race itself: either the obsolescence of classes, types, and species, or their return as pure and unadulterated categories“. Gumpert. „Hybridity’s End“ (wie Anm. 16), S. 152f.

³⁰ James Bradley. „All of this has happened before, and will happen again“. *Meanjin* 67 (2008), H. 4, S. 72-81. Zitiert nach URL:

<<http://meanjin.com.au/editions/volume-67-number-4-2008/article/all-of-this-has-happened-before-and-will-happen-again/>> (zit. 18.11.2009).

³¹ Tranter. „Frakking Toasters“ (wie Anm. 12), S. 63.

Battlestar Galactica gestures towards the limits of the metaphysical account of technology“.³²

„Confound clear categories / transcended categories and types“, „blur the line“, „At once human and not“³³, „both human and machine, and therefore neither human nor machine“, „Cyman? Hulon?“ etc.: Ob das metaphysische Verhältnis von Mensch und Technik oder das Sein der Zylonen im Verhältnis zum Menschen zur Disposition steht, am Ende wird jeweils das Dilemma deutlich, differenzieren zu müssen ohne die Mittel zu haben, differenzieren zu können. Günthers Neudistribution der Subjektivität durch die Rekonzeptualisierung metaphysischer Identitätsdifferenziale bietet nun eine Alternative zur Sackgasse der sich letztlich aufhebenden Hybridität, denn, so Günther: „Der metaphysische Irrtum der klassischen Logik ist, daß angenommen wird, daß sich die Gegensätze von Ich und Es genau mit denen von Subjekt und Objekt decken“.³⁴ Anders stellt sich der Fall, wenn mit dem Du einerseits aus der Dyade von Ich/Subjekt-Es/Objekt eine Triade wird und damit subjektive und objektive Komponenten von Ich, Du und Es zwingend neu verteilt werden müssen. Dann ist auch die „lebendige, ichhafte Reflexion“ nicht mehr rein subjektiv, sondern setzt sich aus der subjektiven *und* objektiven Komponente zusammen, das für das Ich ein „ihm in der gegenständlichen Welt“ beegnendes Ich, ein Du ist (vgl. BM: 113). Mensch und humanoider Zylon stehen sich also, so meine Überlegung, gerade nicht in der Konstellation von klassischen Ich und Es gegenüber, sondern in einem komplementären, sich jeweils als Ich konstituierenden Verhältnis von Ich und Du. Dieses Verhältnis ist jedoch keines einer Totalalternative, das im Absoluten aufgeht, da im Es gemäß der Triade ein ‚unbewältigter Rest‘ dieser Konstellation zurückbleibt. Mensch und humanoider Zylon bilden demnach, ohne im einfachen Sinne schlicht (seins)identisch zu sein, eine spezifische Identitätsrelation von Ich und Du. Günther nennt diese, wie oben beschrieben, ‚Transzendentalidentität‘:

Wir haben sie so genannt, weil in ihr eine Identitätsrelation zwischen den extremen Grenzbegriffen von Subjekt überhaupt und Objekt überhaupt hergestellt wird. D. h., es wird hier die reine

³² Tranter. „Frakking Toasters“ (wie Anm. 12), S. 64.

³³ Bradley. „All of this“ (wie Anm. 28).

³⁴ Günther: *Idee und Grundriß* (wie Anm. 5), S. 112.

auf sich selbst bezogene Innerlichkeit der Subjektivität dem existenten Objekt in der Welt gleichgesetzt. Eine solche Gleichsetzung aber liefert nichts anderes als das Bild des Ichs, das wir (für uns selber) nicht sind. Transzendentalidentität also konstituiert das Du, wie es uns in der objektiven Wirklichkeit begegnet. [...] Damit aber ist jedes andere Ich, resp. Du, für uns die unmittelbare Identität von Objekt und Subjekt, während wir für uns selbst nur die Identität von Subjekt und Reflexionsprozess sind. (BM: 78)

Die Frage nach dem Sein der Zylonen ist in diesem Sinne nicht mehr durch die Totalalternative menschlich/nicht-menschlich (oder einer ihrer gleichwertigen Interpretationen) zu beantworten, sondern ist, konzediert man mit Günther die Möglichkeit der Abkoppelung des Es (bzw. auch der Substitution durch das Du) vom reinen Objekt, in dem Verhältnis von Ich und Du sowie in der darin aufscheinenden Distribution von Subjektivität und Objektivität zu sehen. Das Du, das humanoide Zylonen und Menschen sich gegenseitig sind, die „unmittelbare Identität von Objekt und Subjekt“ ist „als ein relativ zu unserem Bewußtsein transzendentes Objekt im Zusammenhang der Welt der Dinge erfahrbar“ (BM: 78). Identisch sind humanoide Zylonen und Menschen nur transzendental und doch wäre das eine ohne das andere undenkbar. Die humanoiden Zylonen, ihre Uneindeutigkeit und ihre Tendenz zur Auflösung klarer Differenzen, zeichnen schließlich ein elaboriertes Bild komplexer Subjektivität nach, das die Frage nach der Maschine in uns wieder in die Frage nach der Möglichkeit der Bestimmung von Identität überhaupt auflöst. So kann man sagen, die Identität der Menschen als Zylonen und die der Zylonen als Menschen ist, in gewisser Weise, *fließend*: Vom Ich¹ (Mensch) zum Es (Zenturio), vom Es zum Du (humanoider Zylon), vom Du zum Ich² (Mensch und Zylon). Ein ständiger Reload. Ach ja, und Hera?

Reload – reloaded

Die Allianz der Menschen und Zylonen findet in einem letzten ‚Sprung‘ (!), einer letzten Überlichtreise schließlich und schicksalsträchtigerweise doch noch einen bewohnbaren caprica- und erdähnlichen Planeten, auf dem sie siedeln können. Die Suche hat ein Ende. Kolonisten, humanoide Zylonen und Hera beginnen auf der neuen Erde ein neues Leben. – Ende? Keine Reloads mehr? Weit gefehlt, denn, so die Fiktion, der Reload setzt sich in uns fort. Wir, also die ‚realen‘ Menschen der Gegenwart, werden als kontinuierlicher Reload des Reloads präsentiert. Hera, heißt es, ist die „mitochondrial Eve“, „common ancestor for all human beings now living on earth“ (4.20 „Daybreak II“). Was aber sind dann wir?

Wir sind wie Hera, unbestimmt in *Eindeutigkeit*, kontinuierlich im Werden. Man kann nun sagen, dass Hera in der obigen Interpretation dem Ich² entspricht. Aber es bleibt nicht dabei, es ist nicht das statische Ich² als Ende eines Prozesses, das Hera repräsentiert, sondern vielmehr die Dynamik des durch das Ich² symbolisierten Prozesses des Reloads als *Vorgang* selbst. Hera provoziert nicht nur in Dringlichkeit die Frage: Was ist der Mensch?, von neuem zu stellen, sondern provoziert zudem, die Frage als solche zu modifizieren. D.h. zu dynamisieren und zu pluralisieren. Denn wir, der Mensch, ist niemals Mensch allein gewesen. Auf die Frage: Was ist der Mensch?, gibt *Battlestar Galactica* folgende Antwort: er *ist* nicht und war niemals *Mensch*. Also nicht: was ist, sondern: was wird. Nicht: der Mensch, sondern: der Reload.

Literatur

Abrams, Jerold J. „Embracing the ‚Children of Humanity‘. How to Prevent the Next Cylon War“. *Battlestar Galactica and Philosophy. Knowledge here begins out there*. Hg. v. Jason T. Eberl. Malden, Oxford und Carlton: Blackwell 2008, S. 75-86.

Arp, Robert / Tracie Mahaffey. „And They Have a Plan“. Cylons as Persons“. *Battlestar Galactica and Philosophy*, S. 55-63.

Bense, Max. „Kybernetik oder die Metatechnik einer Maschine“. *Merkur* 5 (1951), H. 3, S. 205-218.

Bradley, James. „All of this has happened before, and will happen again“. *Meanjin* 67 (2008), H. 4, S. 72-81. Zitiert nach URL: <<http://meanjin.com.au/editions/volume-67-number-4-2008/article/all-of-this-has-happened-before-and-will-happen-again/>> (zit. 18.11.2009).

Casey, Jim. „All This Has Happened Before“. Repetition, Reimagination, and Eternal Return“. *Cylons in America. Critical Studies in Battlestar Galactica*. Hg. v. Tiffany Potter / C. W. Marshall. New York und London: continuum 2008, S. 237-250.

Caeners, Torsten. „Humanity’s Scarred Children: The Cylons’ Oedipal Dilemma in Battlestar Galactica“. *Extrapolation* 49 (2008), H. 3, S. 368-384.

Drumming, Neil. „Amazing Space“. in: *Entertainment Weekly*. URL: <<http://www.ew.com/ew/article/0,,1078768,00.html>>, 15.07.2005 (zit. 18.11.2009).

Haraway, Donna J. *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*. London: Free Association Books 1991.

Geraghty, Lincoln. „Introduction: Future Visions“. *Channeling the Future. Essays on Science Fiction and Fantasy Television*. Hg. v. Lincoln Geraghty. Lanham, Toronto und Plymouth: Scarecrow 2009, S. vii-xviii.

Günther, Gotthard. *Das Bewußtsein der Maschinen. Eine Metaphysik der Kybernetik. Mit einem Beitrag aus dem Nachlass: ‚Erkennen und Wollen‘*. Hg. u. eingeleitet v. Eberhard von Goldammer / Joachim Paul. 3. Aufl. Baden-Baden: Agis 2002.

Günther, Gotthard. „Cognition and Volition – Erkennen und Wollen. Ein Beitrag zu einer kybernetischen Theorie der Subjektivität“. *Das Bewußtsein der Maschinen*, S. 229-285.

Günther, Gotthard. *Idee und Grundriß einer nicht-Aristotelischen Logik. Die Idee und ihre philosophischen Voraussetzungen*. 2. Aufl. Hamburg: Meiner 1978.

Gumpert, Matthew. „Hybridity’s End“. *Cylons in America*, S. 143-155.

Leaver, Tama. „Humanity’s Children“. Constructing and Confronting the Cylons“. *Cylons in America*, S. 131-142.

Marshall, C. W. / Matthew Wheeland. „The Cylons, the Singularity, and God“. *Cylons in America*, S. 91-104.

Moore, Robert W. „To Be a Person“. Sharon Agathon and the Social Expression of Individuality“. *Cylons in America*, S. 105-117.

Packard, Stephan. „Aias in Space. Die tragische Konfiguration in *Battlestar Galactica*“. *Was bisher geschah. Serielles Erzählen im zeitgenössischen amerikanischen Fernsehen*. Hg. v. Sascha Seiler. Köln: Schnitt 2008, S. 24-38.

Telotte, J. P. „Special Topics. The Ghost in the Machine: Consciousness and the Science Fiction Film“. *Western Humanities Review* 42 (1988), H. 3, S. 249-258.

Tranter, Kieran. „Frakking Toasters’ and Jurisprudence of Technology. The Exception, the Subject and Techné in *Battlestar Galactica*“. *Law & Literature* 19 (2007), H. 1, S. 45-75.